



Jurnal Jendela Pendidikan

Volume 2 No. 03 Agustus 2022

ISSN: 2776-267X (Print)/ISSN: 2775-6181 (Online)

The article is published with Open Access at: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>

## Penerapan Media Video PMRI Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas III MI

Zulfatun Ni'mah ✉, Universitas Muhammadiyah Gresik

✉ [Zullfanimah99@gmail.com](mailto:Zullfanimah99@gmail.com)

**Abstract:** This study aims to determine whether or not the influence of the application of PMRI video media on the mathematical problem solving abilities of students of class III MI. This method used is a quantitative method with experimental descriptive research type, the research design uses Pre-Experimental Designs (non-designs) with the type of One-Group Pretest-Posttest Design, the research subjects are all students of class III MI Banat Manyar, data collection techniques using from Test, and data analysis using sensitivity test. The results of the application of video media on problem-solving abilities with the results of the problem-solving ability test of the pretest exercise with a sample of 19 students got an average score of 80.42 with a minimum score of 68 and a maximum value of 92, while the posttest exercise with a sample of 19 students got an average The average score is 85.68 with a minimum score of 72 and a maximum value of 100. These results indicate that the average pretest score (before using PMRI video media) has an effect on the posttest average value (after using PMRI video media).

**Keywords:** Application of PMRI video media, Problem Solving Ability

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penerapan media video PMRI terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas III MI. Metode ini yang digunakan adalah metode Kuantitatif dengan jenis penelitian Deskriptif Eksperimen, desain penelitian menggunakan *Pre-Experimental Designs (nondesaigns)* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*, subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III MI Banat Manyar, teknik pengumpulan data menggunakan dari Tes, dan analisis data menggunakan uji sensitivitas. Hasil penerapan media video terhadap kemampuana pemeahan masalah dengan hasil tes kemampuan pemecahan masalah latihan *pretest* dengan jumlah sampel 19 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 80,42 dengan nilai minimum 68 dan nilai maksimum 92, sedangkan latian *posttest* dengan jumlah sampel 19 peserta didik mendapatkan rata-rata 85,68 dengan nilai minimum 72 dan nilai maksimum 100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* (sebelum menggunakan media video PMRI) berpengaruh terhadap nilai rata-rata *posttest* (sesudah menggunakan media video PMRI).

**Kata kunci:** Penerapan media video PMRI, Kemampuan Pemeahan Masalah

**Received** 12 Agustus 2022; **Accepted** 17 Agustus 2022; **Published** 20 Agustus 2022

**Citation:** Ni'mah, Z. (2022). Penerapan Media Video PMRI Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas III MI. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2 (03), 489-495.



Copyright ©2022 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Kemampuan pemecahan masalah sangat berperan penting dalam penyelesaian suatu masalah, kemampuan pemecahan masalah atau Problem Solving, menurut (Indarwati et al., 2014) merupakan “suatu usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu masalah demi tercapainya suatu tujuan”. Namun kenyataannya, hasil tes Indonesian National Assesment Program (INAP) menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik dapat menyelesaikan suatu masalah dengan baik, hal ini menunjukkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Sintawati et al., 2020).

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang serius, karena kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu tindakan yang dilakukan peserta didik dalam menyelesaikan suatu persoalan dalam kehidupan sehari-hari, karena bukan hanya digunakan dalam menyelesaikan konsep matematis (Sintawati et al., 2020). Hasil skor yang diperoleh dalam Programme for International Student Assesment (PISA) yang dimulai pada tahun 2000–2018 diperoleh rata-rata nilai soal matematika yakni 360-386. Dapat disimpulkan bahwasannya nilai rata-rata kemampuan matematika peserta didik model PISA di Indonesia masih dibawah skor rata-rata Internasional yang berjumlah 500 (Hervanda et al., 2020). Rendahnya kemampuan pemecahan masalah ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Salah satu faktor rendahnya kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berpusat pada guru serta guru kurang berinteraksi dengan siswa dalam melakukan pemecahan masalah (Kartika & Harjono, 2020), faktor tersebut dapat ditemui pada proses pembelajaran daring peserta didik yang kurang memahami video pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif sehingga peserta didik melakukan aktivitas sendiri.

Proses pembelajaran yang berpusat pada guru dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran daring (online) saat ini, karena guru hanya dengan menggunakan media video saja, hal tersebut menyebabkan interaksi guru dengan peserta didik berkurang. Pembelajaran daring dapat mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik bahkan antar-peserta didik itu sendiri. Pernyataan tersebut dapat diartikan sebagai tolak ukur kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah. Karena interaksi guru dengan peserta didik sangatlah penting dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila komunikasi dan interaksi guru dapat dilakukan dengan intensif (Ety Nur Inah, 2015).

Namun kenyataannya pembelajaran online mempunyai dampak bag peserta didik, karena peserta didik tidak dapat melakukan pembelajaran secara langsung melainkan dengan pembelajaran daring (online). Pembelajaran daring sendiri mempunyai arti pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran berlangsung (Kartika & Harjono, 2020). Akan tetapi pembelajaran daring dapat mengakibatkan kurangnya sosialisasi peserta didik antara guru dan peserta didik bahkan peserta didik dengan peserta didik itu sendiri (Putria et al., 2020). Selain itu pembelajaran juga menghambat pemahaman peserta didik dikarenakan kurangnya penggunaan media video dengan benda konket.

Oleh karena itu, media dalam matematika pada pembelajaran daring sangatlah penting. Karena media dapat diartikan sebagai jembatan, pengantar atau perantara (Arsyad, 2006). Artinya media atau alat peraga merupakan suatu perantara yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dari guru ke peserta didik. Sebagai pengantar suatu informasi, media merupakan suatu hal penting pada proses pembelajaran. Sehingga peserta didik mampu memahami pembelajaran dan dapat memecahkan suatu masalah dengan baik.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang berisi tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID, dalam surat tersebut berisikan bahwa proses

pembelajaran dilakukan di rumah dengan pembelajaran daring (online) atau jarak jauh guna untuk memberikan pengalaman baru yang berguna bagi peserta didik. Oleh karena itu guru memberikan pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan media video sebagai alternative.

Media video merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata, media video juga dapat diartikan sebagai media gambar bergerak dan bersuara untuk menarik minat peserta didik (Munir, 2013:18). Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (PMRI) merupakan suatu teori pembelajaran yang lebih dominan pada proses pembelajaran sebagai aktivitas peserta didik (Siswa et al., 2019). Teori ini sejalan dengan pembelajaran matematika pada kurikulum k13 yang dimana kurikulum tersebut menekankan pada proses peserta didik dalam mencari pengetahuan. Oleh karena itu peserta didik diarahkan agar dapat menemukan berbagai fakta, membangun konsep, dan nilai - nilai baru yang dapat membantu dalam kehidupan. Sehingga, media video pembelajaran PMRI diberikan kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dan peserta didik dapat memecahkan sebuah masalah. Dengan hal itu peserta didik mampu melakukan proses pembelajaran secara berulang - ulang dimanapun dan kapanpun. Sehingga peserta didik lebih tertarik dan membuat pembelajaran lebih efektif ketika media tersebut digunakan sebagai media tambahan pada kurikulum 2013.

Pada proses pembelajaran jumlah peserta didik yakni 19 peserta didik dengan kemampuan peserta didik yang sangat beragam. Dari kemampuan peserta didik yang sangat beragam salah satunya yakni kemampuan pemecahan masalah, kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang dirasa sulit oleh peserta didik didalam proses pembelajaran matematika dan peserta didik mengalami penurunan hasil belajar. Prosentasi peserta didik yang masih kesulitan dalam pembelajaran matematika terdapat 70%-80% peserta didik belum faham akan materi pengukuran waktu.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti di MI Banat Manyar dengan guru kelas, peneliti mendapatkan data bahwa, (1) guru melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan media video, dikarenakan media video dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran, (2) guru mengukur pemahaman peserta didik dengan diakhir pembelajaran guru meriview kembali materi tersebut dengan memberikan suatu masalah untuk diselesaikan. Dari kondisi tersebut peneliti menawarkan alternatif solusi yakni dengan penggunaan benda atau alat bantu kongkret pada pembelajaran pengukuran waktu dengan berbantuan media video sehingga peserta didik dapat memahami suatu masalah dan juga memecahkan masalah dengan baik dan benar. Pemaparan di atas memperlihatkan kompleksitas permasalahan dalam pengajaran daring berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah.

## **METODE**

Pada penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian Deskriptif kuantitatif dengan jenis *Pre-Experimental Designs (nondesaigns)* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*, dimana rancangan penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* sesudah diberikan perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan tersebut lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2016). Metode Deskriptif kuantitatif dengan jenis *Pre-Experimental Designs (nondesaigns)* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design* ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media video PMRI yang sudah dibuat oleh peneliti dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas III MI. sedangkan analisis deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data sampel dan tidak membuat kesimpulan yang digunakan pada populasi dimana sampel itu diambil.

Pada penelitian yang dilakukan dengan menggunakan *Pre-Experimental Designs (nondesaigns)* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design* memiliki rancangan penelitian *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* sesudah diberikan perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan tersebut lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2016). Kegiatan yang dilakukan di hari pertama yakni *pretest*, *pretest* diberikan kepada peserta didik agar dapat memecahkan soal pemecahan masalah sebelum diberikan perlakuan, pada hari ke dua diberikan *posttest* dimana peserta didik diberikan soal pemecahan masalah sesudah diberikan perlakuan. Kedua kegiatan tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III MI Banat Manyar yang berjumlah 19 peserta didik, dapun tahapan – tahapan yang dilakukan peneliti untuk menapai tujuan penelitian ini, yakni: Pendahuluan, perenanaan, pelaksanaan penelitian serta tahap akhir penelitian.

Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan menggunakan Tes dan Lembar Observasi Peserta didik, Tes kemampuan pemecahan masalah merupakan tes atau alat ukur yang digunakan untuk mengetahui seberapa tingkat kemampuan peserta didik dalam proses menyelesaikan masalah serta pemahaman terhadap materi tersebut. Dalam hal ini penulis memberikan 2 test yakni *pretest* dan *posttest*. Pada tes *pretest* terdapat 5 butir soal kemampuan pemecahan masalah sesuai dengan materi satuan waktu dan pada tes *posttest* juga terdapat 5 butir soal kemampuan pemecahan masalah yang sesuai dengan materi satuan waktu, dengan menggunakan jenis soal tersebut dapat diperoleh data berupa nilai hasil belajar peserta didik secara individu.

Observasi aktivitas peserta didik kegiatan pembelajaran ini dilakukan untuk menambahkan data yang dilakukan selama penelitian, dan sebagai bukti kebenaran penelitian yang telah dilakukan. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga pada obyek-obyek alam yang lain.

Instrument penelitian dapat menggunakan tes yang bersifat mengukur, karena didalamnya memuat tentang pertanyaan alternative jawabannya memiliki standart jawaban tertentu yakni skala deskriptif ataupun skala garis (Sukmadinata, 2010). Uji instrument pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui layak atau tidak layak digunakan dalam pengumpulan data. Dengan menggunakan instrument yang valid dan realibel dan dihitung rumus indeks sensitivitas.

Untuk menguji validitas dan reabilitas peneliti mengujinya di kelas III MI Banat Manyar. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu item item juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan sebuah alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Sugiyono, 2008). Variabel dapat dikatakan valid jika diketahui signifikansi lebih kecil dari 0,5. Dalam melakukan perhitungan peneliti menggunakan alat bantu *software SPSS 22*.

Sedangkan Uji Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi hasil tes yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Dalam pengambilan suatu keputusan reabilitas, metode yang sering digunakan yakni *Cronbach Alpha* (Priyanto, Dwi. 2016). Untuk mengetahui instrument tersebut reliabel atau tidak dapat menggunakan batasan 0,6. Jika reliabelitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik Dalam melakukan perhitungan Alpha, peneliti menggunakan alat bantu *software SPSS 22* dengan menggunakan Alpha.

Uji Sensitivitas digunakan untuk menghitung dan mengetahui efek dari suatu proses pembelajaran. Agar dapat mengetahui itu maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{B_{ss} - B_{sb}}{T}$$

Keterangan:

S = Indeks Sensitivitas

- Bss = Banyaknya subyek yang menjawab ada perubahan setelah perlakuan  
 Bsb = Banyaknya subyek yang menjawab benar sebelum adanya perlakuan  
 T = Banyaknya subyek

Harga maksimum indeks Sensitivitas dari sebuah butir tes adalah 1.00 yang besarnya menunjukkan tingkat sensitivitas (Kardi, 1994). Dengan kriteria Indeks Sensitivitas berikut ini:

- 0,66 – 1,00 = tinggi  
 0,33 – 0,65 = sedang  
 <0,32 = rendah.

## HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian penerapan ini dapat diperoleh dari hasil skor tes pretest, posttest dan aktivitas peserta didik pada pembelajaran menggunakan media video PMRI dengan melalui Uji Validitas, Uji reabilitas dan Uji Sensitiveitas.

### 1. Uji Validitas Soal

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *Metode Korelasi Pearson* dimana pada metode ini mengkorelasikan skor item dengan skor totalnya. Uji validitas ini menggunakan SPSS 22.0. pada uji validitas *Metode Korelasi Pearson* sebuah item dikatakan valid jika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Oleh karena itu, hasil uji validitas pada tabel 4.3, nilai signifikan yang didapat: soal 1 memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,04, soal ke-2 memiliki nilai signifikansi sebesar 0,04, soal ke-3 memiliki nilai signifikansi sebesar 0,00, soal ke-4 memiliki nilai signifikansi sebesar 0,01 dan nilai ke - 5 memiliki nilai signifikansi sebesar 0,03. Maka dapat disimpulkan bahwa soal ke-1 sampai soal ke-5 dinyatakan valid karena nilai signifikansi dibawah nilai 0,05. Maka nilai tersebut membuktikan bahwa soal tersebut "Sangat Valid" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

### 2. Uji Reabilitas soal

Uji reliabilitas dapat dilakukan ketika sudah melakukan uji validitas dan dinyatakan valid. uji reabilitas digunakan untuk menunjukkan konsistensi dan stabilitas dari suatu skor. Hasil uji reabilitas pada penelitian ini dapat dilihat bahwa *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai 0,671 hasil tersebut telah mencakup item soal yang memiliki *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6. Maka dapat disimpulkan bahwa setiap item soal dan instrumen penelitian dinyatakan reliabel sehingga mendapatkan hasil yang konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Setelah uji validitas dan reabilitas selanjutnya yakni uji sensitiveitas hasil skor perkembangan pretest, dan posttest.

### 3. Hasil Tes Pretest dan Posttest

Setelah melakukan tes kemampuan pemecahan masalah *pretest* dan *posttest* maka peneliti dapat dilakukan perhitungan uji sensitivitas. Setelah dilakukan tes pemecahan masalah *pretest* dan *posttest* maka dapat dilakukan perhitungan uji sensitivitas sebagai berikut:

$$S = \frac{Bss - Bsb}{T}$$

Keterangan:

- S = Indeks Sensitivitas  
 Bss = Banyaknya subyek yang menjawab ada perubahan setelah perlakuan  
 Bsb = Banyaknya subyek yang menjawab benar sebelum adanya perlakuan  
 T = Banyaknya subyek

Harga maksimum indeks Sensitivitas dari sebuah butir tes adalah 1.00 yang besarnya menunjukkan tingkat sensitivitas (Kardi, 1994). Dengan kriteria Indeks Sensitivitas berikut ini:

- 0,66 – 1,00 = tinggi  
 0,33 – 0,65 = sedang  
 <0,32 = rendah.

Berikutnya dilakukan perhitungan Sensitivitas yang dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{18 - 14}{19}$$

$$= 0,21$$

Maka setelah dilakukan perhitungan dengan uji Sensitivitas diketahui bahwa tersebut memiliki indeks sensitivitas "**Rendah**". Setelah dilakukannya perhitungan sensitivitas, peneliti dapat melakukan perhitungan individu dimana hasil skor individu peserta didik dapat dikelompokkan sesuai dengan tabel berikut:

**Tabel 4.8** Perhitungan Individu

Angka		Huruf Mutu	Keterangan
Interval skor	Skor		
81 – 100	4,00	A	Sangat Memuaskan
71 – 80	3,00	B	Memuaskan
61 – 70	2,00	C	Tidak Memuaskan
51 – 60	1,00	D	Sangat tdk memuaskan
0 – 50	0,00	E	Gagal

Berdasarkan tabel 4.8 diatas bahwasanya hasil belajar menunjukkan pada *pretest* dan *posttest* terdapat peserta didik yang mendapatknan nilai D (sangat tidak memuaskan) sebanyak 0 dengan rentan nilai 51-60 menjadi 0, nilai C (tidak memuaskan) sebanyak 2 dengan rentang nilai 61-70 menjadi 0 peserta didik, nilai B (memuaskan) 8 dengan rentang nilai 71-80 menjadi 6 peserta didik, dan nilai A (sangat memuaskan) sebanyak 9 dengan rentang nilai 81-100 menjadi 13 peserta didik.

## PEMBAHASAN

Mengacu pada hasil wawancara dan observasi srta data yang didapatkan di kelas III MI bahwasannya kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah masih dirasa kurang. Oleh karena itu, penulis memberikan solusi dengan memberikan dua perlakuan yakni *pretest* dan *posttest*. Dalam hal ini terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah pada kelas uji coba dengan kelas kontrol dikarenakan proses pembelajaran berbeda. Kelas ujicoba pada proses pembelajarannya tidak menggunakan penerapan media video PMRI, dimana pembelajaran tersebut disesuaikan dengan buku siswa kurikulum 2013 dengan pembelajaran yang monoton. Sedangkan kelas kontrol menggunakan penerapan media video PMRI dimana pada proses pembelajaran guru memberikan sebuah video yang menitik beratknan pada benda *real* atau konkret, dalam hal ini menggunakan jam dinding yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga dapat memperngaruhi kuatnya pemahaman terhadap suatu materi dan meningkatnya kemampuan pemecahan masalah yang peserta didik miliki.

Dapat diketahui bahwa latihan *pretest* dengan jumlah sampel 19 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 80,42 dengan nilai minimum 68 dan nilai maksimum 92, sedangkan latian *posttest* dengan jumlah sampel 19 peserta didik mendapatkan rata-rata 85,68 dengan nilai minimum 72 dan nilai maksimum 100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang telah menerapkan penggunaan media video PMRI lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas ujicoba tanpa menerapkan video PMRI.

Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran daring dengan menggunakan media video PMRI mendapatkan hasil sangat memuaskan karena peserta didik sangat aktif dan antusias dalam pembelajaran, peserta didik dapat dikatakan aktif jika peserta

didik dapat merespon pembelajaran dengan baik. Karena pada proses pembelajaran menitik beratkan pada benda *real* atau konkret sehingga peserta didik dapat memahami secara langsung serta peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh. Hal ini dibuktikan pada proses pembelajaran dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

## SIMPULAN

Dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti terbukti bahwa adanya perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah antara latihan *pretest* dan latihan *posttest*. Karena adanya perbedaan yang signifikan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari kedua sampel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pada kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah menggunakan media video PMRI kelas III MI BANAT Manyar. Dan saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya yaitu untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media video PMRI ini diharapkan dapat melakuakn penelitian lebih lanjut tentang aspek-aspek lain dalam pembelajaran matematika dan mengaplikasikan dalam materi yang berbeda dengan media video PMRI.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Amir, M. F. (2015). Pengaruh Pembelajaran Konstektual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 01(07)*, 34–42.
2. Ety Nur Inah. (2015). Peran Komunikasi dalam Interaksi Guru dan Siswa. *Ety Nur Inah. Al-Ta'dib, 8(2)*, 150–167.
3. Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017, 96–102*.
4. Novita, M. D., Muchlis, E. E., & Yensi, N. A. (2018). *Pengembangan video pembelajaran berbasis pendidikan matematika realistik indonesia (pmri) pada materi segitiga untuk siswa kelas vii smpn 1 kota bengkulu. 2(1)*, 83–89.
5. Nym., N., Widiatasari, Syahrudin, H., & Wadiana, I. W. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng.
6. Amir, M. F. (2015). Pengaruh Pembelajaran Konstektual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 01(07)*, 34–42.
7. Ety Nur Inah. (2015). Peran Komunikasi dalam Interaksi Guru dan Siswa. *Ety Nur Inah. Al-Ta'dib, 8(2)*, 150–167.
8. Hervanda, Y., Fajriah, N., Suryaningsih, Y., & Matematika, P. (2020). Soal Model PISA dengan Konteks *Etnomatematika* untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa ( *Problems Of Pisa Type With Ethnomatematic Context To Measure Student Problem Solving Ability* ). *2(2)*.
9. Mindariyanti, E. N. (2017). Menggunakan Media Tabel Milenium terhadap Hasil Belajar Materi Pengukuran Kelas 3 SD.
10. Nana sutarna, ipan ripai. (2020). Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Macromedia Flash untuk Sekolah Dasar. Abstrak Pendahuluan Perkembangan IPTEKS menysasar ke semua aspek kehidupan termasuk didalamnya lemahnya proses pembelajaran . *Sis. Jurnal Cakrawala Pendas, 6(2)*, 130–137.

## PROFIL SINGKAT

**Zulfatun Ni'mah** adalah mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik. Ia juga merupakan guru SD. Selain itu ia aktif dalam kegiatan formal maupun non formal.