

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA ANAK BERBASIS PMR PADA MATERI  
MATEMATIKA KELAS IV SD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA**

**Zenfitri R. Situmorang, Dian Armanto, Aman Simaremare**  
**Pasca Sarjana Pendidikan Dasar, UNIMED**

Email : [zen.8236181006@mhs.unimed.ac.id](mailto:zen.8236181006@mhs.unimed.ac.id) [dianarmanto@unimed.ac.id](mailto:dianarmanto@unimed.ac.id)  
[tuansimare@unimed.ac.id](mailto:tuansimare@unimed.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang telah teruji validitasnya oleh validator ahli, kepraktisannya oleh guru kelas dan peserta didik dan efektivitas berdasarkan ketuntasan hasil belajar klasikal dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah serta hasil observasi guru kelas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D Dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD ini dikembangkan lalu diuji kevalidan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media kemudian dilanjutkan uji kepraktisan serta efektivitasnya. Hasil uji kevalidan skor validitas materi yang diperoleh adalah 83% dengan kategori “valid”, hasil uji validitas Bahasa 75% dengan kategori “valid”, dan hasil uji validitas media 87,5% dengan kategori “sangat valid”. Hasil kepraktisan ditinjau dari hasil analisis angket. Dari hasil analisis tersebut diperoleh rata-rata skor total kepraktisan 83,11% oleh dua guru kelas dengan kategori “praktis”. Ditambah lagi dengan uji kepraktisan oleh peserta didik sebanyak 27 orang dengan rata-rata skor kepraktisan 76,58% dengan kategori “praktis”. Sementara itu, hasil uji keefektifan ditinjau dari dua penilaian yakni: 1) hasil ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 85,19%. Hasil telah memenuhi syarat karena telah melampaui batas minimal yaitu 85%. 2) Peningkatan kemampuan masalah dari hasil N-Gain berada dalam kategori “sedang” yaitu 0,62%. Sesuai dengan kriteria ketuntasan hasil belajar yang dijadikan acuan yaitu minimal 85% siswa yang mengikuti tes kemampuan pemecahan masalah mampu mencapai skor  $\geq 75$ . Disimpulkan bahwa buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

**Kata Kunci:** Buku Cerita Anak, PMR, Pemecahan Masalah Matematis

**Abstract**

This study aims to produce a product in the form of a children's storybook based on PMR (Problem-Based Learning) for Grade IV elementary school mathematics material to improve students' mathematical problem-solving abilities. The product's validity was tested by expert validators, its practicality was evaluated by the classroom teacher and students, and its effectiveness was assessed based on classical learning completeness, improvement in problem-solving ability, and classroom teacher observation. This research is a development research or R&D using the ADDIE model, which consists of several stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The children's storybook based on PMR for Grade IV elementary school mathematics was developed and then tested for validity by content experts, language experts, and media experts, followed by practicality and effectiveness tests.

The results of the validity test showed a material validity score of 83%, categorized as “valid,” a language validity score of 75%, categorized as “valid,” and a media validity score of 87.5%, categorized as “very valid.” The practicality results were reviewed based on questionnaire analysis. From this analysis, the average total practicality score was 83.11% by two classroom teachers, categorized as “practical.” In addition, the practicality test by 27 students showed an average practicality score of 76.58%, also categorized as “practical.”

Meanwhile, the effectiveness test results were reviewed based on two assessments: 1) the classical learning completeness result was 85.19%, which meets the requirement because it exceeds the minimum threshold of 85%; 2) the improvement in problem-solving ability based on N-Gain was in the “moderate” category at 0.62. According to the learning completeness criteria used as a reference, a minimum of 85% of students taking the problem-solving ability test must achieve a score of  $\geq 75$ .

It is concluded that the children’s storybook based on PMR for Grade IV elementary school mathematics to improve students’ mathematical problem-solving abilities is declared feasible, practical, and effective for use in enhancing problem-solving skills.

**Keywords:** Children’s Storybook, PMR, Mathematical Problem Solving

## 1. PENDAHULUAN

Masalah merupakan suatu keadaan yang bertolak belakang dari apa yang telah direncanakan sebelumnya di mana keadaan tersebut membutuhkan respon untuk mengembalikan keadaan ke tujuan semula. Tanpa disadari masalah sudah dan akan terus menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia seumur hidupnya. Oleh karena itu, setiap orang harus memiliki kemampuan pemecahan masalah. Karena apabila masalah tidak dipecahkan dapat menimbulkan kekacauan. Suatu masalah tidak dapat dipecahkan begitu saja. Untuk memecahkan masalah, sekalipun itu masalah yang dianggap sepele seperti memindahkan air dari satu wadah ke wadah yang lain, juga membutuhkan strategi yang tepat agar penyelesaian masalahnya tidak menimbulkan masalah yang berkelanjutan. Karena sesuatu yang dikatakan masalah juga merupakan sesuatu yang cara penyelesaiannya tidak langsung diketahui dengan segera. Bell (dalam Upu, 2003) juga mengemukakan bahwa suatu keadaan

dikatakan masalah jika ia menyadari keberadaan situasi tersebut yang memerlukan tindakan dan tidak dengan segera dapat menemukan pemecahannya. Karena masalah merupakan sesuatu yang akan terus dihadapi oleh manusia dan untuk memecahkan masalah pun membutuhkan strategi yang tepat, maka sudah sepatutnya kemampuan pemecahan masalah juga diasah di sekolah dan dijadikan menjadi pembelajaran wajib. Seperti pernyataan Minarni (2017:86) pemecahan masalah adalah kemampuan atau keterampilan yang sangat penting untuk diperoleh, karena sejak lahir manusia telah menghadapi masalah yang menantang yang memaksanya mendapatkan solusi. Seturut juga dengan pendapat Marsigit (2012:19) bahwa pemecahan masalah dapat mendorong peserta didik untuk berpikir logis, konsisten, sistematis dan mengembangkan sistem dokumentasi/catatan, serta dapat mengembangkan kemampuan dan

keterampilan untuk memecahkan persoalan. Untuk menanggapi hal tersebut, sekolah harus memiliki mata pelajaran yang mengasah pemecahan masalah di dalamnya. 1 2 Menurut Liljedahl, dkk (2016:1) pemecahan masalah matematis telah lama dipandang sebagai aspek penting matematika, pengajaran matematika, dan pembelajaran matematika. Dikaitkan dengan definisi matematika menurut KBBI Revisi V, matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah wadah yang tepat untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah di sekolah. Pada dasarnya pembelajaran matematika tidak bisa lepas dari masalah, karena tolak ukur keberhasilan seseorang dalam matematika dilihat dari kemampuannya dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Kemampuan pemecahan masalah merupakan alat yang penting bagi peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan, baik peserta didik SD, SMP, dan SMA (Marsaulina, 2019:94). Hal ini dikarenakan kemampuan pemecahan masalah menjadi tujuan utama dari belajar matematika. Karena pentingnya pelajaran matematika di sekolah, BSKAP (Badan Standar, kurikulum, dan Asesmen Pendidikan) pun tidak lepas tangan akan hal tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Ozturk dan Guven (2016:411) bahwa “keterampilan dalam pemecahan masalah memiliki tempat yang penting di antara tujuan utama kurikulum”. BSKAP (2022) turut merumuskan tujuan peserta didik mempelajari matematika. Dalam rumusan BSKAP dikatakan bahwa

pelajaran matematika bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat: 1) memahami materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis dan mengaplikasikannya secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahna masalah matematis (pemahaman matematis dan kecakapan prosedural), 2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematis dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika (penalaran dan pembuktian matematis), 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematis, menyelesaikan model atau menafsirkan solusi yang diperoleh (pemecahan masalah matematis), 4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas 3 keadaan atau masalah, serta menyajikan suatu situasi ke dalam simbol atau model matematis (komunikasi dan representasi matematis), 5) mengaitkan materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis pada suatu bidang kajian, lintas bidang kajian, lintas bidang ilmu, dan dengan kehidupan (koneksi matematis), dan 6) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap kreatif, sabar, mandiri, tekun, terbuka, tangguh, ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah (disposisi matematis)

## 2. KAJIAN TEORI

## **Hasil Belajar Matematika**

Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar jika dengan belajar seseorang tersebut mengalami perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu. Di mana hasil belajarnya dapat dituangkan dalam bentuk angka yang dapat diukur. Seperti kata para pakar pendidikan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran (Dimyati & Mudjiono, 2002). Bloom dalam Suwarkono (2008) menyatakan bahwa hasil belajar secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Penilaian hasil yang berkaitan dengan ranah kognitif disebut prestasi belajar.

## **Kemampuan Pemecahan Masalah**

Matematis Pemecahan masalah memainkan peran penting dalam pendidikan matematika mulai dari peserta didik tingkat dasar hingga tingkat menengah. Namun, mengetahui bagaimana cara untuk memasukkan pemecahan masalah secara menyeluruh ke dalam kurikulum matematika masih sulit bagi para guru matematika. Menurut Hasratuddin (2015:66), pemecahan masalah adalah proses menggunakan langkah-langkah (heuristik) tertentu untuk menemukan solusi suatu masalah. Setiawati, dkk (2013:4) mendefinisikan pemecahan masalah sebagai

pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk menemukan dan memahami materi atau konsep matematika, sedangkan pemecahan masalah sebagai suatu tujuan pembelajaran diharapkan agar peserta didik dapat mengidentifikasi unsur yang diketahui, ditanya, serta kecukupan unsur yang diperlukan, merumuskan masalah, dan menjelaskan hasil sesuai dengan permasalahan asal.

## **Buku Cerita Anak Menurut (KBBI)**

---

Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah kumpulan atau sekumpulan lembaran kertas yang terjilid, dalam lembaran tersebut berisi tulisan 17 maupun kosong. Sementara itu, Kurniasih (2014) (dalam Lestari & Aditya, 2018), buku adalah hasil pemikiran yang dianalisis menjadi ilmu pengetahuan kemudian disusun tertulis menggunakan bahasa yang sederhana, dilengkapi gambar dan daftar pustaka. Secara umum, ada tiga jenis buku yang diakui sebagai buku ilmiah atau yang bersifat akademik, yaitu buku ajar, buku referensi, dan buku monografi. Buku ajar merupakan buku pegangan untuk suatu mata kuliah yang ditulis dan disusun oleh pakar bidang terkait dan memenuhi kaidah buku teks serta diterbitkan secara resmi dan disebarluaskan. Buku referensi termasuk dalam Diknas No: 36/D/O/2001 adalah suatu tulisan ilmiah dalam bentuk buku yang substansi pembahasannya pada satu bidang ilmu. Sementara buku monografi ditulis oleh dosen dan digunakan oleh dosen. Penggunaannya bisa mendampingi dosen dalam mengajar maupun melaksanakan penelitian, dan sumbernya adalah hasil penelitian.

## **3. METODOLOGI PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (development research) dengan menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk yang dikembangkan

kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan menggunakan buku cerita berbasis PMR. 3.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDS Methodist 9 Medan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 pada materi kelas empat semester ganjil.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Methodist 9 Medan tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah siswa 27 orang. Objek penelitian ini adalah buku cerita matematika yang dirancang berdasarkan materi dari tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) matematika kelas 4 SD semester ganjil berbasis pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

### **Prosedur Pengembangan**

Buku Cerita Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahap yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugiyono, 2012:407) Model ADDIE dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan buku cerita matematika berbasis pendekatan PMR, model 50 ini merupakan salah satu model desain yang paling efektif dan efisien karena setiap langkah pengembangan pembelajaran memperhatikan tahapan dasar sistem pembelajaran. Penelitian ini dibagi ke dalam

dua tahapan. Tahap pertama yaitu pengembangan buku cerita matematika berbasis PMR. Pengembangan buku cerita tersebut meliputi desain validitas buku cerita matematika dan validitas instrumen tes kemampuan pemecahan masalah. Tahap kedua adalah implementasi buku cerita pembelajaran, dan instrumen penelitian yang dianggap sudah layak oleh berdasarkan hasil penilaian validasi oleh ahli.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kevalidan Buku Cerita Anak Berbasis PMR yang Dikembangkan Berdasarkan hasil uji validitas produk buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD yang dinilai oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, diperoleh hasil sebagai berikut. Hasil validasi ahli materi disimpulkan bahwa materi yang disajikan dalam buku buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD secara keseluruhan mendapatkan penilaian yang baik dengan persentasi skor 83% dan dikategorikan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran dikatakan valid disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor yang pertama adalah produk yang dikembangkan telah memnuhi validitas isi. Artinya dalam pengembangan buku cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP) pada kurikulum yang sedang diberlakukan. Hal tersebut senada dengan pendapat Sinaga (2008) bahwa validitas isi atau konten adalah kejituhan suatu tes ditinjau dari isi tes (alat ukur) tersebut. Suatu alat ukur dikatakan memiliki validitas isi apabila isi atau materi atau bahan alat ukur tersebut benar-benar bahan yang representatif terhadap bahan pembelajaran yang diberikan. 95 Faktor kedua adalah buku cerita anak berbasis PMR telah memenuhi validitas konstruk. Artinya dalam pengembangan produk ini telah sesuai dengan konsep-konsep serta indicator-indikator kemampuan pemecahan masalah matematis. Validasi konstruk juga merupakan langkah

penting dalam memastikan bahwa instrumen pengukuran secara akurat merefleksikan konstruk yang ingin diukur. Hal ini memastikan bahwa instrument pengukuran dapat diandalkan dan dapat digunakan untuk tujuan penelitian atau praktis yang relevan. Buku cerita anak berbasis PMR yang dikembangkan disusun dan disesuaikan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil pendapat di atas, serta didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Zakiamani, A, Zulkarnain dan Maimunah (2020) perangkat dikatakan valid jika penilaian ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dilandasi oleh teori yang kuat dan memiliki konsistensi internal, yakni terjadi saling keterkaitan antara komponen dalam perangkat yang dikembangkan. Selanjutnya Rahayu (2018) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah valid karena telah mencapai kriteria minimal baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku cerita matematika berbasis PMR pada materi matematika SD IV yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid.

**Kepraktisan Buku Cerita Anak Berbasis PMR yang Dikembangkan Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD ditinjau dari tiga aspek, yaitu:** 1) keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran; 2) keterlaksanaan sistem sosial; 3) keterlaksanaan prinsip reaksi pengelolaan dengan sistem pendukung yang disediakan. Rata-rata skor observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan buku cerita anak berbasis PMR yang dikembangkan berada pada kriteria “praktis” oleh guru kelas IV dengan skor 83.93% dan mendapatkan kriteria “sangat praktis” oleh guru kelas V dengan skor 89.29%. Itambah lagi dengan penilaian 96 kepraktisan oleh siswa yang mendapatkan kriteria “praktis” dengan rata rata skor 76.58%. Skor ini telah

memenuhi kriteria keberhasilan kepraktisan buku cerita berbasis PMR dari segi keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita anak berbasis PMR yang telah dikembangkan telah memenuhi memenuhi kepraktisan suatu perangkat pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita anak berbasis PMR telah memenuhi kepraktisan sesuai dengan yang diharapkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Wanahari (2022) menyatakan kepraktisan media pembelajaran dilihat dari skor observasi keterlaksanaan pembelajaran. Didukung oleh Anitasari et al. (2023) yang berpendapat bahwa kepraktisan suatu media ditentukan dari hasil pengguna atau pemakai. Dengan demikian buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD yang dikembangkan praktis untuk digunakan oleh guru dan peserta didik.

Keefektifan Buku Cerita Anak Berbasis PMR yang Dikembangkan Keefektifan dari buku cerita anak yang dikembangkan ditinjau berdasarkan beberapa aspek yaitu: 1) ketuntasan belajar siswa secara klasikal; (2) peningkatan kemampuan masalah matematis siswa. a. Ketuntasan Belajar Secara Klasikal ketuntasan belajar siswa secara klasikal dari hasil kemampuan pemecahan masalah siswa diperoleh hasil posttest 85,19%. Sesuai dengan kriteria ketuntasan hasil belajar yang telah diuraikan pada bab III yaitu minimal 85% siswa yang mengikuti tes kemampuan pemecahan masalah mampu mencapai skor  $\geq 75$ . Dari hasil tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dan memenuhi ketuntasan secara klasikal. Sejalan dengan penelitian Ainul Marhamah Hasibuan, et al. (2021) yang menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan perangkat pembelajaran berbasis PMR secara klasikal adalah 92%, dan sudah memenuhi kriteria. Didukung juga dengan hasil 97

penelitian Wanahari (2022) yang menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa yang menggunakan perangkat pembelajaran berbasis PMR mengalami peningkatan secara klasikal. Dengan demikian, buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif ditinjau dari ketuntasan belajar secara klasikal. b. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Peningkatan kemampuan masalah matematis siswa dapat dilihat melalui tes kemampuan pemecahan masalah berdasarkan hasil pretest dan posttest. Berdasarkan perhitungan perolehan N-Gain menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa ini terlihat dari perhitungan N-Gain yang didapat berada dalam kategori "sedang" dengan nilai 0,62%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku cerita berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut: 1. Buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas IV SD dinyatakan sudah valid untuk digunakan. Total skor validitas materi yang diperoleh adalah 83% dengan kategori "valid", total skor validitas Bahasa 75% dengan kategori "valid", dan total skor validitas media 87.5% dengan kategori "sangat valid". 2. Buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas IV SD dinyatakan sudah praktis untuk digunakan. Uji

kepraktisan dilakukan melalui observasi oleh dua guru kelas dan juga oleh peserta didik melalui angket yang diberikan. Hasil kepraktisan ditinjau dari hasil analisis angket. Dari hasil analisis tersebut diperoleh rata-rata skor total kepraktisan 83,11% oleh dua guru kelas dengan kategori "praktis". Ditambah lagi dengan uji kepraktisan oleh peserta didik sebanyak 27 orang dengan rata-rata skor kepraktisan 76,58% dengan kategori "praktis". 3. Buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas IV SD dinyatakan sudah efektif untuk digunakan. Hasil tersebut ditinjau dari 1) hasil ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 85,19%. Hasil telah memenuhi syarat karena telah melampaui batas minimal yaitu 85%. 2) Peningkatan kemampuan masalah dari hasil N-Gain berada dalam kategori "sedang" yaitu 0,62%. Sesuai dengan kriteria ketuntasan hasil belajar yang telah 99 diuraikan sebelumnya yaitu minimal 85% siswa yang mengikuti tes kemampuan pemecahan masalah mampu mencapai skor  $\geq 75$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD sudah efektif. 5.2 Saran Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal berikut: 1. Saran untuk guru Para guru khususnya guru kelas IV SD diharapkan memanfaatkan buku cerita anak berbasis PMR pada materi matematika kelas IV SD secara maksimal dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan membiasakan peserta didik untuk mengerjakan soal-soal pemecahan masalah secara matematis pada setiap materi pembelajaran

### **Saran**

untuk peneliti selanjutnya Bagi para peneliti di bidang yang sama, dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dan diharapkan juga untuk melakukan penelitian

dan pengembangan sejenis. 3. Saran untuk sekolah Sekolah maupun institusi terkait disarankan untuk memberikan dukungan dalam memfasilitasi sekolah dengan buku-buku cerita untuk meningkatkan kemampuan membaca penalaran peserta didik guna mendukung pemahaman masalah matematis. 4. Saran untuk penulis yang bergiat di bidang literasi Para penulis terkhususnya penulis di bidang cerita anak, diharapkan menciptakan karya-karya yang mendukung pembelajaran anak di sekolah baik itu secara kognitif maupun secara afektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah (2013). Pengembangan Soal tipe PISA di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edumatica*, 3(1), 27-34.
- Ali, D. S. (2006). Pendekatan Matematika Realistik Melalui Kelompok Kecil Untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa SMP dalam Pemecahan Masalah Matematika. Tesis pada PPSP UPI.
- Arfiana dan Wijaya. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA dan MA di Tegal pada Penyelesaian Soal Medel Berdasarkan Tahapan Polya. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSKAP (2022). Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. Jakarta: BSKAP
- Berliani, Dwi Sinta & Elmayanti. (2024). Analisis Penggunaan Buku Cerita Anak Dalam Meningkatkan Pemahaman Baca Siswa Kelas 3 SDN 4 Bajur. *Jurnal Renjana Pendidikan Dasar*. 4(3). 154-158.
- Cockcroft, W.H. (1986). Mathematics Counts. London: HMSO De Lange, J. (1987). Using and Applying Mathematics in Education. In A.J. Bishop (Ed). International handbook of Mathematic Education.
- Dorddrecht: Kluwer Academics Publisher.
- Dinni, Husan Nur. (2018). HOTS (Higher Order Thinking Skill) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. Prosiding Seminar Nasional Matematika.
- Graivemeijer. (1994). Developing Realistic Mathematics Education. Utrecht: Freudenthal Institute.
- Haji, Saleh., dkk. (2018). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal PISA (Programme for International Student Assessment) di SMP Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 03(02), 177-183.
- Harianja, W. J & Panjaitan, A. (2022) Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Parulian 1 Medan Melalui Model Pembelajaran Interaktif Setting Kooperatif. *Jurnal Fibonacci*. 3(1), 101-42-51.
- Hartono, Y., Zulkardi, dan Novita, R. (2012). Exploring Primary Student's Problem Solving Ability by Doing Task Like PISA's Question. *IndoMS JME*, 3(2), 133-150.