

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN LOGAN AVENUE PROBLEM SOLVING (LAPS)-HEURISTIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN 1 SUMBERREJO

Nuryanto, S.Ag, M.Pd¹ Lailatul Khasanah²

¹ UIN Jurai Siwo Metro, Lampung, Indonesia

E-mail : ¹Ynur877@gmail.com, ²Lailatulkhasanah2202@gmail.com

Abstract

Education is important for the preparation of children for their future lives. Education is a conscious effort by the family, community or government, through ongoing instruction, instruction, and training. Math education in elementary schools aims to equip them with logical, analytical, systematic, critical, creative thinking and cooperation. The study is on the background of the problems that result from low student studies, students who are less active and less focused during learning. The purpose of this study is to see if there was an impact on the Logan avenue learning model, the heuristic problem of occupational heuristic students' study of third-grade students in country 1 source. The type of research used in this study is the type of experimental research used in pre-experiment design. The population in this study is the total number of 25 students in the third class. Data collection methods are conducted through tests, observation and documentation. This research conducted five meetings. Data analysis using hypothetical testing using wilxocon tests. Based on analysis and discussions, $wtabels = 89 > whitung = 6.5$ and thus h_0 was rejected and h_1 received. This suggests that the use of the Logan avenue learning model of the heuristic problem is effective in improving students' learning results on data presentation materials in class table iii SDN 1 source.

Keywords: *laps-heuristic, result of learning*

Abstrak

Pendidikan sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar oleh keluarga, masyarakat atau pemerintah, melalui bimbingan, pengajaran, pembelajaran dan pelatihan yang berlangsung. Pendidikan matematika di sekolah dasar bertujuan membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Penelitian ini dilatarbelakangi dari permasalahan hasil belajar siswa yang rendah, siswa kurang aktif dan kurang fokus saat pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran logan avenue problem solving LAPS Heuristik terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Sumberrejo. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen yang digunakan yaitu Pre-Eksperimen Design. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 25 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan 5 kali pertemuan. Analisis data menggunakan pengujian hipotesis menggunakan uji wilxocon. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan menunjukkan $W_{tabel} = 89 > W_{hitung} = 6,5$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran logan avenue problem solving LAPS Heuristik efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data dalam tabel kelas III SDN 1 Sumberrejo.

Kata kunci: *LAPS-Heuristik, Hasil Belajar*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar oleh keluarga, masyarakat atau pemerintah, melalui bimbingan, pengajaran, pembelajaran dan pelatihan yang berlangsung, baik yang dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah sepanjang hidup untuk mempersiapkan siswa agar dapat menjalankan perannya dalam lingkungan untuk masa yang akan datang.¹

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggungjawab.²

Tujuan pendidikan dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang baik. Pembelajaran sendiri merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan sebuah proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.³

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil bisa dilihat dari hasil belajar siswa yaitu perubahan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan tersebut dijadikan salah satu indikasi bahwa proses pembelajaran terselenggara dengan baik. Kualitas pembelajaran di kelas dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar.⁴ Proses pembelajaran dan hasil belajar perlu ditingkatkan karena menjadi tolak ukur dalam mencapai keberhasilan.⁵

Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai mata pelajaran, namun pada penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan matematika merupakan cabang ilmu dasar bagi perkembangan teknologi sekarang ini, ia berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan, dan meningkatkan pola pikir manusia. Dengan mempelajari ilmu matematika, kebutuhan dalam kehidupan kita yaitu berpikir secara matematis, logis, kritis dan kreatif dapat kita kembangkan. Oleh sebab itu matematika merupakan pelajaran yang harus ada dan diajarkan mulai dari sekolah dasar.⁶

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari mulai dari sekolah dasar, Pendidikan matematika di sekolah dasar bertujuan membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Namun pada kenyataan di lapangan terdapat banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit.⁷

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Sumberrejo pada tanggal 27 Agustus 2024, peneliti menemukan bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh guru sudah baik namun masih terdapat siswa yang kurang aktif dan kurang fokus dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara pada 28 Agustus 2024, wali kelas menyampaikan bahwa pembelajaran matematika di kelas III belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi masih bersifat konvensional atau berpusat pada guru. Siswa kurang aktif dan kurang fokus dipicu oleh penggunaan model pembelajaran yang berfokus pada guru.

¹Yudin Citriadin, *Pengantar Pendidikan*, (Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, 2019),12.

²Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

³Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019), 14.

⁴ Diah Indah Suwarni, Surti Kurniasih dan R. Teti Rostikawati, "Penerapan Model Pembelajaran Think-Talk-Write (TTW) dan Demonstrasi Reciprocal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekosistem Siswa SMP PGRI Suryakencana Cileungsi Kabupaten Bogor," *Jurnal Pendidikan Ilmiah* No 8, 93

⁵ Nana Sudjana, *penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) 22.

⁶ Rohman, Syaifudin dan Nike Astiwijaya, "Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Di SMA Negeri 14 Palembang," *Penelitian Pendidikan Matematika*, No 5 (2021):166.

⁷ *Ibid*.

Sehingga mengakibatkan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran matematika belum maksimal.⁸

Pembelajaran tersebut kurang maksimal, dapat dilihat melalui hasil belajar siswa yang belum memenuhi standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 65. Hal tersebut dipengaruhi oleh masalah yang sudah peneliti kemukakan pada pembahasan sebelumnya.

Tabel 1
Data Nilai Ulangan Harian Matematika kelas III SDN 1 Sumberrejo
Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 65	Tuntas	7	29%
2	< 65	Belum Tuntas	17	71%
Jumlah			24	100%

Berdasarkan Tabel 1 terlihat baru 29% siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan nilai 65. Sementara, 71% siswa yang lain belum mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh siswa yang kurang aktif, kurang fokus dan pengunggnganaan model pembelajaran yang bersifat konvensional atau berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran kurang aktif dan efektif.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan diperlukan solusi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti memakai model *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)-Heuristik untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Kelebihan dari model pembelajaran ini yaitu mampu mengajak siswa untuk memiliki prosedur pemecahan masalah, mampu membuat analisis, dan dituntut untuk membuat evaluasi terhadap hasil pemecahannya, sehingga siswa termotivasi untuk aktif dan fokus dalam kegiatan pembelajaran dan siswa mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada.⁹

Penggunaan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)-Heuristik secara efektif dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.¹⁰ selain itu Pratama dkk menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)-Heuristik lebih baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.¹¹ Penelitian ini penting untuk dilakukan untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur atau langkahlangkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran.¹² Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis untuk menyelenggarakan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.¹³ Model pembelajaran

⁸ Hasil wawancara paa tanggal 27 Agustus 2024, dengan guru kelas III Ibu H

⁹ Susi Parhusip, Suprpto Manurung, Theresia Monika Siahaan, "Pengaruh Model *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS) Heuristic Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di Kelas VIII," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, No.6, (2022):5-6.

¹⁰ Artati Iriana dan Safrudin, "Pengaruh Model Pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS-Heuristik) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 38 Buton," *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, No 1 (2020):1.

¹¹ Ahmad Wilyan Pratama dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* Heuristik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal Educatio*, No 2 (2023): 1.

¹² M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran*, (Lombok: Holistica, 2019) 51.

¹³ Arden Simeru dkk, *Model-Model Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha 2019) 2.

merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.¹⁴

Model pembelajaran LAPS merupakan rangkaian pertanyaan yang bersifat tuntunan dalam solusi masalah. Penyelesaian masalah dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan apa masalahnya, adakah alternatif, apakah bermanfaat, apakah solusinya, dan bagaimana cara yang baik dalam mengerjakan. Nurdin menjelaskan bahwa heuristic adalah suatu penuntun berupa pertanyaan yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu masalah.¹⁵

Logan Avenue Problem Solving (LAPS)-Heuristics adalah model pemecahan masalah matematika yang menekankan pada pencarian alternatif-alternatif berupa pertanyaan-pertanyaan yang dapat digunakan untuk memecahkan sebuah permasalahan.¹⁶

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS) Heuristik yaitu model pembelajaran yang memberikan tuntunan pada siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada sebuah solusi dalam permasalahan.

Adapun kelebihan dari model ini yaitu:

- a. Dapat menimbulkan keingintahuan dan motivasi untuk bersikap kreatif.
- b. Dapat menimbulkan pengetahuan dan keterampilan membuat pertanyaan yang benar.
- c. Menimbulkan jawaban yang asli, baru, khas, dan beraneka ragam serta dapat menambah pengetahuan baru.
- d. Mengajak siswa untuk memiliki prosedur pemecahan masalah, mampu membuat analisis, dan dituntut untuk membuat evaluasi terhadap hasil pemecahannya.
- e. Merupakan kegiatan yang penting bagi siswa yang melibatkan dirinya, bukan hanya satu bidang studi tapi banyak bidang studi.

Sedang kekurangan dari model pembelajaran ini yaitu:

- a. Siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai keinginan untuk mencoba.
- b. Membutuhkan waktu yang lama.
- c. Tanpa pemahaman mengapa berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Dalam model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* terdapat empat langkah yang harus dilakukan, yaitu:

- a. Memahami masalah;
- b. Merencanakan pemecahannya;
- c. Menyelesaikan masalah sesuai rencana langkah kedua;
- d. Memeriksa kembali hasil yang diperoleh.¹⁷

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Memahami masalah, artinya siswa perlu membaca dengan benar dan teliti permasalahan yang diberikan. Siswa juga perlu memahami apa saja yang diketahui dan apa yang ditanyakan pada permasalahan tersebut.
- b. Merencanakan pemecahannya, artinya siswa perlu merancang suatu cara untuk memecahkan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan, siswa harus menetapkan langkah-langkah menyelesaikan masalah tersebut.
- c. Menyelesaikan rancangan penyelesaian, artinya setelah siswa membuat rancangan siswa menyelesaikan permasalahan tersebut.
- d. Memeriksa kembali hasil yang diperoleh, artinya siswa selesai menjalankan siswa melakukan pengecekan kembali apakah langkah-langkah yang digunakan sudah sesuai

¹⁴ Rani Sri Wahyuni dkk, *Model-Model Pembelajaran*, (Jawa Barat: Widina Media Utama, 2024) 2.

¹⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, Cet II, 2020), 96

¹⁶ Andi Muhammad Irfan Taufan Asfar dkk., *Panduan Pembelajaran LAPS-Heuristik Berbasis Kearifan Lokal*, (Media Sains Indonesia, 2023)

¹⁷ Aris Shoimin, 97-98

dengan perencanaan. Hal tersebut bertujuan untuk mengurangi resiko kesalahan atau kekeliruan dalam perhitungannya.

Model pembelajaran ini dapat digunakan pada mata pelajaran matematika dan mata pelajaran lainnya. Penelitian ini mata pelajaran yang digunakan yaitu matematika. Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani, *mathein* atau *manthenien* yang memiliki arti atau makna mempelajari. Kata matematika sangat erat hubungannya dengan kata *Sangsekerta*, *medha* atau bahkan kata *widya* yang memiliki arti kepandaian, ketahuan atau intelegensia. Mata pelajaran Matematika dipelajari di setiap jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA bahkan sampai jenjang perguruan tinggi. Selain itu matematika sangat membantu dan sangat dibutuhkan pada bidang studi atau ilmu-ilmu yang lain.¹⁸

Matematika menurut KBBI adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Pada dasarnya matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta dapat memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹⁹

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan dapat ditarik kesimpulan bahwa matematika merupakan ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran matematika menurut Kemendikbud yaitu:

1. meningkatkan kemampuan intelektual,
2. kemampuan menyelesaikan masalah,
3. hasil belajar tinggi,
4. melatih berkomunikasi, dan
5. mengembangkan karakter siswa.

Adapun tujuan pembelajaran matematika tingkat SD/MI adalah agar siswa mengenal angka-angka sederhana, operasi hitung sederhana, pengukuran, dan bidang.²⁰

Ruang lingkup pembelajaran matematika SD/MI Kelas III adalah bilangan cacah, kalimat matematika, pengukuran, bangun datar dan penyajian data. Pada penelitian ini materi yang digunakan yaitu materi penyajian data.

Data merupakan suatu kumpulan yang menggambarkan secara luas mengenai suatu keadaan. Tabel merupakan salah satu penyajian data untuk menunjukkan banyak data. Penyajiannya dapat menggunakan turus/tally, dan sebagainya.²¹

B. METODE

Bentuk penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan yaitu Pre-Eksperimen Design yaitu suatu jenis eksperimen yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok terbimbing dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh penggunaan pengaruh model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)-Heuristik terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Matematika di SDN 1 Sumberrejo.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design*. Jenis penelitiannya berupa *one group pretest-posttest*. *One group pretest-posttest* menurut Arikunto adalah salah satu jenis desain penelitian dengan cara membandingkan keadaan sebelum diberi

¹⁸ Sugiyanti, "Peningkatan Hasil Belajar Membuat Skets Grafik Fungsi Aljabar Sederhana Pada Sistem Koordinat Kartesius Melalui Metode *Coopratif Learning Jigsaw* Pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 6 Sukoharjo Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018," *Edunomika*, no 1, (2018), 176.

¹⁹ Zuyyina Isnaina dkk., "Peranan Media Audio Visual Pada Keaktifan Bertanya Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD," *JPM UIN Antasari*, no. 1, (2022), 42.

²⁰ Dwi Susriati dan Siti yurida, Peningkatan hasil belajar pemecahan masalah matematika melalui model *problem based learning* berbasis karakter, *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan* Vol. 2 No.1 (Januari) 2019, Hal. 272-280

²¹ Susanto dkk, *Buku Panduan Guru Matematika*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), 196.

perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan, dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali pada saat sebelum mendapatkan perlakuan dan setelah mendapatkan perlakuan.

Pada penelitian ini untuk memperoleh informasi dan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data tes, observasi dan dokumentasi. Tes yang digunakan pada penelitian ini untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar matematika siswa. Jenis tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes tertulis berupa soal isian yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan. Tes ini terdiri dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*post-test*). Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *logan avenue problem solving (LAPS)*-Heuristik terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Sumberrejo. Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Sumberrejo dan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai penunjang untuk kesempurnaan penelitian.

TEKNIK ANALISIS DATA

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur apakah data yang kita memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik dan jika memiliki distribusi tidak normal maka dapat dianalisis menggunakan statistik non-parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan Microsoft excel 2010, berdasarkan kriteria pengujian berikut:

Menentukan taraf signifikansi (α) misalkan pada $\alpha = 5\%$ atau 0,05 dengan hipotesis yang akan diuji:

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian:

Jika $L_o = L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $L_o = L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Untuk mengetahui hasil perhitungan signifikansi atau tidak maka penggunaan uji hipotesis dengan berbantuan Microsoft excel, uji hipotesis yang digunakan yaitu uji wilcoxon.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pretest diberikan sebelum dilakukan *treatment*, peneliti mengadakan *pretest* pada kelas III sebagai sampel pada penelitian untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Hasil *pretest* diperoleh nilai terkecil yaitu dengan nilai 3 dan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu dengan nilai 72. Berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan standar deviasi 14,67 dan memiliki nilai rata-rata 22, nilai tersebut tergolong dibawah nilai KKTP sehingga nilai rata-rata kelas III SDN 1 Sumberrejo belum tuntas.

Posttest diberikan setelah dilakukan *treatment*, peneliti mengadakan *posttest* di kelas III sebagai sampel pada penelitian untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Hasil *posttest* diperoleh nilai terkecil yaitu dengan nilai 17 dan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu dengan nilai 100. Berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan standar deviasi 29,28 dan memiliki nilai rata-rata 67, nilai tersebut tergolong diatas nilai KKTP sehingga nilai rata-rata kelas III SDN 1 Sumberrejo memiliki kategori tuntas.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* hasil belajar siswa 22, nilai rata-rata *posttest* siswa 67. Siswa mengalami peningkatan rata-rata yaitu sebesar 45.

Berdasarkan uji normalitas shaphiro-wilk dengan menggunakan aplikasi microsoft excel data *pretest* statistiknya diperoleh $0,829 < 0,918$ dengan $\alpha = 0,05$, $n = 25$. Data *posttest* statistiknya diperoleh $0,836 < 0,918$ dengan $\alpha = 0,05$, $n = 25$. Dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi tidak normal. Berdasarkan perhitungan menggunakan

microsoft excel diperoleh $Whitung = 6,5$ dan $W_{tabel} = 89$. Jadi, $W_{tabel} > Whitung$ sehingga H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas III di SDN 1 sumberrejo.

PEMBAHASAN

Setelah melakukan prasurvey di kelas III SDN 1 Sumberrejo peneliti mulai merancang model dan sistem pembelajaran yang akan diterapkan supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III. Berdasarkan masalah yang ada peneliti memilih model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik karena dapat menimbulkan keingintahuan dan motivasi untuk bersikap kreatif, memiliki keterampilan dalam pemecahan masalah. Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran model ini dapat mendorong siswa untuk melibatkan dirinya untuk memiliki prosedur penyelesaian masalah, menganalisis dan membuat evaluasi terhadap hasil penyelesaiannya.

Pada awal penelitian, peneliti memberikan soal *pretest* materi penyajian data dalam bentuk tabel untuk mengetahui kemampuan awal siswa. pada pertemuan ke 2 sampai ke 5 peneliti memberikan materi penyajian data dalam bentuk tabel menggunakan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik. Pada pertemuan ke 2 sampai ke 5 peneliti memberikan soal pada siswa untuk mencoba memecahkan masalah mulai dari menganalisis masalah, merencanakan penyelesaian masalah, melaksanakan penyelesaian masalah dan menarik kesimpulan. Pada pertemuan terakhir diberikan soal *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa, dan data yang telah didapatkan dianalisis.

Model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik sangat cocok digunakan untuk penyelesaian masalah pada materi penyajian data dalam tabel karena siswa dilatih bersikap kreatif, memiliki keterampilan dalam pemecahan masalah untuk menyelesaikan permasalahan atau soal-soal yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran tersebut sangat berperan selama proses pembelajaran berlangsung karena peneliti mengkaji terlebih dahulu model pembelajaran tersebut terlebih dahulu agar sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti yakin jika model tersebut dapat memberikan pengaruh karena langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada, dilihat dari penelitian terdahulu yang mendapatkan hasil terdapat pengaruh model tersebut.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fatmasari dkk. dengan judul penelitian pengaruh model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik pada pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis berdasarkan *self-efficacy* siswa. Model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. model LAPS-Heuristik sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa. LAPS-Heuristik membantu siswa memiliki prosedur penyelesaian masalah serta mendorong siswa berpartisipasi lebih aktif di dalam kelas.²²

Kelemahan dari model pembelajaran ini siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai keinginan untuk mencoba, jadi dalam proses pembelajaran siswa malas untuk mencoba melakukan pemecahan masalah dari soal yang diberikan oleh guru. Didapati juga siswa yang kurang minat karena langkah-langkah penyelesaian masalah panjang dan membutuhkan waktu yang lebih lama.

Meskipun terdapat kelemahan tetapi model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik dapat memberikan pengaruh yang cukup besar selama

²² H. R. Fatmasari, dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik pada Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan *Self-Efficacy* Siswa.” UNNES. 2019. 5.

pembelajaran dilaksanakan. Suasana di dalam kelas menjadi lebih hidup dengan pertanyaan-pertanyaan siswa saat berlatih memecahkan masalah.

Hasil dari penelitian ini telah diuji menggunakan uji wilcoxon terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik terhadap hasil belajar siswa kelas III . Hal tersebut bisa dilihat dari nilai rata-rata siswa yang mengalami peningkatan, sebelum diberikan perlakuan yaitu 22 dan nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan yaitu 67. Pada penelitian ini terdapat 5 siswa yang belum tuntas, pada saat proses pembelajaran siswa sudah mampu melaksanakan penyelesaian masalah, namun pada saat dilakukan posttest siswa mendapatkan hasil yang kurang maksimal, hal ini disebabkan oleh siswa yang kurang minat melaksanakan langkah-langkah penyelesaian masalah karena membutuhkan waktu yang lama. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN I Sumberrejo.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 1 Sumberrejo. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan hasil belajar yang telah dilakukan yaitu rata-rata pretest adalah 22 dan rata-rata posttest adalah 67. Maka, berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh $Whitung = 6,5$ dan $W_{tabel} 89$. Jadi, $Whitung > W_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 1 Sumberrejo.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik sebagai alternatif untuk menambah variasi model pembelajaran pada proses pembelajaran khususnya pada pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika.

2. Siswa

Diharapkan siswa selalu memiliki motivasi dalam belajar agar kemampuan pemecahan masalah meningkat sehingga kualitas belajar menjadi lebih baik.

3. Sekolah

Diharapkan sekolah untuk menggunakan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik sebagai alternatif untuk menambah variasi model pembelajaran pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfar, Andi Muhammad Irfan Taufan dkk.. *Panduan Pembelajaran LAPS-Heuristik Berbasis Kearifan Lokal*. (Media Sains Indonesia.2023)
- Citriadin, Yudin. *Pengantar Pendidikan*. (Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, 2019).

Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogi*. (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019).

Fatmasari, H. R. dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS)–Heuristik pada Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan *Self-Efficacy* Siswa.” UNNES. 2019

Iriana, Artati dan Safrudin. “Pengaruh Model Pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS-Heuristik) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 38 Buton.” *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, No 1 (2020).

Isnaina, Zuyyina dkk.. “Peranan Media Audio Visual Pada Keaktifan Bertanya Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD.” *JPM UIN Antasari*, no. 1, (2022).

Pratama, Ahmad Wilyan dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving* Heuristik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS.” *Jurnal Educatio*, No 2 (2023).

Rohman, Syaifudin dan Nike Astiwijaya. “Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Di SMA Negeri 14 Palembang.” *Penelitian Pendidikan Matematika*, No 5 (2021).

Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-ruzz Media. Cet. II. 2020).

Simeru, Arden dkk, *Model-Model Pembelajaran*. (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha 2019).

Siregar,Sofian. Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17,i, 1st edn (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).

Sugiyamti. “Peningkatan Hasil Belajar Membuat Skets Grafik Fungsi Aljabar Sederhana Pada Sistem Koordinat Kartesius Melalui Metode *Coopratif Learning Jigsaw* Pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 6 Sukoharjo Semester 1 Tahun Pelajran 2017/2018.” *Edunomika*. no 1. (2018).

Susanto dkk. *Buku Panduan Guru Matematika*. (Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Susriati, Dwi dan Siti yurida. Peningkatan hasil belajar pemecahan masalah matematika melalui model problem based learning berbasis karakter. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan* Vol. 2 No.1 (Januari) 2019.

Sutikno, M. Sobry. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. (Lombok: Holistica.2019).

Suwarni,Diah Indah Surti Kurniasih dan R. Teti Rostikawati. “Penerapan Model Pembelajaran Think-Talk-Write (TTW) dan Demonstrasi Reciprocaluntuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekosistem Siswa SMP PGRI Suryakencana Cileungsi Kabupaten Bogor.” *Jurnal Pendidikan Ilmiah* No 8.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wahyuni, Rani Sri dkk. *Model-Model Pembelajaran*. (Jawa Barat: Widina Media Utama, 2024)