

ABSTRAK

Rahmah, Chindy Aulia. 2023. Pengaruh Media *Board Game* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SDN Bungurasih. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd. Pembimbing (2) Arif Mahya Fanny S.H., M.Pd.

Kata Kunci : *Board Game*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Matematika

Kemampuan pemecahan masalah matematika pada pembelajaran matematika masih kurang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor dan kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *board game* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi skala.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian post-test only control group design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Bungurasih tahun ajaran 2022/2023. Melalui non probability sampling dengan jenis sampel jenuh terpilih dua sampel yakni kelas Va dengan jumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas Vb dengan jumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol. Data penelitian ini diperoleh menggunakan metode tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis dengan uji-t. Dalam penelitian menggunakan bantuan program SPSS ver. 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *Board Game* terhadap kemampuan

pemecahan masalah matematika siswa kelas V pada materi skala. Hal ini dapat diketahui dari siswa yang awalnya tidak dapat untuk memecahkan masalah sendiri dan meminta bantuan kepada orang lain menjadi dapat untuk memecahkan suatu masalah sendiri tanpa ada bantuan.

ABSTRACT

Rahmah, Chindy Aulia. 2023. Pengaruh Media *Board Game* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SDN Bungurasih. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd. Pembimbing (2) Arif Mahya Fanny S.H., M.Pd.

Keywords: *Board Games*, Problem Solving Ability, Mathematic

The ability to solve mathematical problems in learning mathematics is still lacking. This is caused by several factors and errors made by students in solving math problems. This study aims to determine the effect of *board game* media on students mathematical problem-solving abilities on the material scale.

The type of research is an experimental research with a post-test only control group design. The population of this study were fifth grade students at Bungurasih Elementary School for the 2022/2023 academic year. Through non-probability sampling with saturated sample types, two samples were selected, namely class Va with a total of 20 student as the experimental class and class Vb with a total of 20 students as the control class. The research data was obtained using the test method. The instrument used is a test sheet. The data analysis technique used is homogeneity test. Normality test, and hypothesis testing with t-test. In research using SPSS ver. 25.

The results showed that there was an effect of *board game* media on the mathematic problem-solving abilities of

fifth grade students on the material scale. This can be seen from students who initially were unable to solve problems on their own and asked for help from others to be able to solve a problem on their own without any help.