

**INOVASI PEMBELAJARAN DENGAN *DICE BOARD GETS SMART*
DAMPAKNYA TERHADAP PROSES DAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH**

Alfan Efendi Ardiansah¹, Dr. Lisa Virdinarti Putra, S.Pd., M.Pd²

¹PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo

²Magister Manajemen Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo

¹alvanardian460@gmail.com), (²lisavirdinartiputra@gmail.com

ABSTRACT

The problem addressed in this study is the low ability of students to solve mathematics problems based on Higher Order Thinking Skills (HOTS) that involve problem-solving indicators. Based on a preliminary study, students at SDN Sidomulyo 04 showed difficulties in understanding the steps to solve problems due to a lack of understanding of problem-solving strategies. This indicates that their ability to identify and determine solutions has not been optimally developed. These difficulties are further supported by the researcher's observations during the learning process, which revealed that students are not yet accustomed to applying critical and systematic thinking in solving mathematical problems. This study aims to examine the effect of the problem-solving learning model assisted by the Dice Board Gets Smart media on students' problem-solving abilities. The main issue is the low problem-solving ability of students during the learning process. This research uses a quantitative approach with the population being all students at SDN Sidomulyo 04, while the sample consists of students from classes IIIA and IIIB. The results of the study show that: (1) There is a significant difference between the experimental class using the problem-solving model assisted by Dice Board Gets Smart media and the control class using the problem-solving model without the media, with a significance value of $0.012 < 0.05$ based on the independent t-test. (2) There is an influence of the problem-solving learning model assisted by Dice Board Gets Smart media on students' problem-solving abilities, with a significance value of $0.001 < 0.05$ based on the regression test. In conclusion, the problem-solving learning model assisted by the Dice Board Gets Smart media is effective in improving students' problem-solving skills.

Keywords: Problem Solving, Solution to Problem, Dice Board Gets Smart

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika berbasis HOTS yang memuat indikator pemecahan masalah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, siswa di SDN Sidomulyo 04 menunjukkan kesulitan dalam memahami langkah-langkah penyelesaian soal karena kurangnya pemahaman terhadap strategi pemecahan masalah. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan mereka dalam mencari dan menentukan solusi belum terasah secara optimal. Kesulitan ini diperkuat oleh hasil observasi peneliti selama proses pembelajaran, yang menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa menerapkan pola pikir kritis dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *dice board gets smart* terhadap pemecahan masalah siswa. Masalah yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi seluruh siswa SD Sidomulyo 04, sedangkan sampelnya adalah siswa kelas IIIA dan IIIB SD Sidomulyo 04. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *dice board gets smart* dan kelas kontrol yang menggunakan model *problem solving* tanpa media *dice board gets smart*, dengan nilai signifikansi $0,012 < 0,05$ berdasarkan uji independent t-test. (2) Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *dice board gets smart* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ berdasarkan uji regresi. Kesimpulannya adalah model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *dice board gets smart* efektif dalam meningkatkan pemecahan masalah siswa.

Kata Kunci: *Problem Solving*, Pemecahan Masalah, *Dice Board Gets Smart*

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan dan karakter peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran dikelas. Proses pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, melainkan ditunjang oleh

berbagai unsur penting, antara lain tujuan pembelajaran, materi ajar, sarana dan prasarana, kondisi atau situasi belajar, media pembelajaran, lingkungan belajar, metode yang digunakan, serta sistem evaluasi. Seluruh unsur tersebut saling berinteraksi dan memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran

yang ada di sekolah dasar. (Yanti, 2021)

Model pembelajaran dan media pembelajaran memiliki peran yang saling melengkapi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas konsep, mempermudah pemahaman, serta meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Dengan kombinasi model pembelajaran yang sesuai dan media yang mendukung, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa (Junaidi, 2019).

Media merupakan alat yang digunakan dalam pendidikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan informasi dari sumber ke audiens yang ditargetkan. Penggunaan media pembelajaran di kelas terbukti mampu memudahkan proses pengajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang mendukung proses belajar mengajar, serta berfungsi memperjelas pesan atau informasi disampaikan untuk mencapai materi sesuai tujuan yang ada (Nuha, 2023).

Model pembelajaran *problem solving* merupakan pendekatan yang

menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah secara sistematis. Model ini bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik dengan cara menstimulasi mereka agar menelaah dan memperhatikan suatu masalah, untuk menemukan solusi yang tepat. Model pembelajaran *problem solving* menempatkan guru sebagai fasilitator dan motivator yang membantu peserta didik dalam membandingkan berbagai pendekatan dan metode untuk menyelesaikan permasalahan. (Aulia et al., 2025)

Media merupakan salah satu instrumen penting yang berperan dalam mendukung proses pembelajaran. Keberadaan media menjadi suatu kebutuhan bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan cakap dalam memanfaatkan berbagai bentuk teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan pemanfaatan media yang tepat, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan

karena media dapat menyajikan informasi secara lebih menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. (Fadilah et al., 2023)

Kemampuan dalam menyelesaikan masalah merupakan keterampilan yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat dalam memahami dan menyelesaikan persoalan dalam bidang matematika, tetapi juga sangat berguna dalam menghadapi berbagai tantangan atau permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam bidang studi lainnya. Penting bagi pendidik untuk konsisten melatih dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. (Reski et al., 2019)

Menurut Polya (dalam Sagita et al., 2023) menyatakan bahwa *“pemecahan masalah dapat diartikan sebagai upaya untuk menemukan solusi dari suatu kesulitan agar dapat mencapai tujuan yang tidak dapat diraih dengan segera”*. Yang artinya pemecahan masalah merupakan suatu proses pencarian jalan keluar untuk mencapai tujuan tertentu yang tidak dapat diperoleh secara otomatis atau tanpa usaha. dalam konteks

pembelajaran matematika. Polya mengembangkan suatu pendekatan sistematis dalam menyelesaikan masalah yang terdiri dari empat tahapan utama yang dijabarkan sebagai berikut: (1) memahami permasalahan, (2) merancang rencana penyelesaian, (3) melaksanakan rencana tersebut, dan (4) melakukan pengecekan kembali terhadap solusi yang telah diperoleh. Tahapan ini bertujuan untuk membantu siswa berpikir secara logis dan terstruktur dalam menghadapi berbagai bentuk soal atau permasalahan, sehingga mereka dapat menemukan solusi yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Penelitian dan pengambilan data ini dilakukan di SDN Sidomulyo 04 karena peneliti sudah pernah melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar di SDN Sidomulyo 04 selama satu semester, untuk itu peneliti sudah mengetahui karakter siswa yang ada di SDN Sidomulyo 04 tersebut. Kedekatan peneliti dengan guru kelas juga menjadi alasan mengapa peneliti melakukan

penelitian atau pengambilan data di SDN Sidomulyo 04. Sebelum penelitian dilaksanakan, penulis melakukan observasi di kelas tersebut dengan cara mengamati proses pembelajaran yang berlangsung bersama guru kelas. Berdasarkan hasil soal studi pendahuluan yang peneliti berikan kepada siswa dengan adanya indikator pemecahan masalah dalam soal uraian.

Mereka cenderung kesulitan menjawab pertanyaan karena minimnya pemahaman dalam cara memecahkan masalah. Kemampuan siswa dalam mengatasi tantangan matematika juga kurang terasah, yang pada akhirnya membuat mereka semakin terhambat dalam menyelesaikannya. Kemampuan memecahkan masalah merupakan aspek yang sangat penting karena hal tersebut merupakan inti dari pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi peneliti tentang kondisi kemampuan pemecahan masalah siswa, dalam pembelajaran di kelas III A dan III B terdapat permasalahan kurangnya penekanan pada kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya hasil

tes berupa soal pemecahan masalah yang diberikan kepada kelas tersebut.

Pembelajaran yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan yang berbentuk uraian soal yang umumnya memiliki satu jawaban. Dilihat dari lembar jawab siswa, siswa masih belum mampu untuk mengedepankan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah yang terdapat pada soal-soal yang tersedia. Setiap langkah dalam menyelesaikan masalah memiliki karakteristik yang berbeda, tergantung pada jenis masalah yang dihadapi. Hal ini juga berlaku dalam matematika, di mana proses pemecahan masalah menunjukkan ciri-ciri tertentu. Memahami karakteristik ini sangat penting sebelum kita mulai bekerja untuk menemukan solusinya. Hasil dari jawaban siswa menunjukkan bahwa hanya sebagian dari mereka yang mampu mengungkapkan informasi dari permasalahan yang diberikan, dengan menuliskan informasi yang terdapat dalam soal. Namun, pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan masih belum benar.

Berdasarkan hasil soal pemecahan masalah siswa yaitu menggunakan indikator menurut Polya (dalam Sagita et al., 2023) telah diperoleh data yang menunjukkan bahwa nilai proses kognitif siswa kelas III A adalah: 1) Memahami Masalah 3%, 2) Menyusun Rencana 33%, 3) Melaksanakan Rencana 41%, 4) Mereview Kembali 8%. Untuk siswa kelas III B adalah: 1) Memahami Masalah 4%, 2) Menyusun Rencana 31%, 3) Melaksanakan Rencana 33%, 4) Mereview Kembali 7%. Dan rata – rata pemecahan masalah siswa menurut indikator yang diberikan untuk siswa SD Negeri Sidomulyo 04 pada kelas III A mencapai 21% dan kelas III B mencapai 19%. Sehingga penulis menentukan kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III di SDN Sidomulyo 04 masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurang inovatifnya model dan media pembelajaran yang digunakan, sehingga tidak mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Guru cenderung menggunakan model

pembelajaran yang kurang interaktif, dengan penyampaian materi secara konvensional yang berpusat pada buku LKS atau buku tema. Minimnya inovasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang menuntut kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil observasi di SDN Sidomulyo 04, proses pembelajaran selama ini belum memanfaatkan media yang mampu mendorong kemampuan siswa dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu, peneliti menerapkan pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan pemecahan masalah siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang dirancang sendiri, yaitu *Dice Board Gets Smart*.

Media pembelajaran *Dice Board Gets Smart* adalah alat peraga interaktif yang mengintegrasikan elemen permainan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media Pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan dengan permasalahan di atas, maka perlu upaya untuk meningkatkan

pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga dapat membantu meningkatkan pemecahan masalah siswa. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan membahas mengenai “Pengaruh Model *Problem Solving* Berbantuan *Dice Board Gets Smart* Terhadap Pemecahan Masalah Siswa”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu apakah terdapat perbedaan pemecahan masalah siswa melalui penggunaan model pembelajaran *problem solving* berbantuan *dice board gets smart*, serta apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem solving* berbantuan *dice board gets smart* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pemecahan masalah

siswa melalui penggunaan model pembelajaran *problem solving* berbantuan *dice board gets smart*, serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem solving* berbantuan *dice board gets smart* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian kuantitatif ini hanya berfokus pada beberapa variabel tertentu (Sugiyono, 2019). Pola hubungan antar variabel yang diteliti disebut sebagai paradigma penelitian. Paradigma penelitian mengacu pada pola pikir yang menggambarkan hubungan antara variabel yang diteliti serta mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang harus dijawab melalui penelitian (Yuwanto, 2019). Selain itu juga menentukan teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, serta teknik analisis statistik yang akan diterapkan (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang bertujuan untuk menguji suatu hipotesis dengan bantuan analisis statistik (Winarni, 2021). Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi-Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Metode ini dipilih karena ada faktor-faktor di luar penelitian yang tidak bisa sepenuhnya dikendalikan oleh peneliti. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang diteliti, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2021). Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok menjalani *pretest* untuk mengetahui kondisi awal mereka. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok kembali mengikuti *posttest* untuk melihat perubahan yang terjadi setelah intervensi.

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependent* (terkait) (Sugiyono, 2018). Variabel bebas dari penelitian ini yaitu model pembelajaran *Problem Solving Berbantuan Dice Board Gets Smart*. Variabel terkait adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat

karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2018). Variabel terkait dari penelitian ini yaitu kemampuan pemecahan masalah siswa.

Populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Sidomulyo 04 Tahun Pelajaran 2024/2025. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2017). Sampel penelitian ini adalah 2 kelas yaitu kelas III A dan III B SDN Susukan 01. Peneliti ingin mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang letaknya masih satu gugus. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling* dengan menggunakan teknik *Non-probability sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Salah satunya dengan menggunakan *sampling purposive* karena dalam penelitian ini pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan

dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2021). Hasil dari penelitian ini dapat dilihat pada *pretest posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Untuk mengukur perbedaan rata-rata pemahaman konsep siswa digunakan uji *Independent Sample T-test* dengan hasil yang didapatkan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji *Independent Sample T-test*

No	Kelas	Mean	Sig.
1	Kelas Eksperimen	75,88	0,012
2	Kelas Kontrol	73,20	0,013

Untuk mengukur pengaruh pemahaman konsep siswa digunakan uji *Regresi Linier Sederhana* dengan hasil yang didapatkan seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji *Regresi Linier Sederhana Model Summary*

Model	R	R.Square	Sig.
1	.079	.326	0,001

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* terbukti lebih efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari perbedaan hasil pemecahan masalah siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen lebih tinggi 75,88 dibandingkan kelas kontrol 73,20. Nilai signifikansi sig. hitung sebesar 0,012 atau 0,013 < 0,05 menandakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Ini menunjukkan bahwa penerapan media alat peraga dalam model pembelajaran *Dice Board Gets Smart* berdampak positif terhadap pemecahan masalah siswa, dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Solving* tanpa media alat peraga.

Temuan ini didukung penelitian yang dilakukan (Erita, 2017) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 74 Palembang".

Berdasarkan hasil analisis uji-t menunjukkan perolehan nilai signifikan sebesar 0,001 dengan nilai $\alpha = 0,05$, sehingga $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V.

Selain itu, data observasi menunjukkan bahwa penggunaan media *Dice Board Gets Smart* dalam *Dice Board Gets Smart* terbukti dapat meningkatkan nilai siswa dan mempermudah mereka dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan angket respon siswa, kelas eksperimen menunjukkan rata-rata skor respon positif sebesar 78%, sedangkan kelas kontrol hanya 76%. Ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih terbantu saat pembelajaran menggunakan media alat peraga *Dice Board Gets Smart*.

Perbedaan rata-rata nilai antara kedua kelas ini disebabkan oleh tingginya keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang menggunakan alat peraga, sehingga mereka lebih mudah memahami materi. Sebaliknya, pada kelas yang tidak menggunakan media

alat peraga, beberapa siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi serta menyelesaikan soal. Kesimpulan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Febriana & Indarini, 2020) yang berjudul menerangkan bahwa hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,900 > 3,615$) dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal. Hasil angket menunjukkan bahwa tingkat pemecahan masalah di kelas eksperimen (78%) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (76%). Respon siswa terhadap pembelajaran

di kelas eksperimen juga lebih positif dengan selisih 2% dibandingkan kelas kontrol. Oleh karena itu, model ini dinilai lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hasil penelitian dalam tabel 2 menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemecahan masalah siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji *regresi linier* sederhana, di mana model pembelajaran tersebut sebagai variabel *independent* berpengaruh terhadap variabel *dependent*, yaitu pemecahan masalah siswa.

Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* cenderung lebih mampu menyelesaikan soal dibandingkan saat belum menggunakan media tersebut. Tujuan utama dari penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* ini adalah menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Model ini sangat sesuai diterapkan di sekolah dasar, terutama pada materi yang

dianggap sulit oleh siswa. *Dice Board Gets Smart* memfasilitasi siswa dalam mengakses informasi dengan lebih cepat dan akurat, serta membantu dalam proses pemecahan masalah.

Dukungan terhadap efektivitas model ini juga terlihat dari hasil observasi, angket siswa, dan lembar kerja siswa (LKPD/LKS) yang dianalisis oleh peneliti. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kesimpulan ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2024) yang menyatakan bahwa berdasarkan data *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $\text{sig}.0,882 > 0,005$.

Secara spesifik, kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas eksperimen mencapai rata-rata nilai 75,88, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 73,20. Respon siswa terhadap pembelajaran di kelas eksperimen juga lebih positif, yakni 78%, dibandingkan kelas kontrol yang hanya 76%. Sementara itu, hasil LKPD menunjukkan nilai 77,33% untuk kelas eksperimen dan 76% untuk kelas kontrol. Perbedaan ini mencerminkan pengaruh positif dari

penggunaan media alat peraga dalam model pembelajaran *Problem Solving*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen dengan adanya perlakuan selama 3 kali pertemuan berpengaruh menjadi efektif, daripada hanya menggunakan penerapan model pembelajaran *Problem Solving* pada kelas kontrol. Terbukti dengan hasil analisis data dan hasil pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi, lembar angket dan lembar LKPD / LKS pada peneliti. Kesimpulan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Tyara & Putra, 2023) yang berjudul "*The Influence of Problem-Solving Learning Model Assisted by Adventure Board Media on Students' Problem-Solving Ability*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran pemecahan masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan media papan petualangan. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 4,864 > t_{tabel} = 2,064$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Model ini

memberikan pengaruh sebesar 47,5% terhadap variabel kemampuan pemecahan masalah.

E. Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Dice Board Gets Smart* adalah sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa. Hal ini dibuktikan dengan taraf nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,12 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kualitas pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata untuk kelas eksperimen 75,88 lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol 73,20.
- (2) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} =$

0,379 > $t_{tabel} = 3,844$ dan nilai signifikansi < 0,05 yaitu 0,001. Sehingga pada variabel pemecahan masalah siswa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa sebesar 32,6%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, U. Z., Kasdriyanto, D. Y., & Sriwijayanti, R. P. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Mathir Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Matematika Bangun Ruang Kelas 5 SDN Malasan Wetan 1*. 6(1), 8–18.
<https://doi.org/10.30596/jpppp.v6i1.23719>
- Erita, E. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran. *Economica*, 6(1), 72–86.
<https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Febriana, T., & Indarini, E. (2020). Komparasi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1016–1020.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.494>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Mustika Sari, S., Susanti, N., Indrayati, H., & Muhammadiyah Pagaralam, S. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Alat Peraga Board Elements of Circle pada Materi Lingkaran. *Mathema Journal E-Issn*, 6(1), 2024.
- Nuha, F. H. (2023). *Pengaruh Game Based Learning Berbantuan Fun Card Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD*. Universitas Ngudi Waluyo.
- Putri Ayu Tyara, & Lisa Virdinarti Putra. (2023). The Influence of Problem-Solving Learning Model Assisted by Adventure Board Media on Students' Problem-Solving Ability. *International Journal of Scientific Multidisciplinary Research*, 1(5), 459–470.
<https://doi.org/10.55927/ijsmr.v1i5.4642>
- Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 431–439.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*

Kualitatif. Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (3rd Ed.)*. Alfabeta.

Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.

Yanti, F. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Base Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas Xi Tata Busana-2 Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri Materi Pengertian Dan Fungsi Busana Pesta Pada Smk Negeri 1 Sigli. *Jurnal Sains Riset*, 11(1), 11–14.
<https://doi.org/10.47647/jsr.v11i1.394>

Yuwanto, L. (2019). *Metode Penelitian Eksperimen*. Graha Ilmu.