



**PENGARUH MODEL *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN *DICE BOARD*
GETS SMART TERHADAP PEMECAHAN MASALAH SISWA**

SKRIPSI

Oleh:

ALFAN EFENDI ARDIANSAH

131211009

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

2025



**PENGARUH MODEL *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN *DICE BOARD*
GETS SMART TERHADAP PEMECAHAN MASALAH SISWA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Oleh:

ALFAN EFENDI ARDIANSAH

131211009

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN *DICE BOARD* *GETS SMART* TERHADAP PEMECAHAN MASALAH SISWA

Oleh:

ALFAN EFENDI ARDIANSAH

131211009

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta telah diperkenankan untuk diujikan

Ungaran, 22 Juli 2025

Dosen Pembimbing



Lisa Virdinarti Putra, S.Pd., M.Pd.

NIDN.0606088901

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

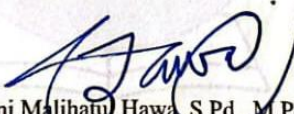
Skripsi berjudul:
**PENGARUH MODEL *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN *DICE BOARD*
GETS SMART TERHADAP PEMECAHAN MASALAH SISWA**

Oleh:
ALFAN EFENDI ARDIANSAH
131211009

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Komputer dan Pendidikan, Universitas Ngudi Waluyo, pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 31 Juli 2025

Tim Penguji:
Ketua Penguji


Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0631039001

Penguji 1



Zulmi Roestika Rini, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0605089002

Penguji 2


Dr. Lisa Virdmarti Putra, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0606088901


Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan

Iwan Setrawan Wibisono, S.T., M.Kom
NIDN. 0614077901

Ketua Program Studi

Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0631039001

PERNYATAAN ORISINILITAS

PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Alfani Efendi Ardiansah

NIM : 131211009

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Komputer dan Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi Yang Berjudul "Pengaruh Model *Problem Solving* Berbantuan *Dice Board Gets Smart* Terhadap Pemecahan Masalah Siswa" adalah karya tulis asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di Perguruan Tinggi manapun.
2. Skripsi ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing serta narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kembali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi waluyo.

Ungaran,.....28.....Juli.....2025

Peneliti



Alfan Efendi Ardiansah

HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI

HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alfani Efendi Ardiansah
NIM : 131211009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Komputer dan Pendidikan
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi
Judul : Pengaruh Model *Problem Solving* Berbantuan *Dice Board Gets Smart* Terhadap Pemecahan Masalah Siswa

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya setuju untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti/pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penelitian karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak untuk menyimpulkan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Ngudi Waluyo, dan semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atau pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 28 Juli 2025

Peneliti



Alfani Efendi Ardiansah

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Komputer dan Pendidikan
Skripsi, Agustus 2025
Alfan Efendi Ardiansah
131211009

PENGARUH MODEL *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN *DICE BOARD GETS SMART* TERHADAP PEMECAHAN MASALAH SISWA

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.

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

Ngudi Waluyo University
Study Program of Primary School Teacher Education
Faculty of Computers and Education
Final Project, June 2025
Alfan Efendi Ardiansah
131211009

**THE EFFECT OF THE PROBLEM SOLVING MODEL USING DICE
BOARD GETS SMART ON STUDENTS' PROBLEM SOLVING**

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*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



KETERANGAN PERORANGAN

1.	Nomor Induk Kependudukan	3322151608020001	
2.	Nama	ALFAN EFENDI ARDIANSAH	
3.	Kabupaten/Kota Tempat Lahir	SEMARANG (KAB)	
4.	Tanggal Lahir	16-08-2002	
5.	Jenis Kelamin	Pria	
6.	Agama / Aliran Kepercayaan	ISLAM	
7.	Status Perkawinan	-	
8.	E-mail	alvanardian460@gmail.com	
9.	Nomor Telepon / Handphone	089508984066	
10.	Alamat	a. Jalan	jl. Imam Bonjol No. 6, Derekan RT.03 RW.01
		b. Kelurahan /	Derekan
		c. Kecamatan	Pringapus
		d. Kabupaten/Kota	Semarang (kab)
		e. Provinsi	Jawa tengah
11.	Keterangan Badan	a. Tinggi (cm)	171
		b. Berat Badan	68
		c. Rambut	Hitam lurus
		d. Bentuk Muka	Oval
		e. Warna Kulit	Sawo matang
		f. Ciri Khas	-
		g. Cacat Tubuh	-
12.	Kegemaran / Hobby	Badminton	
13.	Riwayat Pendidikan	Tk Tunas Patria	
		SDN Derekan (2009-2015)	
		SMPN 1 Bawen (2015-2018)	
		SMK Widya Praja Ungaran (2018-2021)	

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Solving* Berbantuan *Dice Board Gets Smart* Terhadap Pemecahan Masalah Siswa”. Skripsi Penelitian ini disusun sebagai salah satu tugas akhir pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo.

Penelitian ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi – tingginya pada pihak – pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Ngudi Waluyo Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum., yang telah memberikan kesempatan untuk dapat belajar dengan baik.
2. Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo Bapak Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom., yang telah memberikan kesempatan untuk dapat belajar dengan baik.
3. Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ngudi Waluyo Ibu Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd., yang dengan sabar dan semangat dalam memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa.
4. Dosen Pembimbing Ibu Dr. Lisa Virdinarti Putra, S.Pd., M.Pd., yang dengan sabar dan semangat serta telah memberi motivasi, bimbingan, saran, arahan dan solusi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Segenap Dosen Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.
6. Kepala SD Negeri Sidomulyo 04, yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian, serta memberikan dukungan dan motivasi yang luar biasa.
7. Segenap Guru dan Siswa SD Negeri Sidomulyo 04 yang telah membantu melaksanakan penelitian.
8. Yang istimewa kedua orang tua, yang telah mendukung dalam berbagai aspek, memberikan seluruh doa, semangat, motivasi, kasih sayang, dan senantiasa berjuang dan menjadi motivasi untuk terus mewujudkan impian sehingga dapat menyelesaikan studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo.
9. Segenap pihak terkait yang tidak dapat sebutkan satu per satu yang selalu memberi dukungan, semangat, doa, bantuan, serta motivasi agar dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan baik.

Demikian prakata dan ucapan terima kasih yang dapat disampaikan oleh peneliti. Peneliti berharap semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan menjadi kebaikan semua pihak dan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan pembacanya.

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN ORISINILITAS.....	v
HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	vi
ii	
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Tujuan Penelitian.....	17
1.4 Manfaat Penelitian.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	20
2.1 Kajian Relevan	20
2.2 Kerangka Teoritis	38
2.2 Kerangka Berfikir.....	63
2.3 Hipotesis Penelitian.....	67
BAB III METODE PENELITIAN.....	68
3.1 Desain Penelitian.....	68
3.2 Populasi Dan Sampel	69
3.3 Variabel Penelitian	71
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	71

3.5 Teknik Analisis Data	82
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	96
4.1. Perbedaan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Penggunaan Model <i>Problem Solving</i> Berbantuan <i>Dice Board Gets Smart</i>	96
4.2. Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Solving</i> Berbantuan <i>Dice Board Gets Smart</i> Terhadap Pemecahan Masalah Siswa.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	112