

SARI

Istiqomah, Penerapan Permainan *Clever Board* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Pokok Bahasan Segiempat. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing 1. Mochammad Abdul Basir, S.Pd, M.Pd, II. Hevy Risqi Maharani, S.Pd, M.Pd.

Kata kunci: Permainan *Clever Board*, Kemampuan Pemecahan Masalah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang menggunakan pembelajaran dengan penerapan permainan *Clever Board* dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Serta mengetahui rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan menerapkan permainan *Clever Board* pada pokok bahasan segiempat mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) di kelas VII SMP Hasanuddin 10 Semarang, tahun akademik 2015/2016.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Hasanuddin 10 Semarang. Sampel penelitian ini adalah dua kelas diambil secara acak dan diperoleh siswa kelas VII C sebagai kelas eksperimen (proses pembelajaran menggunakan permainan *Clever Board*) sedangkan kelas VII B sebagai kelas kontrol (proses pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional). Penelitian dilakukan empat kali pertemuan untuk kelas eksperimen dan empat kali pertemuan untuk kelas kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi dan metode tes untuk kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji t dua sampel independent dan uji t satu sampel.

Hasil analisis uji independent sample t-test yaitu diperoleh $t_{hitung} = 3,840$ dan $t_{tabel} = 2,003$, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan pembelajaran dengan penerapan permainan *Clever Board* lebih baik jika dibandingkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian diperoleh data nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan pembelajaran dengan penerapan permainan *Clever Board* adalah 78,28. Melihat dari nilai rata-rata data awal yaitu 53,28, maka pembelajaran matematika dengan menggunakan penerapan permainan *Clever Board* sangat baik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pokok bahasan segiempat. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan penerapan permainan *Clever Board* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pokok bahasan segiempat.

ABSTRACT

Istiqomah, Clever Board Game Application in Developing Mathematics Problem Solving Ability of Quadrilateral. Thesis, Mathematics Education Study Program, Sultan Agung Islamic University of Semarang. Supervisor 1. Mochamad Abdul Basir, S. Pd, M. Pd, II. Hevy Risqi Maharani, S.Pd, M.Pd.

Keywords: Clever Board Game, Problem Solving Ability.

This research aims to know the average difference between the mathematical problem solving ability of students who taught with Clever Board game and students who taught with conventional learning. And to know the average mathematical problem solving ability of students with applying the Clever Board game on the subject of the quadrilateral achieve completeness criteria (KKM) in the class VII Hasanuddin 10 Semarang, at academic year 2015/2016.

The population in this research were all students of class VII grade students of SMP Hasanuddin 10 Semarang. The sample of research was drawn randomly two classes and obtained students of VII C class as the experimental class (who taught with used Clever Board game) where as students of VII B class as the control class (who taught with used conventional learning). The research was conducted four meetings to experimental class and four meetings for the control class. Methods of data collection using documentation and test methods for mathematical problem solving ability of students. Data were analyzed using independent samples t-test and one sample t-test.

The results of test analysis independent sample t-test was obtained $t = 3,840$ and $t \text{ table} = 2,003$, it can be concluded that the mathematical problem solving ability of students who taught with Clever Board game better than mathematics problem solving ability of students with conventional learning. The results of the research data showed the average value of mathematical problem solving ability of students who taught Clever Board game is 78,28. See to average value first data is 53,28 then the learning of mathematics who taught with Clever Board game is excellent in improving student's mathematical problem solving ability on the subject of the quadrilateral. It can be concluded that the use of learning with application of game Clever Board games more effective to improve student's mathematical problem solving on the subject of the quadrilateral.