

ABSTRAK

Devy Alvionita. 2017. *Pengaruh Penerapan Model Problem Posing Dipadu Scrabble Game Terhadap Peningkatan Kemampuan Menyelesaikan Masalah IPA*. Skripsi. Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I Moch Ahied S.Si.,M.Si, Pembimbing II Wiwin Puspita Hadi S.Si.,M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah IPA siswa melalui penerapan model pembelajaran *problem posing* dipadu *scrabble game*. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental. Desain penelitian yaitu *one group pretest and posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 2 Menganti. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIIA dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji T sampel berpasangan. Hasil analisis data menunjukkan $t_{hitung} = -21,967$ dan $t_{tabel} = 1,693$ (pada df 32 dan taraf signifikansi 0,05) maka $t_{hitung} < t_{tabel}$ penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem posing* dipadu *scrabble game* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan penyelesaian masalah menggunakan langkah pemecahan masalah Polya. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan rata-rata *pretest* siswa sebelum pembelajaran yaitu 43,72 meningkat pada *posttest* siswa yaitu 76,93. Persentase peningkatan kemampuan penyelesaian masalah pada kriteria rendah sebesar 3%, kriteria sedang sebesar 67% dan kriteria tinggi sebesar 30%. Keterlaksanaan pembelajaran dalam kategori baik dengan persentase sebesar 88,05% serta respon positif siswa terhadap pembelajaran sebesar 87,84% (sangat baik).

Kata kunci : kemampuan penyelesaian masalah, model *problem posing*, *scrabble game*

ABSTRACT

Devy Alvionita. 2017. *The Influence Of Application Problem Posing Model Combined Scrabble Game Against An Increase In The Ability To Resolve Science Problems*. Thesis. Natural Science Education Study Program, Faculty Of Education, Trunojoyo University. Advisor I Moch Ahied S.Si.,M.Si, Advisor II Wiwin Puspita Hadi S.Si.,M.Pd.

This research aims to improve the ability of problem solving science through the application learning model of problem posing combined scrabble game. This type of research is pre-experimental research. The research design is one group pretest and posttest design. The population in this research is the whole grade VII SMPN 2 Menganti. While the sample in this research is class VIIA using purposive sampling. Data analysis technique used is paired sample T-test. The results of the data analyse shows $t_{\text{calculate}} = -21.967$ and $t_{\text{table}} = 1,693$ (on the extent and significance of 32 df 0,05) then $t_{\text{calculate}} < t_{\text{table}}$ research shows that use learning problem posing models combined scrabble game to increase the ability of solving problems with Polya Strategy. It can be seen on the basis of the average student's pretest before learning is 43.72 increased on posttest students is 76.93. The percentage increase in the ability of problem solving on a low 3% criteria, the middle criteria is 67% and 30% higher criteria. Realizations learning in both categories with percentages of 88.05% as well as a positive response toward the students learning of 87.84% (very good).

Keywords: ability of problem solving, problem posing model, scrabble game