

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN *MATH GAMES* TERHADAP KEMAMPUAN
NUMERASI PESERTA DIDIK KELAS I SD**

SINDI REGINA PRISILIA

205060070

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya kemampuan numerasi peserta didik di SD Negeri 128 Haurpancuh dan kebutuhan akan inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran modern membutuhkan pengembangan teknologi yang relevan, bukan hanya mengandalkan buku atau guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efek dari penggunaan model *problem based learning* berbantuan *math games* terhadap kemampuan numerasi peserta didik kelas I SD Negeri 128 Haurpancuh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen quasi eksperimen *non equivalent control group design*. Populasi penelitian terdiri dari 29 peserta didik kelas IB (eksperimen) dan 27 peserta didik kelas IA (kontrol) di SD Negeri 128 Haurpancuh. Kelas IB menerima perlakuan berupa model *problem based learning* berbantuan *math games*, sementara kelas IA menerima pembelajaran biasa. Data dikumpulkan melalui *pretest*, *posttest*, dan lembar observasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji Mann-Whitney, dan uji *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen, dengan nilai signifikansi uji Mann-Whitney sebesar 0,000 dan ukuran *effect size* sebesar 3,991. Kesimpulannya, terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan pembelajaran biasa dengan yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan *math games*, serta terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan numerasi peserta didik setelah menggunakan model dan media interaktif tersebut.

Kata kunci: Model *Problem Based Learning*, *Math Games*, Kemampuan Numerasi, Peserta Didik