

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan yaitu Pra Exsperimental Designs dengan pendekatan One Group Pretest Posttest Designs dengan sample anak SD yang berjumlah 12 orang dibagi dua tim, tim A terdiri 6 orang dan tim B terdiri 6 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Teknik analisis data menggunakan uji T. Hasil penelitian yang diperoleh dari pretest dari tim A nilai rata-rata GPAI 5,4, sedangkan tim B nilai rata-rata GPAI 4,64. Hasil penelitian yang diperoleh dari posttest dari tim A nilai rata-rata GPAI 6,94, sedangkan tim B nilai rata-rata GPAI 6,6. Ternyata ada peningkatan anak dalam kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan uji data dinyatakan normal dan homogen Uji T memberikan hasil sig hitung $0,018 < 0,05$ maka dinyatakan ada perbedaan kemampuan memecahkan masalah pada siswa. Sehingga field game efektif untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar.