

**PENGARUH MEDIA CODING *BLOCKLY GAMES* TERHADAP
KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA
KELAS 3 SDN PAKIS V/372 SURABAYA**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH:

DILLA PUSPA ANGGRAINI

22650014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

2026

**PENGARUH MEDIA CODING BLOCKLY GAMES TERHADAP
KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA
SISWA KELAS 3 SDN PAKIS V/372 SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Untuk memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**OLEH :
DILLA PUSPA ANGGRAINI
22650014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Dilla Puspa Anggraini, NPM 22650014, dengan judul “Pengaruh Media *Coding Blockly Games* Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pakis V/372 Surabaya” telah memenuhi syarat untuk diikutkan dalam ujian.

Surabaya, 24 Juni 2026

Disetujui Oleh:

Pembimbing Pertama,



Anna Roosyanti, S.Pd., M.Pd.

NIK: 15739-ET

Pembimbing Kedua,



Dr. Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd.

NIK: 15744-ET

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Dilla Puspa Anggraini
NPM : 22650014
Judul : Pengaruh Media Coding *Blockly Games* Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pakis V/372 Surabaya.

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji pada tanggal 09 Juli 2026 dan dinyatakan memenuhi syarat.

PENGUJI

TANDA TANGAN

PENGUJI I

Anna Roosyanti, S.Pd., M.Pd.

NIK: 15739-ET

PENGUJI II

Dr. Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd.

NIK: 15744-ET

PENGUJI III

Noviana Desiningrum, S.Pd., M.Pd.

NIK: 16754-ET

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dra. Anik Kirana, M.Pd

NIK. 91115-ET

SURAT PERNYATAAN KEORISINALAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dilla Puspa Anggraini
NPM : 22650014
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat : Pondok Benowo Indah Blok BU No.03

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil kerja keras saya sendiri (bukan hasil jiplakan baik Sebagian maupun seluruhnya)
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 25 Juni 2026



Dilla Puspa Anggraini

NPM 22650014

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang tak terhingga kepada Tuhan Yang Maha Esa, persembahkan ini kupersembahkan untuk orang-orang tercinta yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, semangat, dan doa dalam setiap langkah perjuangan saya.

1. **Teruntuk Diri Sendiri**, Terima Kasih sudah kuat sampai di titik ini. Aku tahu perjalanan ini tidak mudah, banyak capeknya, banyak overthinking-nya, bahkan pernah ngerasa pengen nyerah. Tapi kamu tetap jalan, tetap berusaha, walaupun pelan. Terima Kasih sudah bertahan, sudah percaya kalau semuanya bakal ada waktunya. Ini bukti kalau kamu bisa, dan semua usaha kamu nggak sia-sia.
2. **Teruntuk Ayahku Tercinta**, Cinta pertamaku terima kasih atas segala kasih sayang, perjuangan, kerja keras, dan pengorbanan yang telah diberikan selama ini. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu berusaha memenuhi kebutuhan dan mendukung setiap langkah serta cita-citaku. Doa, semangat, dan kepercayaan yang Ayah berikan menjadi kekuatan terbesar dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, umur yang penuh berkah, serta membalas segala kebaikan Ayah dengan pahala yang berlipat ganda. Gelar ini kupersembahkan sebagai bentuk rasa bangga dan terima kasih untuk Ayah.
3. **Teruntuk Mamaku Tersayang**, Terima kasih atas cinta yang tak pernah putus, doa yang selalu mengiringi setiap langkahku, serta kasih sayang yang begitu tulus. Terima kasih telah menjadi tempatku pulang, menguatkan saat lelah, dan selalu percaya bahwa aku mampu menyelesaikan perjalanan ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan umur yang panjang kepada Mama. Semoga skripsi ini menjadi salah satu kebahagiaan yang dapat kuberikan untuk membalas segala pengorbanan Mama.

4. **Teruntuk Adikku Tersayang,** Untuk adikku tersayang, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidupku. Terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, serta semangat yang selalu diberikan. Semoga keberhasilan ini dapat menjadi motivasi untuk terus mengejar impianmu. Tetaplah menjadi pribadi yang baik, semangat belajar, dan jangan pernah menyerah dalam meraih cita-cita.
5. **Teruntuk Keluarga Besarku,** Terima kasih atas doa, perhatian, kasih sayang, dan dukungan yang selalu diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan semangat dari kalian menjadi motivasi bagiku untuk terus berjuang hingga mencapai titik ini. Semoga tali silaturahmi kita selalu terjaga, diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan oleh Allah SWT.
6. **Teruntuk Kekasihku,** Bripda Bagus Dwi Prayogo, seseorang yang selalu ada untuk aku. Terima kasih telah sabar menemani setiap proses dari tahun 2019-2026. Terima kasih telah menjadi pendengar terbaik, penyemangat, dan tempatku berbagi suka maupun duka. Terima kasih atas doa, serta dukungan yang tidak pernah berhenti selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiranmu menjadi salah satu alasan aku tetap kuat ketika menghadapi berbagai tantangan. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga setiap

langkahmu, mempermudah segala urusanmu, dan semoga kita dapat terus saling mendukung dalam meraih impian serta masa depan yang lebih baik.

7. **Sahabatku**, Lailatul Hasanah dan Putri Aprilia Dwi Maharani terima kasih telah menjadi teman berbagi cerita, saling membantu, saling menguatkan, dan berjuang bersama selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, semangat, serta kenangan indah yang telah kita lalui bersama. Semoga persahabatan kita tetap terjalin dengan baik dan semoga kita semua diberikan kesuksesan dalam menggapai cita-cita.
8. **Dosen Wali**, Hery Setiyawan, S.Pd., M.Pd. Terima kasih atas bimbingan, arahan, dan kesabaran Bapak selama saya menjalani perkuliahan ini. Setiap nasihat dan perhatian Bapak menjadi penguat langkah saya, terutama di saat merasa ragu dan lelah. Semoga segala kebaikan Bapak dibalas dengan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan yang selalu menyertai.
9. **Dosen Pembimbing 1**, Anna Roosyanti, S.Pd., M.Pd. saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala waktu, tenaga, ilmu, arahan, kesabaran, serta motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap bimbingan dan masukan yang Ibu berikan menjadi bekal yang sangat berarti hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, dan membalas segala kebaikan Ibu.
10. **Dosen Pembimbing 2**, Dr. Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd. saya mengucapkan terima kasih atas segala bimbingan, arahan, masukan, kesabaran, dan ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah membimbing saya dengan penuh perhatian sehingga

skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, serta membalas segala kebaikan Bapak.

11. Dosen PGSD Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Kepada seluruh dosen Program Studi PGSD Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas ilmu, pengalaman, bimbingan, motivasi, dan ketulusan yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Semua ilmu yang telah Bapak dan Ibu berikan akan menjadi bekal yang sangat berharga dalam perjalanan hidup dan karier saya sebagai calon pendidik. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada seluruh Bapak dan Ibu dosen.

12. Teman-Teman PGSD UWKS, Untuk seluruh teman-teman PGSD UWKS, terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, pengalaman, dan kenangan yang telah kita lalui selama masa perkuliahan. Terima kasih untuk saling mendukung, serta saling memberikan semangat hingga akhirnya kita mampu menyelesaikan pendidikan ini. Semoga kita semua menjadi pendidik yang profesional, bermanfaat, dan sukses di masa depan.

ABSTRAK

Anggraini, Dilla, 2026, *Pengaruh Media Coding Blocky Games Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pakis V/372 Surabaya*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Anna Roosyanti, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Blockly Games* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimental. Populasi terdiri dari siswa sekolah dasar, dengan sampel dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes berupa soal pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Blockly Games* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor post-test pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Analisis statistik menggunakan uji Mann-Whitney menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Oleh karena itu, media *Blockly Games* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: *Blockly Games*, Keterampilan Pemecahan Masalah, Matematika, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Anggraini, Dilla, 2026, *Pengaruh Media Coding Blockly Games Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pakis V/372 Surabaya*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Anna Roosyanti, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd.

This study aims to determine the effect of using Blockly Games media on students' mathematical problem-solving abilities in elementary school. The research employed a quantitative approach with a quasi experimental design. The population consisted of elementary school students, with samples divided into experimental and control groups. Data were collected using test instruments in the form of problem-solving questions. The results showed that the use of Blockly Games media had a positive effect on students' mathematical problem-solving abilities. This was indicated by the increase in post-test scores in the experimental group compared to the control group. Statistical analysis using the Mann-Whitney test revealed a significant difference between the two groups. Therefore, Blockly Games media can be used as an alternative learning tool to improve students' problem solving abilities in mathematics learning.

Keywords: *Blockly Games, Problem Solving Skills , Mathematic, Elementary School*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Coding *Blockly Games* Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pakis V/372 Surabaya” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Rr. Nugrahini Susantinah Wisnujati, M.Si. selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Dra. Anik Kirana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
3. Noviana Desi Ningrum, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Hery Setiyawan, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Wali Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Anna Roosyanti, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan, serta saran.

6. Kepala Sekolah SDN Pakis V Surabaya, seluruh guru SDN Pakis V Surabaya, beserta seluruh siswa yang telah memberikan izin, kesempatan, serta dukungan selama pelaksanaan penelitian.
7. Kedua orangtua tercinta, adik saya, dan kekasih saya yang selalu memberikan dukungan moral, material dan doa yang tiada henti.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

DAFTAR ISI

PENGARUH MEDIA CODING <i>BLOCKLY GAMES</i> TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS 3 SDN PAKIS V/372 SURABAYA	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEORISINALAN SKRIPSI	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR DIAGRAM.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9

E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA	12
A. Belajar.....	12
1. Pengertian Belajar	12
2. Pengertian Pembelajaran	13
B. Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	15
C. Coding.....	17
1. Pengertian Coding	17
2. Pengertian Pembelajaran Coding	18
3. Macam-macam Media Coding	19
4. Pengertian Blockly games	21
5. Komponen Media <i>Blockly games</i>	22
D. Matematika.....	23
1. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar	23
2. Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran	24
3. Pengukuran Satuan Panjang	25

E. Pemecahan Masalah	26
a. Pengertian Keterampilan Pemecahan Masalah	26
b. Teori Pemecahan Masalah	28
c. Langkah-Langkah Pemecahan Masalah	29
F. Kajian Penelitian yang Relevan	30
G. Kerangka Pikir	34
H. Hipotesis	35
BAB III.....	35
METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Variabel Penelitian	37
E. Instrumen Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data	40
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	41
H. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV	54
A. Deskripsi Hasil Penelitian	54
B. Hasil Uji Hipotesis/Jawaban Pertanyaan Penelitian	54

C. Pembahasan.....	61
D. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V.....	68
1. Simpulan.....	68
2. Implikasi.....	68
3. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	1

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Desain Penelitian.....	35
Tabel 3.2 Sampel	37
Tabel 4.1 Lembar Validasi Materi.....	55
Tabel 4.2 Lembar Validasi Instrumen Tes	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Blockly Games	22
Gambar 2.2 Satuan Panjang	26
Gambar 4.1 Reliabilitas pre-tes	57
Gambar 4.2 Reliabilitas post-test.....	57
Gambar 4.3 Uji Normalitas	58
Gambar 4.4 Uji homogenitas pretest	59
Gambar 4.5 Uji Homogenitas Posttest.....	59
Gambar 4.6 Uji T	60

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Kerangka Berpikir	344
-------------------------------------	-----