



**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Matematika

Oleh:
Halimah
2110118320026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JULI 2025**

HALAMAN JUDUL

**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Matematika

Oleh:
Halimah
2110118320026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JULI 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Halimah NIM 2110118320026 dengan judul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa” telah disetujui Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada program studi S-1 Pendidikan Matematika.

Banjarmasin, 11 Juli 2025
Ketua,



Tanggal, 14 Juli 2025

Asdini Sari, M.Pd.
NIP 198901122015042001

Sekretaris,



Tanggal, 14 Juli 2025

Rahmita Noorbaiti, M.Pd.
NIP 199112122019032030

Anggota,



Tanggal, 11 Juli 2025

Juhairiah, M.Pd.
NIP 199111012023212035

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika



Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

Tanggal, 14 Juli 2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI
EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* METODE
PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH SISWA

Oleh:
Halimah
NIM 2110118320026

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal
2 Juli 2025 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji:
Ketua Penguji/Pembimbing I,



Asdini Sari, M.Pd.
NIP. 198901122015042001

Anggota Dewan Penguji

1. Juhairiah, M.Pd.
2. -

Sekretaris Penguji/Pembimbing II,



Rahmita Noorbaiti, M.Pd.
NIP. 199112122019032030

Banjarmasin, 28 Juli 2025
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika



Dr. Hj. Noor Fajjah, M.Si.
NIP. 196808271993032001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini, saya ingin menyatakan bahwa dalam skripsi ini, tidak ada bagian yang sebelumnya pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di institusi pendidikan mana pun. Selain itu, sepanjang pengetahuan saya, saya tidak mengetahui adanya karya atau pendapat lain yang telah ditulis atau diterbitkan oleh individu lain, kecuali jika ada referensi tertulis yang disebutkan dalam naskah ini dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 04 Juli 2025



Halimah

NIM 2110118320026

EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA (Oleh: Halimah; Pembimbing: Asdini Sari, Rahmita Noorbaiti; 2025; 53 halaman)

ABSTRAK

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran matematika yang harus dimiliki oleh siswa. Namun, kenyataannya banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal matematika, khususnya soal berbasis pemecahan masalah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain metode pembelajaran yang kurang menarik serta minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode permainan menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas V sebanyak 21 siswa. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yang berarti penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistika deskriptif, uji beda *Wilcoxon*, dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode permainan berdasarkan uji *Wilcoxon*, sedangkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa berdasarkan analisis *N-Gain* sebesar 81 %. Termasuk dalam kategori efektif yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa secara signifikan. Dengan demikian, model PBL metode permainan dapat dikategorikan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, permainan ular tangga, kemampuan pemecahan masalah.

EFFECTIVENESS OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL
GAME METHODS TO IMPROVE STUDENTS' PROBLEM
SOLVING SKILLS (By: Halimah; Advisor: Asdini Sari, Rahmita
Noorbaiti; 2025; 53 pages)

ABSTRACT

Problem-solving ability is one of the essential competencies in mathematics learning that students must possess. However, in reality, many students still face difficulties in understanding and solving mathematical problems, especially problem-based questions. This is due to several factors, including unengaging teaching methods and the lack of active student participation in the learning process. Therefore, an innovative and enjoyable learning model is needed to improve this ability. This study aims to determine the effectiveness of the Problem-Based Learning (PBL) model using a game-based method with a snakes and ladders medium in enhancing students' mathematical problem-solving abilities. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The study population consisted of 21 fifth-grade students. Sample selection uses purposive sampling techniques, which means determining samples with certain considerations. The data analysis techniques used in this study included descriptive statistics, the Wilcoxon signed-rank test, and the N-Gain test. The results showed a significant difference before and after the treatment using the Problem-Based Learning (PBL) model with the game-based method, as indicated by the Wilcoxon test. The increase in students' problem-solving abilities based on the N-Gain analysis was 81%, which falls into the effective category, indicating a significant improvement in students' problem-solving skills. Thus, the PBL model using the game-based method can be categorized as effective in improving students' problem-solving abilities.

Keywords: Problem Based Learning, snakes and ladders game, problem solving skills.

PRAKATA

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan petunjuk kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Efektivitas Model *Problem Based Learning* Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*". Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan Matematika di Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis mengakui bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
2. Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si., yang menjabat sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Asdini Sari, M.Pd., yang bertindak sebagai pembimbing I skripsi, memberikan bimbingan dan arahan yang bermakna dan luar biasa selama proses penulisan skripsi ini.

4. Rahmita Noorbaiti, M.Pd., yang bertindak sebagai pembimbing II skripsi, memberikan bimbingan dan arahan yang bermakna dan luar biasa selama proses penulisan skripsi ini.
5. Juhairiah, M.Pd., yang bertindak sebagai penguji skripsi.
6. Muhammad Sa'duddien Khair, M.Pd. dan Kamaliyah, M.Pd., yang bertindak sebagai validator ahli soal tes.
7. Semua dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM yang telah membimbing dan berbagi pengetahuan kepada penulis.
8. Kepala Sekolah yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri Gambut 10.
9. Nor Bahri, S.Pd., yang telah membantu selama proses penelitian.
10. Siswa kelas V SD Negeri Gambut 10 yang dengan baik hati mendukung penelitian yang dilakukan di tempat mereka.
11. Kedua orang tua dan saudara tersayang, terima kasih atas segala doa, dukungan dan pengorbanan yang tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinya dan meraih gelar sarjana.
12. Semua pihak yang membantu penulis dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Banjarmasin, 04 Juli 2025



Halimah
NIM 2110118320026

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Batasan Masalah	7
1.6 Definisi Operasional	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	9
2.2 Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran	13
2.3 Kemampuan Pemecahan Masalah	14
2.4 Penelitian Relevan	16
2.5 Hipotesis Penelitian	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Jenis Penelitian	19
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	20
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	20
3.4 Instrumen Penelitian	20
3.5 Teknik Pengumpulan Data	21
3.6 Teknik Analisis Data	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Gambaran Umum Keadaan Sekolah.....	28
4.2 Persiapan Penelitian	28
4.3 Pelaksanaan Penelitian.....	30
4.4 Analisis Data Hasil Penelitian	37
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	43

BAB V PENUTUP	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Sintak model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	11
2.2 Indikator kemampuan pemecahan masalah	16
3.1 Model desain penelitian	19
3.2 Pedoman kriteria penilaian instrumen.....	23
3.3 Pedoman penskoran kemampuan pemecahan masalah siswa.....	23
3.4 Pedoman kategori kemampuan pemecahan masalah siswa	24
3.5 Kaidah pengambilan keputusan uji normalitas Shapiro-Wilk.....	25
3.6 Kaidah pengambilan keputusan	25
3.7 Pedoman kategori nilai uji N-Gain	26
3.8 Pedoman kriteria efektivitas berdasarkan N-Gain	27
4.1 Jadwal pelaksanaan pembelajaran.....	31
4.2 Hasil penilaian validasi soal-soal dalam permainan	37
4.3 Komentar dan saran perbaikan validator untuk soal pretest-posttest.....	37
4.4 Hasil penilaian validasi soal pretest-posttest.....	38
4.5 Komentar dan saran perbaikan validator untuk soal pretest-posttest.....	38
4.6 Kemampuan pemecahan masalah siswa	39
4.7 Hasil uji normalitas	40
4.8 Hasil uji Wilcoxon.....	41
4.9 Hasil Uji N-Gain	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4. 1 Pelaksanaan pembelajaran di kelas	32
4. 2 Siswa mengerjakan pretest	33
4. 3 Perwakilan kelompok bermain permainan ular tangga	34
4. 4 Perwakilan kelompok bermain permainan ular tangga	35
4. 5 kelompok siswa mendiskusikan strategi dan jawaban	35
4. 6 Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Kisi - kisi instrumen soal kemampuan pemecahan masalah pada permainan ...	54
2 Kisi - kisi instrumen soal pretest-posttest kemampuan pemecahan masalah.....	56
3 Soal pretest-posttest kemampuan pemecahan masalah.....	59
4 Rubrik penilaian tes kemampuan pemecahan masalah siswa.....	61
5 Lembar validasi soal kemampuan pemecahan masalah pada permainan	67
6 Lembar validasi soal pretest-posttest	70
7 Lembar jawaban pretest siswa	79
8 Modul ajar	83
9 Media permainan ular tangga.....	88
10 soal kemampuan pemecahan masalah pada permainan ular tangga	89
11 Lembar jawaban posttest siswa	92
12 Hasil uji analisis menggunakan IBM SPSS statistic 21	100
13 Lembar kendali konsultasi pembimbing Utama	101
14 Lembar kendali konsultasi pembimbing pendamping	103
15 Surat rekomendasi penelitian dari dekan	105
16 Surat izin penelitian dari badan kesatuan bangsa dan politik	107
17 Surat keterangan telah melaksanakan penelitian.....	108
18 Lembar berita acara seminar proposal	109
19 Lembar berita acara seminar hasil.....	110
20 Lembar berita acara sidang	111
21 Lembar persetujuan perbanyakan skripsi.....	112