



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE  
PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN  
*SNAKE AND LADDER* TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH SOAL CERITA MATEMATIKA  
SISWA KELAS V SD N KALIERANG 01**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**SITI KHOLIFAH  
40219074**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
BUMIAYU**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Kholifah

NIM : 40219074

Jenjang : Strata I

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul :PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN SNAKE AND LADDER TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SOAL CERITA MATEMATIKA SISWA KELAS V SD N KALIERANG 01

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan-peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu, 13 September 2023

Yang menandatangani



Siti Kholifah

NIM. 40219074

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Kepada Yth.  
Ketua Jurusan PGSD  
Di  
**Bumiayu**

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah melaksanakan bimbingan arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN *SNAKE AND LADDER* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SOAL CERITA SISWA KELAS V SD N KALIERANG 01"**, yang ditulis oleh:

Nama : Siti Kholifah  
NIM : 40219074  
Jenjang : Strata I  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan dalam ujian skripsi.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bumiayu, 13 September 2023  
Pembimbing



**Yuni Suprpto, M.Pd**  
**NIDN.0626068702**

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN *SNAKE AND LADDER* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SOAL CERITA MATEMATIKA SISWA KELAS V SD N KALIERANG 01.

Oleh

Nama : Siti Kholifah

NIM : 40219074

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji Skripsi pada tanggal 21 bulan September tahun 2023

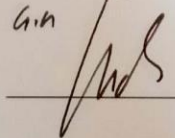
### Dewan penguji

#### Nama Penguji

#### Ketua Tim Penguji/Pembimbing

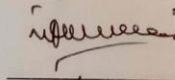
Yuni Suprpto, M.Pd  
NIDN. 0626068702

#### Tanda Tangan

G.H  


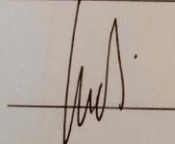
#### Penguji I

Dr. Ahmad Rifa'i, S.Fil.I., M.Pd.I  
NIDN. 0617088002



#### Penguji II

Anwar Ardani, M.Pd  
NIDN. 0619128901



Diterima dan disahkan

Pada tanggal... 11.09.2023

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

  
Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd  
NIDN. 0606098602

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Anwar Ardani, M.Pd  
NIDN. 0619128901

## **MOTTO DAN PESEMBAHAN**

### **MOTTO**

“boleh jadi kamu tidak menyukai sesuatu padahal disitu ada kebaikan untukmu dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu padahal itu tidak baik bagimu Allah mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui”

(Al-Baqarah : 216)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta (Bapak Susanto dan Ibu Armi), yang selalu membimbing dan mendukung serta mendoakan agar diberikan kelancaran dalam mengerjakan skripsi dan terimakasih untuk kasih sayang yang diberikan selama ini.
2. Adik-adiku yang tersayang terimakasih sudah memberikan doa dan semangat dalam penyusunan skripsi ini
3. Keluarga besar dan orang-orang baik yang selalu memberi dukungan dan bantuan kepada penulis selama menjalani perkuliahan dan juga penyusunan skripsi ini
4. Diri sendiri, terimakasih sudah berjuang untuk sampai dititik ini
5. Teman-teman PGSD angkatan 2019
6. Almamater tercinta Universitas Peradaban

## ABSTRAK

**Kholifah Siti, 2019.** Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Permainan *Snake And Ladder* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD N Kalierang 01. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pembimbing: **Yuni Suprpto, M.Pd.**

***Kata kunci: pemecahan masalah, model pembelajaran CPS, snake and ladder***

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika pada materi pecahan di SD N kalierang 01. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media permainan *snake and ladder* terhadap kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika siswa kelas V SD N Kalierang 01. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan desain *nonequivalent control group*. Populasi siswa kelas V SD N Kalierang 01, sampel penelitiannya siswa kelas VA dan VB. Teknik pengambilan data menggunakan soal tes uraian dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t independent* dan uji regresi linear sederhana.

Hasil uji *t* pada penelitian ini menunjukkan nilai sig. 0,231 dengan nilai sig. (2-tailed) diperoleh 0,010 dan 0,012 yang artinya  $< 0,05$  maka dapat diartikan terdapat perbedaan yang signifikan. Sedangkan hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai *R square* sebesar 0,684 atau 68,4% artinya besar pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan permainan *snake and ladder* terhadap kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika adalah 68,4% sedangkan 31,6% dipengaruhi faktor luar. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media permainan *snake and ladder* terhadap kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika siswa kelas V SD N Kalierang 01.

## ABSTRACT

**Kholifah Siti, 2023. *Influence of The Creative Problem Solving Learning Model Assisted By Snake And Ladder Game Media On The Ability To Solve Math Story Problem in Grade V Students at SD N Kalierang 01. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education. Pembimbing: Yuni Suprpto, M.Pd***

***Keywords: problem solvinng, CPS learning model, snake and ladder***

*This research was motivated by the problem of the low problem solving ability of students in solved math word problems on fransion material at SD N Kalierang 01. This studied aims to determine the effect Creative Problem Solving assited by snake and ladder game media on the problem solved abilities of class students' math story problem V SD N Kalierang 01. this typed of researched was quantitative with an experimental approach used a nonequivalent control group design. Population of class V students at SD N Kalierang 01. data collection teacniques used description test questions and observation sheets. Data analysis used independent T test and simple linear regression test.*

*The independent ttest results in this studied show a significant valued 0,231 with a significant value (2-tailed) obtained 0,010 and 0,012 which means  $< 0,05$ , so it could been interpreted that there was a significant difference. While the result of the simple linear regression test showed an R square value of 0,684 or 68,4%, meaning that the effect of the Creative Problem Solving learning model assisted by the snake and ladder game on the ability to solve math story problems was 68,4% while 31,6% was influence by external factors. Based on the results of data analysis, it could been concluded that there was an influence of the Creative Problem Solving learned model assisted by snake and ladder game media on the ability to solve math story problem for fifth grade students at SD N Kalierang 01.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, dengan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Permainan *Snake And Ladder* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD N Kalierang 01”. ini disusun untuk melengkapi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan berbagai pihak yang tanpa lelah memberikan dorongan moril maupun materiil kepada peneliti, oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Muh. Kadarisman, S.H.,M.Si., selaku Rektor Universitas Peradaban
2. Eka Farida Fasha, S.Si.,M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban
3. Anwar Ardani, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Peradaban
4. Yuni Suprpto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi
5. Abdul Gafi, S.Pd.SD, selaku kepala SD N Kalierang 01 yang telah memberikan izin penelitian



6. Slamet Hartono, S.Pd. Selaku guru kelas V A yang telah memberikn waktu dan bimbingan selama proses penelitian
  7. Marginia Pasmawati, S.Pd.SD. Selaku guru kelas V B yang telah memberikan waktu dan bimbingan selama proses penelitian
  8. Dewan guru dan karyawan SD N Kalierang 01 yang telah membantu jalannya pelaksanaan penelitian hingga selesai
  9. Siswa-siswi kelas V SD N Kalierang 01 yang telah ikut berpartisipasi
  10. Bapak dan ibu tercinta yang selalu memberikan motivasi, nasehat dan kasih sayang selama ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan para pembaca pada umumnya. Terima kasih

Bumiayu, September 2023

Peneliti



SITI KHOLIFAH  
NIM. 40219074

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Pembatasan penelitian.....	11
C. Rumusan masalah .....	11
D. Tujuan penelitian .....	12
E. Manfaat penelitian.....	12
F. Sistematika Penulisan.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Kajian Teoritis.....	16
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	43

C. Kerangka Berpikir.....	46
D. Hipotesis Penelitian .....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	50
B. Tempat dan waktu penelitian.....	51
C. Populasi dan Sampel.....	52
D. Variabel Penelitian .....	53
E. Teknik Pengumpulan Data.....	54
F. Instrumen Penelitian.....	56
G. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	56
H. Teknik Analisis Data .....	64
I. Hipotesis Statistik.....	69
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	71
B. Pembahasan.....	87
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.</b>	
A. Simpulan.....	98
B. Saran.....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>106</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. klasifikasi tingkat kesukaran, 59

Tabel 2. uji normalitas data awal, 73

Tabel 3. uji homogenitas data awal, 74

Tabel 4. uji normalitas data akhir, 75

Tabel 5. uji homogenitas data akhir, 76

Tabel 6. uji linieritas, 76

Tabel 7. Hasil Uji t, 77

Tabel 8. model summary, 78

Tabel 9. ANOVA, 79

Tabel 10. coefficients, 79

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Permainan Snake And Ladder, 29

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir, 47

Gambar 3.1 Desain Penelitian, 48

Gambar Uji Validitas Dengan SPSS, 54

Gambar Uji Reliabilitas Dengan SPSS, 57

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari LPPM, 97
- Lampiran 2. Suart Keterangan Telah Melakukan Penelitian, 98
- Lampiran 3. Instrumen Wawancara Pra Penelitian, 99
- Lampiran 4. Kisi-Kisi Tes Uji Coba , 100
- Lampiran 5. Tes Uji Coba, 102
- Lampiran 6. Kunci Jawaban, 104
- Lampiran 7. Rubrik Penilaian, 109
- Lampiran 8. Validasi Instrumen Tes, 117
- Lampiran 9. Hasil Wawancara, 123
- Lampiran 10. Daftar Nilai Uji Coba, 125
- Lampiran 11. Tingkat Kesukaran, 126
- Lampiran 12. Daya Beda ,127
- Lampiran 13. Realiabilitas ,`128
- Lampiran 14. Soal Pretest Dan Posttest, 130
- Lampiran 15. Kunci Jawaban, 131
- Lampiran 16. Lembar Observasi 134
- Lampiran 17. Modul Ajar Kelas Eksperimen, 137
- Lampiran 18. Modul Ajar Kelas Kontrol, 141
- Lampiran 19. Nilai Kelas Eksperimen, 145
- Lampiran 20. Nilai Kelas Kontrol, 147
- Lampiran 21. Hasil Observasi, 149

Lampiran 22. Hasil Uji Prasyarat Dan Hipotesis, 152

Lampiran 23. Jadwal Penelitian, 156

Lampiran 24. Nilai Pas Matematika Siswa, 157

Lampiran 25. Dokumentasi Penelitian, 162

Lampiran 26. Biodata Penulis, 169