

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media permainan undian dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan bentuk penelitian *Pre-Eksperimental Designs*, Adapun rancangan yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest Desigin*. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B yang terdiri dari 20 siswa dengan pemilihan subjek berdasarkan Teknik *cluster random sampling*. Adapun Teknik pengumpul data yang digunakan yaitu teknik pengukuran dengan alat pengumpul data berupa soal tes dalam bentuk *essay*. Teknik analisis data yang digunakan adalah anava satu jalur sel tak sama, dengan uji lanjut menggunakan metode *scheffe*. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media undian dengan kategori tinggi.

Kata Kunci : Problem Based Learning, Media Permainan Undian, Kemampuan Pemecahan Masalah