

ABSTRAK

Siti Azizah Rizqi. 210101040291. *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Terhadap Kecemasan Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi SPLDV Siswa Kelas X di MAN 1 Banjarmasin.* Pembimbing Skripsi Mayang Gadih Ranti, S. Si., M. Pd., pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2025.

Kata Kunci: Efektivitas, Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game based learning*), Kecemasan Matematika, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.

Salah satu faktor yang dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis adalah tingkat kecemasan mereka terhadap matematika. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah sering kali disebabkan oleh kecemasan tersebut. Situasi ini bisa semakin memburuk jika proses pembelajaran berlangsung dengan cara yang kurang menarik atau membosankan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) dalam menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi SPLDV.

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Banjarmasin, dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas X di MAN 1 Banjarmasin, yang berjumlah 227 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*, sehingga sampel didapat ialah kelas X-A sebagai kelompok kontrol dan X-D sebagai kelompok eksperimen. Data dikumpulkan melalui angket dan tes, lalu diolah menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* dan *IBM SPSS Statistics 29*. Analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan *independent samples t-test*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kecemasan matematika pada materi SPLDV siswa kelas X di MAN 1 Banjarmasin dengan rata-rata berada pada kategori rendah. Sedangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui hasil rata-rata berada pada tingkatan cukup baik. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan efektif dalam menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi SPLDV siswa kelas X di MAN 1 Banjarmasin.