

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PECAHAN
PIZZA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 2 PAHANDUT**



Disusun Oleh :

ANNISA SAFITRI KARLINA

22.23.025625

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PGSD

2026

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PECAHAN
PIZZA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 2 PAHANDUT**

Disusun Oleh :

ANNISA SAFITRI KARLINA

22.23.025625

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PGSD

2026

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama saya ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan, dan inspirasi yang sangat banyak dalam proses penyelesaian skripsi ini. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bukti semangat usahaku serta cinta dan kasih sayangku kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku.

Untuk karya yang sederhana ini, maka penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Karni dan Ibu Leni Marlinae yang selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah mengantarkan saya sampai ditempat ini, saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk bapak dan ibu.
2. Dosen pembimbing saya, Bapak Dedy Setyawan, M.Pd., Ibu Siti Juhairiah, M.Pd. yang telah memberikan arahan dan koreksi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Semua dosen yang telah mengajarkan dan mendidik saya dengan penuh rasa sabar dan ikhlas. Sehingga ilmu yang saya dapatkan di bangku perkuliahan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat untuk banyak orang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Proposal ini berisi tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Papan Pecahan Pizza Peserta didik Kelas III di SDN 2 Pahandut”

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama peneliti menyelesaikan proposal skripsi. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

- a. Rektor Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Dr. H. Muhammad Yusuf, S.Sos., M.A.P.
- b. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Hendri, M.Pd.
- c. Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Agung Riadin, M.Pd.
- d. Ketua Prodi Pendidikan Nurun Ni'mah, M.Pd dan Pengajar serta Tata Usaha
- e. Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah membantu Peneliti dalam memberikan masukan dan saran untuk penyelesaian proposal skripsi ini.
- f. Kepala Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya, Kepala Sekolah, Guru dan peserta didik di SDN 2 Pahandut yang telah membantu kelancaran selama penelitian. Teman-teman mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu

ABSTRACT

Karlina, Annisa Safitri. 2026. *Efforts to Improve Mathematics Learning Outcomes Using the Problem-Based Learning (PBL) Model Assisted by Pizza Fraction Board Learning Media for Third-Grade Students at SDN 2 Pahandut.* Undergraduate Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Advisors: (I) Dedy Setyawan, M.Pd., (II) Siti Juhairiah, M.Pd.

The background of this research was the low learning outcomes and learning activity of third-grade students at SDN 2 Pahandut in Mathematics, particularly in the simple fractions material. The abstract and conventional teaching method (lecturing) caused students to feel bored, lose focus, and remain passive. Initial data (pre-action) revealed that out of 20 students, only 9 students (45%) achieved the minimum criteria of learning mastery (KKTP) 60, with a class average score of 53. This study aimed to describe the learning activities and improve Mathematics learning outcomes through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by pizza fraction board media.

This research was a Classroom Action Research (CAR) adapting the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, acting, observing, and reflecting. The study was conducted in a single cycle consisting of two meetings in the third grade of SDN 2 Pahandut, involving 20 students (11 males and 9 females) as subjects. Data collection techniques included observation (for teacher and student activities) and tests (pre-test and post-test sheets). Data were analyzed using a combination of quantitative and qualitative methods (mixed methods).

The results indicated a significant increase in both student activity and learning outcomes. Based on the observation sheets in Cycle I, the teacher's activity obtained an average score of 3.5 (Good category), and the students' learning activity achieved an average score of 3.7 (Good category). The students proved to be more enthusiastic, actively engaged in group discussions, and confident in expressing opinions. In terms of cognitive aspects, students' learning outcomes rose sharply in the final test (post-test) of Cycle I, with the class average score reaching 74.95 and classical learning mastery reaching 90% (18 students mastered the topic). This achievement successfully surpassed the predetermined classical success indicator of 85%, hence the research was concluded in Cycle I. The study concludes that the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by pizza fraction board media is highly effective in improving the learning activities and Mathematics learning outcomes of simple fractions for third-grade students at SDN 2 Pahandut.

Daftar isi

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS.....	11
A. Kajian Teoretis.....	11
<i>Problem Based Learning (PBL)</i>	30
B. Penelitian Yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir.....	36
D. Hipotesis Tindakan	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Setting dan Subjek Penelitian	40
B. Jenis Penelitian.....	41
C. Kehadiran dan Peran Penelitian	42

D. Rancangan Penelitian.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	57
H. Indikator Keberhasilan Penelitian.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Data.....	61
B. Pengujian Hipotesis Tindakan.....	80
C. Pembahasan Hasil Penelitian	81
BAB V PENUTUP	86
A. Simpulan	86
B. Rekomendasi	87
DAFTAR PUSTAKA	88

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	40
Tabel 3.2 Subjek Penelitian.....	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru (Peneliti).....	50
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	54
Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal <i>Pre-Test dan Posst-Test</i>	57
Tabel 3.6 Kriteria Pemilihan Validasi.....	58
Tabel 4.1 Hasil <i>Pre Test</i> Peserta Didik.....	62
Tabel 4.2 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru (Peneliti) Selama Pembelajaran.....	69
Tabel 4.3 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	71
Tabel 4.4 Data Hasil <i>Post Test</i> Peserta Didik Siklus I.....	75
Tabel 4.5 Data Aktivitas Guru (peneliti) dan Peserta Didik Siklus I.....	78
Tabel 4.6 Rekapitulasi Data Nilai Rata-rata Peserta didik.....	79
Tabel 4.7 Ketuntasan Klasikal.....	80

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 2. 2 Rancangan Penelitian.....	43
Gambar 2. 3 Refleksi.....	47
Gambar 4. 4 Grafik Aktivitas Guru dan Peserta Didik.....	77
Gambar 4. 5 Grafik Nilai Rata-rata Peserta Didik.....	79
Gambar 4. 6 Grafik Ketuntasan Klasikal Peserta Didik.....	80

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi.....	
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari DPMTSP.....	
Lampiran 4 Lembar Validasi Soal.....	
Lampiran 5 Hasil Pretest.....	
Lampiran 6 Hasil Posttest Siklus I.....	
Lampiran 7 Lembar Observasi Guru Siklus.....	
Lampiran 8 Lembar Observasi Siklus I Siswa.....	
Lampiran 9 Soal Pretest.....	
Lampiran 10 Soal Posttest Siklus I.....	
Lampiran 11 Modul Ajar.....	
Lampiran 13 Surat Selesai Penelitian.....	
Lampiran 14 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang menjadi fondasi utama dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan ini bertujuan untuk memberikan dasar kemampuan intelektual, sosial, emosional, dan moral kepada peserta didik agar mampu berkembang secara optimal sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangannya. Melalui pendidikan di sekolah dasar, peserta didik dibekali kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta pengetahuan awal yang diperlukan untuk memahami lingkungan sekitar dan kehidupan bermasyarakat.

Selain mengembangkan kemampuan akademik, pendidikan di sekolah dasar juga berperan penting dalam pembentukan karakter dan sikap peserta didik. Nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan rasa percaya diri mulai ditanamkan melalui berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang membantu peserta didik mengenali potensi dirinya serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Pendidikan di sekolah dasar juga menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional peserta didik.

Permasalahan ini penting untuk ditinjau dari sisi kebijakan dan regulasi pendidikan. Beberapa dasar hukum yang relevan antara lain Undang-Undang

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjadi landasan utama dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan nasional. Dalam implementasinya, pemerintah telah menetapkan berbagai peraturan turunan, antara lain Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan; Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan; Permendikbudristek Nomor 262/M/2022 tentang Kurikulum Merdeka pada satuan pendidikan; serta Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah dalam Kurikulum Merdeka.

Pendidikan adalah salah satu usaha untuk membentuk sumber daya manusia yang bertujuan meningkatkan kualitas hidup mereka. Selain itu, melalui pendidikan, manusia akan menjadi lebih cerdas dan berpengetahuan, yang sangat penting untuk menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta teknologi. Proses pendidikan yang dilakukan dengan sadar dan terencana memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensinya melalui berbagai jalur, jenjang, dan jenis pendidikan yang ada.

Hal ini juga didukung oleh tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 3. Undang-undang tersebut menyatakan bahwa tujuan. "Pendidikan nasional adalah bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mereka menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan

bertanggung jawab, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa".

Guru dan tenaga pengajar berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dan mendorong mereka untuk fokus pada materi pelajaran (Setyawan & Chandra, 2020). Peran guru sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses belajar mengajar, karena peserta didik membutuhkan bantuan guru untuk , mengembangkan diri, mengoptimalkan bakat, dan kemampuan yang dimiliki.

Belajar adalah proses interaksi dengan berbagai situasi yang ada disekitar peserta didik. Belajar bisa dilihat sebagai sebuah proses yang bertujuan untuk mencapai hasil tertentu dan melibatkan tindakan melalui berbagai pengalaman yang diciptakan oleh guru. Menurut Djamaruddin & Wardana (2020), belajar adalah suatu proses yang berkelanjutan dan merupakan elemen penting di setiap tingkat pendidikan.

Sanjaya (2022) menyatakan bahwa pendidikan di sekolah dasar berperan dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sikap sosial, serta nilai-nilai moral melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Sementara itu, Kurniasih dan Sani (2022) menjelaskan bahwa pendidikan sekolah dasar tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga pada pembentukan karakter, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pembelajaran matematika dirasakan oleh Sebagian peserta didik merupakan pembelajaran yang sangat sulit dan membosankan, sehingga dalam kegiatan pembelajaran matematika termasuk pada materi pecahan bilangan.

dikelas menjadi tidak kondusif. Hal ini tercermin dari dari rendahnya hasil belajar yang diperoleh

peserta didik tidak memuaskan dan menibulkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran Matematika menjadi rendah terutama dalam memahami materi pecahan bilangan. Hal tersebut didukung dengan hasil belajar Matematika peserta didik yang berjumlah 20 orang, hanya 9 (45%) orang peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 60 dan 11 (55%) orang peserta didik lainnya belum memenuhi KKM dengan nilai

≤ 60 terutama dalam materi pecahan bilangan di kelas III SDN 2 Pahandut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan model pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan khususnya pada materi pecahan bilangan yaitu dengan menggunakan model: *problem based learning* (PBL) yang dibantukan dengan media papan pecahan pizza. Emawita (Agustina dkk., 2020) menyatakan bahwa pada pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik didorong untuk aktif memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui proses tersebut, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk memahami masalah, mencari informasi, dan menemukan solusi, sehingga peserta didik yang lebih memahami materi dapat membantu peserta didik lain yang masih mengalami kesulitan. Dengan demikian, seluruh anggota kelompok berupaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain menggunakan model pembelajaran penggunaan media pembelajaran juga dianggap sebagai hal yang sangat penting untuk pembelajaran

Bilangan pecahan adalah bagian dari keseluruhan atau satuan utuh yang dibagi menjadi beberapa bagian yang sama besar, pecahan biasanya ditulis dengan bentuk a/b , dimana a disebut pembilang dan b disebut penyebut, dimana pembilang menunjukkan banyaknya bagian yang diambil dan penyebut menunjukkan jumlah keseluruhan bagian tersebut.

Berdasarkan observasi pada bulan Agustus tahun 2025 pada mata pelajaran matematika di kelas III SDN 2 Pahandut terletak di wilayah perkotaan Palangka Raya dengan akses yang cukup strategis. ditemukan permasalahan yaitu masih ada peserta didik memiliki pemahaman yang rendah terhadap konsep pecahan bilangan yang diajarkan oleh guru, peserta didik kurang aktif ketika proses pembelajaran langsung, kurang merespon dan fokus ketika guru mengajukan pertanyaan untuk mengkonfirmasi pemahaman peserta didik. Dalam proses pembelajaran ditemukan masalah atau fenomena yang menjadi faktor penghambat dalam pencapaian tujuan pembelajaran yaitu faktor dari peserta didik dan guru.

Faktor penghambat dari peserta didik yaitu karakteristik masing-masing anak yang berbeda serta pemahaman materi pembelajaran yang sulit dipahami peserta didik. Sedangkan faktor penghambat dari guru adalah kurangnya penggunaan model atau metode yang bervariasi serta media pembelajaran yang kurang memadai. Guru tidak dapat mengembangkan proses pembelajaran didalam kelas sehingga peserta didik kurang aktif di dalam kelas dan siswa belum memahami konsep pembagian nilai tempat jika pecahan bilangan diajarkan secara abstrak langsung simbol $1/2$, $3/4$, sehingga siswa menjadi kebingung serta, kurang semangat dan antusias saat proses pembelajaran, yang mengakibatkan suasana

diantaranya Adalah media papan pecahan pizza dapat membantu peserta didik memahami dan mengerti akan pemebelajaran matematika materi bilangan pecahan serta peserta didik bisa membedakan bilangan pecahan seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ dan seterusnya. Dengan penggunaan papan pecahan pizza ini juga bisa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik bisa membuat peserta didik lebih tertarik akan materi bilangan pecahan ini. Kombinasi antara *problem Based Learning (PBL)* berbantuan media papan pecahan ini dapat membantu mengatasi permasalahan yang di paprkan diatas pada mata Pelajaran matematika.

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, tanggung jawab, dan kemandirian peserta didik dalam proses belajar. Model ini membantu peserta didik menyerap materi dengan lebih baik karena pembelajaran berpusat pada pemecahan masalah nyata yang menuntut kemampuan berpikir kritis. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dalam proses pembelajaran peserta didik terlibat secara langsung dan aktif dalam proses berpikir, berdiskusi, bekerja sama, serta mengembangkan kemampuan memahami dan menyelesaikan permasalahan secara sistematis.

Berdasarkan regulasi tersebut, pembelajaran Matematika di kelas III Sekolah Dasar Negeri diarahkan untuk membangun pemahaman konsep numerasi secara bertahap dan bermakna, termasuk pada materi pecahan bilangan. Materi pecahan bilangan merupakan bagian penting dari Capaian Pembelajaran Matematika Fase B yang menekankan kemampuan peserta didik dalam memahami pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan melalui representasi konkret, gambar, dan simbol.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran pecahan bilangan di kelas III SDN tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir peserta didik. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu merancang pembelajaran yang kontekstual, menggunakan media konkret, serta mengaitkan konsep pecahan dengan situasi kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat memahami makna pecahan secara utuh dan mengembangkan kemampuan bernalar matematis sejak dini. Masyarakat berharap bahwa peraturan ini mampu menjadi landasan yang kuat dalam penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, relevan, dan berkeadilan. Melalui penerapan regulasi ini, masyarakat mengharapkan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar, dapat dilaksanakan secara lebih terarah, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Selain itu, masyarakat berharap peraturan ini dapat mendorong peningkatan kualitas pembelajaran numerasi sejak dini, termasuk pemahaman konsep pecahan bilangan di kelas III, sehingga peserta didik tidak hanya mampu menguasai keterampilan berhitung, tetapi juga memiliki kemampuan bernalar, memecahkan masalah, dan menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peraturan ini diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi dasar yang kuat sebagai bekal untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Papan Pecahan Pizza

pada peserta didik kelas III di SDN 2 Pahandut”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang teridentifikasi berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas Adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang kurang memadai.
2. Peserta didik kurang minat dengan mata Pelajaran matematika.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik khususnya mata Pelajaran Matematika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah untuk menghindari meluasnya pokok pembahasan penelitian ini maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Hasil belajar Matematika peserta didik kelas III SDN 2 Pahandut.
2. Tujuan pembelajaran Matematika peserta didik kelas III SDN 2 Pahandut.
3. Materi pokok mata pelajaran Matematika pada pecahan bilangan sederhana.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas pembelajaran matematika peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan pecahan pizza di kelas III di SDN 2 Pahandut

Tahun Pelajaran 2026 ?

2. Apakah ada peningkatan hasil belajar matematika peserta didik saat penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan pecahan pizza dikelas III SDN 2 Pahandut Tahun Pelajaran 2026 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini Adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pembelajaran matematika peserta didik saat penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) Berbantu media papan pecahan pizza kelas III di SDN 2 Pahandut tahun Pelajaran 2026.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Peserta didik setelah penerapan model *pembelajaran problem based learning* (PBL) berbantuan media papan pecah kelas III di SDN 2 Pahandut tahun Pelajaran 2026.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Secara teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan ilmiah, sumbangan pemikiran, ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran agar terlahir lulusan-lulusan yang berkualitas dan bertanggung jawab.

2. Secara Praktis

a. Bagi sekolah

Memberikan informasi kepada pihak sekolah tentang model pembelajaran Problem based learning (PBL) berbantuan media papan pecahan pizza dan dapat di jadikan masukan serta bahan pertimbangan untuk menggunakan model dan media pembelajaran selanjutnya.

b. Bagi guru

Memperluas model pembelajaran di kelas khususnya pada mata Pelajaran Matematika serta membantu memberikan masukan bagi guru dan Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi peserta didik

Meningkatkan kemampuan dalam menguasai materi Pelajaran Matematika pada materi pecahan bilangan dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan media papan pecahan pizza.

d. Bagi peneliti dan penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman serta dalam penulisan karya ilmiah sebagai wujud nyata penerapan ilmu pengetahuan yang telah di pelajari serta dapat di jadikan dasar untuk penelitian selanjutnya yang lebih dalam.