

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL
PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU *BAAMBOOZLE* KELAS IV
SDN 06 SIALANG KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

OLEH:

SALWA RIHHADATUL AISY

NPM. 2210013411074



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

2026

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Salwa Rihhadatul Aisy
NPM : 2210013411074
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model
Problem Based Learning Berbantu *Baamboozle* Kelas IV
SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh Kota

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

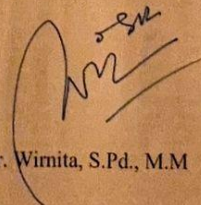
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wimita, S.Pd., M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

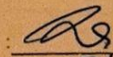
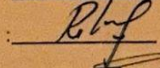
Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Kamis** Tanggal **Lima** Bulan
Maret Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** Bagi :

Nama Mahasiswa : Salwa Rihhadatul Aisy
NPM : 2210013411074
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model
Problem Based Learning Berbantu *Baamboozle* Kelas IV
SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh Kota

Tim Penguji:

No. Nama

Tanda Tangan

- | | | | |
|---------------------------------------|-----------|---|---|
| 1. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd | Ketua | : |  |
| 2. Dr. Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si. | Penguji 1 | : |  |
| 3. Dr. Daswarman, S.T., M.Pd. | Penguji 2 | : |  |

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Dr. Wirmita, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Salwa Rihhadatul Aisy
NPM : 2210013411074
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu *Baamboozle* Kelas IV SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh kota

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu *Baamboozle* Kelas IV SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh kota” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan oenuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota Masyarakat ilmiah.

Padang, 26 Februari

Saya yang menyatakan



Salwa Rihhadatul Aisy

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU
BAAMBOOZLE KELAS IV SDN 06 SIALANG KABUPATEN
LIMA PULUH KOTA**

Salwa Rihhadatul Aisy¹, Zulfa Amrina¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : salwarihhadatulaisy@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pembelajaran matematika kelas IV SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh Kota. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika melalui model *Problem Based Learning* berbantu *Baamboozle* pada siswa kelas IV SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh Kota. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 20 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar tes hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu *Baamboozle* terdapat peningkatan. Hal ini di lihat dari persentase aktivitas guru pada siklus I adalah 77,78% dan meningkat pada siklus II menjadi 87,98%, sedangkan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus I yaitu 55% dan meningkat pada siklus II menjadi 90%. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh Kota. Berdasarkan penelitian ini, peneliti menyarankan agar guru dapat menjadikan model *Problem Based Learning* berbantu *Baamboozle* menjadi salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, hasil belajar, *Bamamboozle*, matematika

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Model Problem Based Learning* Berbantu *Baamboozle*”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd. selaku dosen pembimbing.
2. Ibu Dr. Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si. selaku dosen penguji I dan Bapak Dr. Daswarman, S.T., M.Pd. selaku dosen penguji II.
3. Ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik.
6. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta.
7. Bapak Jarjis, S.Pd selaku Kepala sekolah SDN 06 Sialang.
8. Bapak Harunzi, S.Pd sebagai guru kelas IV SDN 06 Sialang.
9. Teristimewa cinta pertama sekaligus panutan hidupku, Ayahanda Jarjis, S.Pd dan pintu surgaku penguat hidupku Ibunda Leni Marlina, dua insan paling

berharga dalam hidup penulis dan rumah tempat penulis kembali, sumber kekuatan saat lelah dan alasan terbesar penulis untuk terus berjuang hingga berada di titik ini.

10. Adik tersayang Kafka Aljivaro yang selalu menjadi penyemangat dan alasan bagi penulis untuk terus berjuang menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga pencapaian ini dapat menjadi contoh dan kebanggaan untukmu.
11. Sahabat terbaik penulis Mutia Yulanda, Akhilla Zaskia, Nadila Romi Agustiani, Noreen Nareswari, Veronika Canesta yang telah hadir sejak lama dalam perjalanan hidup penulis dan selalu menjadi tempat berbagi cerita, bertukar pikiran, dan saling menguatkan.
12. Terimakasih kepada teman-teman seperjuanganku yang telah memberikan dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, 23 Februari 2026

Salwa Rihhadatul Aisy

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran Matematika SD ..	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian Belajar	Error! Bookmark not defined.
b. Pengertian Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
c. Pembelajaran Matematika SD.....	Error! Bookmark not defined.
d. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	Error! Bookmark not defined.
2. Model <i>Problem Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian model <i>Problem Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
b. Karakteristik <i>Problem Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
c. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i> ...	Error! Bookmark not defined.
d. Kelebihan dan kekurangan model <i>Problem Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
3. Media <i>Baamboozle</i>	Error! Bookmark not defined.

a. Pengertian Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
b. Pengertian <i>Baamboozle</i>	Error! Bookmark not defined.
c. Penggunaan Media <i>Baamboozle</i>	Error! Bookmark not defined.
4. Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu <i>Baamboozle</i>	Error! Bookmark not defined.
5. Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Konseptual	Error! Bookmark not defined.
D. Hipotesis Tindakan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Setting Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Indikator Keberhasilan	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Data.....	Error! Bookmark not defined.
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
a. Siklus I	Error! Bookmark not defined.
b. Siklus II	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RUJUKAN	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Nilai Sumatif Tengah Semester Pembelajaran Matematika Kelas IV Tahun 2024/2025.....	3
2 Persentase Kategori Aktivitas Guru	Error! Bookmark not defined.
3 Persentase Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
4 Hasil Tes Akhir Siswa Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
5 Persentase Observasi Aktivitas Guru Siklus II ...	Error! Bookmark not defined.
6 Hasil Tes Akhir Siswa Siklus II.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Tampilan Login <i>Baamboole</i>	Error! Bookmark not defined.
2 Tampilan Utama <i>Baamboozle</i>	Error! Bookmark not defined.
3 Tampilan Membuat <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
4 Tampilan Membuat <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
5 Tampilan <i>Game Baamboozle</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1 Kerangka Konseptual	Error! Bookmark not defined.
2 Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Nilai Sumatif Tengah Semester	Error! Bookmark not defined.
II. Modul Ajar Pertemuan 1 Siklus I	Error! Bookmark not defined.
III. Modul Ajar Pertemuan 2 Siklus I	Error! Bookmark not defined.
IV. LKPD Pertemuan 1 Siklus I	Error! Bookmark not defined.
V. LKPD Pertemuan 2 Siklus I	Error! Bookmark not defined.
VI. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	Error! Bookmark not defined.
VII. Kisi-kisi Soal Siklus 1	Error! Bookmark not defined.
VIII. Soal Tes Akhir Siklus I	Error! Bookmark not defined.
IX. Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus I	Error! Bookmark not defined.
X. Lembar Jawaban Tes Akhir Siswa Siklus I	Error! Bookmark not defined.
XI. Nilai Tes Akhir Siswa Siklus I	Error! Bookmark not defined.
XII. Modul Ajar Pertemuan 1 Siklus II	Error! Bookmark not defined.
XIII. Modul Pertemuan 2 Siklus II	Error! Bookmark not defined.
XIV. LKPD Pertemuan 1 Siklus II	Error! Bookmark not defined.
XV. LKPD Pertemuan 2 Siklus II	Error! Bookmark not defined.
XVI. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	Error! Bookmark not defined.
XVII. Kisi-kisi Soal Siklus II	Error! Bookmark not defined.
XVIII. Soal Tes Akhir Siklus I	Error! Bookmark not defined.
XIX. Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus II	Error! Bookmark not defined.
XX. Lembar Jawaban Tes Akhir Siswa Siklus II	Error! Bookmark not defined.
XXI. Nilai Hasil Tes Akhir Siswa Siklus II	Error! Bookmark not defined.
XXII. Game Baamboozle	Error! Bookmark not defined.
XXII. Dokumentasi Penelitian	170
XXIII. Surat-surat Penelitian	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat universal dan menjadi fondasi bagi perkembangan teknologi modern, memegang peranan penting dalam berbagai bidang serta turut meningkatkan kualitas dan kemampuan berpikir manusia. Matematika dapat membangun kompetensi numerasi dan kemampuan pemecahan masalah yang menjadi dasar pada jenjang pendidikan selanjutnya. Kemampuan matematika berperan sangat penting untuk siswa karena melalui kemampuan tersebut mereka memperoleh dasar pengetahuan serta dapat membentuk sikap dan pola pikir yang di perlukan untuk mempertahankan sekaligus mengembangkan fungsi matematika dalam kehidupan (Darwanto, 2019:21).

Pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan berpikir logis, bukan hanya menguasai keterampilan berhitung. Meskipun berhitung dapat dilakukan dengan bantuan alat seperti kalkulator dan komputer, penyelesaian masalah memerlukan logika berpikir serta analisis yang mendalam. Oleh sebab itu, dalam proses belajar matematika, siswa perlu memperoleh pemahaman yang akurat dan menyeluruh sesuai dengan tahapannya, melalui metode serta media yang menarik sambil menerapkan prinsip-prinsip matematika (Nuridah ddk, 2023:148). Menurut Lusianisita & Rahaju (2020:94) Pembelajaran matematika merupakan proses konstruksi pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan

sesuai dengan kemampuannya di mana guru menyampaikan materi, peserta didik dengan potensinya masing masing menyusun pengertiannya tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan serta pemecahan masalah.

Peserta didik masih memandang pembelajaran matematika sebagai pembelajaran yang susah dan menakutkan, hal tersebut membuat peserta didik kurang optimal memahami konsep matematika sehingga mereka mengalami hambatan dalam memahami keterkaitan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut berdampak pada menurunnya minat dan motivasi belajar yang pada akhirnya berpengaruh terhadap rendahnya kemampuan pemahaman dan capaian hasil belajar siswa (Wiryana & Alim, 2023:272).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 November 2025, dengan wali kelas IV SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh Kota Bapak Harunzi,S.Pd, merefleksikan bahwa dalam proses pembelajaran masih berfokus pada penjelasan di papan tulis dan belum menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah atau masih berpusat pada guru tanpa melibatkan peserta didik (*Theacher Center*).

Guru juga menjelaskan bahwa telah memberikan beberapa upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara menerapkan belajar kelompok, memberikan latihan tambahan dan mengulang kembali materi yang belum di pahami siswa. Meskipun upaya itu sudah diterapkan belum menunjukkan hasil yang di harapkan karena siswa belum terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 26 sampai 27 November 2025 saat melakukan pembelajaran di kelas IV di SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh Kota dengan Bapak Harunzi, S.Pd, di peroleh gambaran bahwa dalam proses pembelajaran matematika masih mengalami kendala diantaranya peserta didik banyak yang tidak fokus memperhatikan guru, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran seperti jarang mengajukan pertanyaan, kurang berani menyampaikan pendapat, serta kurang terlibat dalam diskusi kelompok. Kendala lain yang terlihat peserta didik kurang memahami materi pembelajaran dan kesulitan membuat tugas latihan yang diberikan guru sehingga hasil belajar rendah.

Kendala-kendala tersebut terlihat dari capaian hasil belajar peserta didik, di mana masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Nilai Sumatif Tengah Semester Pembelajaran Matematika Kelas IV Tahun Ajaran 2024/2025

KKTP	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
75	20	2	10%	18	90%

Sumber: Bapak Harunzi, S.Pd. Guru kelas IV SDN 06 Sialang Kecamatan Kapur IX (Dapat di lihat pada lampiran I halaman 87)

Tabel di atas dapat di lihat hanya 2 orang peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dari 20 orang peserta didik. Persentase ketuntasan nilai peserta didik lebih rendah dari persentase tidak tuntas, persentase ketuntasan peserta didik 10% sedangkan persentase

yang tidak tuntas 90%. Tabel di atas menggambarkan bahwa rendahnya hasil belajar matematika peserta didik.

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 06 Sialang dalam proses pembelajarannya diperlukan model pembelajaran yang relevan dan menggunakan media pembelajaran, Dari permasalahan yang telah dijelaskan di atas model *Problem Based Learning* bisa membantu untuk pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif. Penerapan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Reinita, 2020:90). Sejalan dengan itu Kusuma dkk (2020:1466) menyatakan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Model *Problem Based Learning* menekankan kegiatan pemecahan masalah melalui diskusi dan kerja kelompok (Pilka & Ahmad, 2020). Namun penerapannya di kelas belum berjalan efektif terbukti dengan upaya yang telah di berikan guru kepada peserta didik. Meskipun guru telah mencoba menerapkan belajar kelompok, aktivitas tersebut belum mampu meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar peserta didik. Untuk mendukung keberhasilan model *Problem Based Learning* diperlukan media yang dapat menarik minat peserta didik dan mendorong keterlibatan mereka dalam diskusi.

Baamboozle merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang berfokus pada aktivitas permainan atau *edugames* yang mirip dengan kegiatan cerdas cermat. Pemanfaatan *Baamboozle* dalam proses belajar

siswa dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menarik serta meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik (Joanna & Anwar, 2024:322). Penggunaan media *Bamboozle* bertujuan meningkatkan antusias belajar peserta didik di Sekolah Dasar dan dapat meningkatkan kecapaian hasil belajar peserta didik (Iskandar, dkk 2022:12504).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik melaksanakan peneltian untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu *Baamboozle* Pada Siswa Kelas IV SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh Kota”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Center*).
2. Guru belum menggunakan media dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran membosankan.
3. Peserta didik tidak fokus dalam memperhatikan pembelajaran.
4. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
5. Hasil Belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 06 Sialang presentase ketuntansannya rendah yaitu 10%.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar

matematika siswa dengan model *Problem Based Learning* berbantu *Baamboozle* pada siswa kelas IV SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh Kota.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana peningkatan hasil belajar matematika melalui model *Problem Based Learning* berbantu *Baamboozle* pada siswa kelas IV SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh Kota.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu *Baamboozle*.

Berdasarkan pemecahan masalah di atas, penerapan model *Problem Based Learning* berbantu *Baamboozle* yang digunakan sudah sangat berorientasi pada pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh Kota.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan tersebut, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan tentang peningkatan hasil belajar matematika melalui model *Problem Based Learning* berbantu *Baamboozle* pada siswa kelas IV SDN 06 Sialang Kabupaten Lima Puluh Kota.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan berbagai manfaat yang dirinci sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Teoritis

- a. Dapat meningkatkan pemahaman mengenai kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Problem Based Learning* berbantu media *Baamboozle*.
- b. Hasil penelitian ini ditulis dalam bentuk skripsi dan diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang membaca.
- c. Dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif, serta menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan melalui penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

b. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam melakukan perbaikan pembelajaran sehingga dapat terciptanya suasana pembelajaran yang efektif, kreatif, aktif, dan menyenangkan dengan model yang bervariasi serta memberikan kesempatan bagi guru untuk berpartisipasi secara aktif.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi bahan acuan untuk mempertimbangkan penggunaan metode yang sesuai dengan kebutuhan materi atau mata pelajaran, sehingga pelaksanaan pembelajaran mampu mencapai sasaran yang diharapkan.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mendapatkan pengalaman dan memperluas wawasan mengenai pelaksanaan penelitian, terutama dalam mengimplementasikan model *Problem Based Learning* berbantu *Baamboozle* pada pembelajaran matematika. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi yang relevan dan dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran ketika peneliti menjalankan tugas sebagai pendidik di masa mendatang.