

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
PAPAN WAKTU TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN 03 ALAI TIMUR**

SKRIPSI

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

Oleh:

RESI TRI FEBRIANI
NPM. 2210013411127



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Resi Tri Febriani
NPM : 2210013411127
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan
Media Papan Waktu Terhadap Kemampuan Pemecahan
Masalah Matematika Siswa Kelas III SDN 03 Alai Timur

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si.

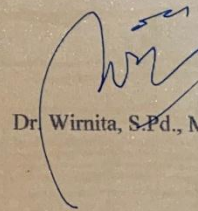
Mengetahui,



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



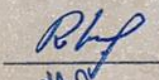
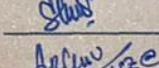
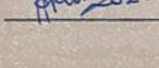
Dr. Wirnita, S.Pd., M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari Sabtu Tanggal Tujuh Bulan Maret Tahun Dua Ribu Dua Puluh Enam bagi :

Nama Mahasiswa : Resi Tri Febriani
NPM : 2210013411127
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Waktu Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas III SDN O3 Alai Timur

Tim Penguji:

No. Nama		Tanda Tangan
1. Dr. Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si.	Ketua :	
2. Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd	Penguji 1 :	
3. Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd	Penguji 2 :	

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wirnita, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Resi Tri Febriani
NPM : 2210013411127
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Waktu Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas III SDN 03 Alai Timur.” adalah karya sendiri. Karya tulis ini murni gagasan penilaian dan rumusan saya sendiri dan arahan tim pembimbing.

Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis oleh orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan nama pengarang dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Padang, Maret 2026
Yang Menyatakan



Resi Tri Febriani
NPM. 2210013411127

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
PAPAN WAKTU TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN 03 ALAI TIMUR**

Resi Tri Febriani¹, Rieke Alyusfitri¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: resifebriani363@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN 03 Alai Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan waktu terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN 03 Alai Timur, dengan sampel kelas III B sebagai kelas eksperimen (21 siswa) dan kelas III C sebagai kelas kontrol (24 siswa). Data dikumpulkan melalui tes uraian yang telah memenuhi uji validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 87,04 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 71,83. Uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar 5,796 dengan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berbantuan media papan waktu berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN 03 Alai Timur. Saran dalam penelitian ini agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan model *Problem Based Learning* secara lebih variatif dalam proses pembelajaran, sehingga mampu memberikan kontribusi yang lebih optimal dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Media Papan Waktu, Kemampuan Pemecahan Masalah, Matematika

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti haturkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Alhamdulillah atas Rahmat, karunia, dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Waktu Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas III SDN 03 Alai Timur”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si sebagai dosen pembimbing.
2. Ibu Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd selaku penguji 1 dan Ibu Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd selaku penguji 2.
3. Ketua Program Studi dan sekretaris Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
4. Dekan dan Wakil Dekan FKIP Universitas Bung Hatta.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Bapak Anri, S.Pd.I.,M.A selaku Kepala Sekolah SDN 03 Alai Timur.
7. Ibu Dewi Novalinda, S.Pd selaku wali kelas dari kelas III B dan Ibu Miranda, S.Pd selaku wali kelas dari III C SDN 03 Alai Timur.
8. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
9. Teruntuk cinta pertama dan panutan hidup penulis, Almarhum Ayah tercinta. Beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan menyusun skripsi, namun selama hidupnya telah menjadi sosok panutan, sumber semangat, dan inspirasi yang tak tergantikan. Doa-doa Ayah, didikan, nilai-nilai kehidupan yang Ayah tanamkan akan selalu hidup dalam

diri penulis. Alhamdulillah, penulis telah sampai pada tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai bentuk persembahan terakhir sebelum Ayah benar-benar pergi. Semoga Allah SWT menempatkan Ayah di tempat terbaik di sisi-Nya. Aamiinn ya Rabbal' Alamiinn. Teruntuk Ibu tercinta, sosok luar biasa yang selalu hadir dalam doa, semangat, dan pengorbanan tanpa henti. Terima kasih atas cinta yang tak tergantikan, atas air mata dan doa yang selalu menyertai setiap langkah penulis hingga sampai di titik ini. Kepada kedua Kakak tercinta dan adik tersayang, terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Kehadiran dan dukungan kalian menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menghadapi setiap proses, termasuk dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas motivasi dan kebersamaan yang selalu menguatkan langkah penulis sehingga mampu mencapai tahap ini.

10. Teman-teman seperjuangan, terima kasih untuk cerita dan semangat yang tak pernah padam.

Padang, Maret 2026

Penulis

Resi Tri Febriani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	11
2. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	16
3. Media Papan Waktu.....	25
4. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Papan Waktu.....	28
6. Kemampuan Pemecahan Masalah.....	34
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Konseptual.....	40
D. Hipotesis Penelitian.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian.....	44

B. Populasi dan Sampel	45
C. Jenis Data	50
D. Teknik Pengambilan Data	51
E. Instrumen Penelitian	52
F. Teknik Analisis Data	60
G. Jadwal Penelitian.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Hasil Penelitian	65
B. Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	82



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Sintak Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	21
2. Langkah-Langkah Pembelajaran Konvensional	32
3. Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika ...	36
4. Desain Penelitian	45
5. Data Siswa Kelas III SDN 03 Alai Timur.....	46
6. Hasil Uji Normalitas Nilai PTS Matematika Siswa Kelas III SDN 03 Alai Timur	47
7. Hasil Uji Homogenitas Nilai PTS Matematika Siswa Kelas III SDN 03 Alai Timur	48
8. Hasil Uji Analisis Rata-Rata Populasi	49
9. Rincian Sampel.....	50
10. Kriteria Validitas Instrumen.....	54
11. Kriteria Indeks Kesukaran	55
12. Kriteria Daya Pembeda.....	57
13. Kriteria Reliabilitas Instrumen	58
14. Kriteria Kualitas Butir Soal	60
15. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen	68
16. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol.....	68
17. Data Tes Hasil Belajar Kelas Sampel	69
18. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Sampel	70
19. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel	71
20. Hasil Uji Hipotesis Kelas Sampel.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Daftar Nilai PTS Siswa	82
II. Hasil Uji Normalitas Data Hasil PTS Siswa Kelas III SDN 03 Alai Timur 92	
III. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil PTS Siswa Kelas III SDN 03 Alai Timur	93
IV. Modul Ajar Kelas Eksperimen	94
V. Modul Ajar Model Konvensional	102
VI. Bahan Ajar	135
VII. Kisi-Kisi Soal	138
VIII. Soal Essay	140
IX. Kunci Jawaban Soal Uraian	142
X. Lembar Validasi	148
XI. Nilai Tes Soal Uji Coba	156
XII. Validitas Soal Uji Coba	158
XIII. Taraf Kesukaran Soal Uji Coba	161
XIV. Daya Pembeda Soal Uji Coba	162
XV. Reliabilitas Uji Coba	163
XVI. Kriteria Item Uji Coba Validitas Soal, Reliabilitas, Taraf Kesukaran Soal, 165	
XVII. Soal Essay	166
XVIII. Nilai Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	167
XIX. Rekapitulasi Nilai Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Eksperimen	170
XX. Lembar Jawaban Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas III B	173
XXI. Uji Normalitas Nilai Post-Test Matematika	197
XXII. Uji Hipotesis Nilai Post-Test Matematika	198
XXIII. Surat-Surat	199
XXIV. Dokumentasi	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya, pendidikan memegang peran penting dalam pembentukan dan pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas, dan berkarakter, yang menjadi faktor penting bagi kelangsungan pembangunan dan kemajuan suatu negara. Pendidikan tidak hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai moral dan sosial, serta kemampuan untuk berpikir. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Sekolah dasar merupakan jenjang awal dalam pendidikan formal. Salah satu bidang studi penting di sekolah dasar adalah matematika.

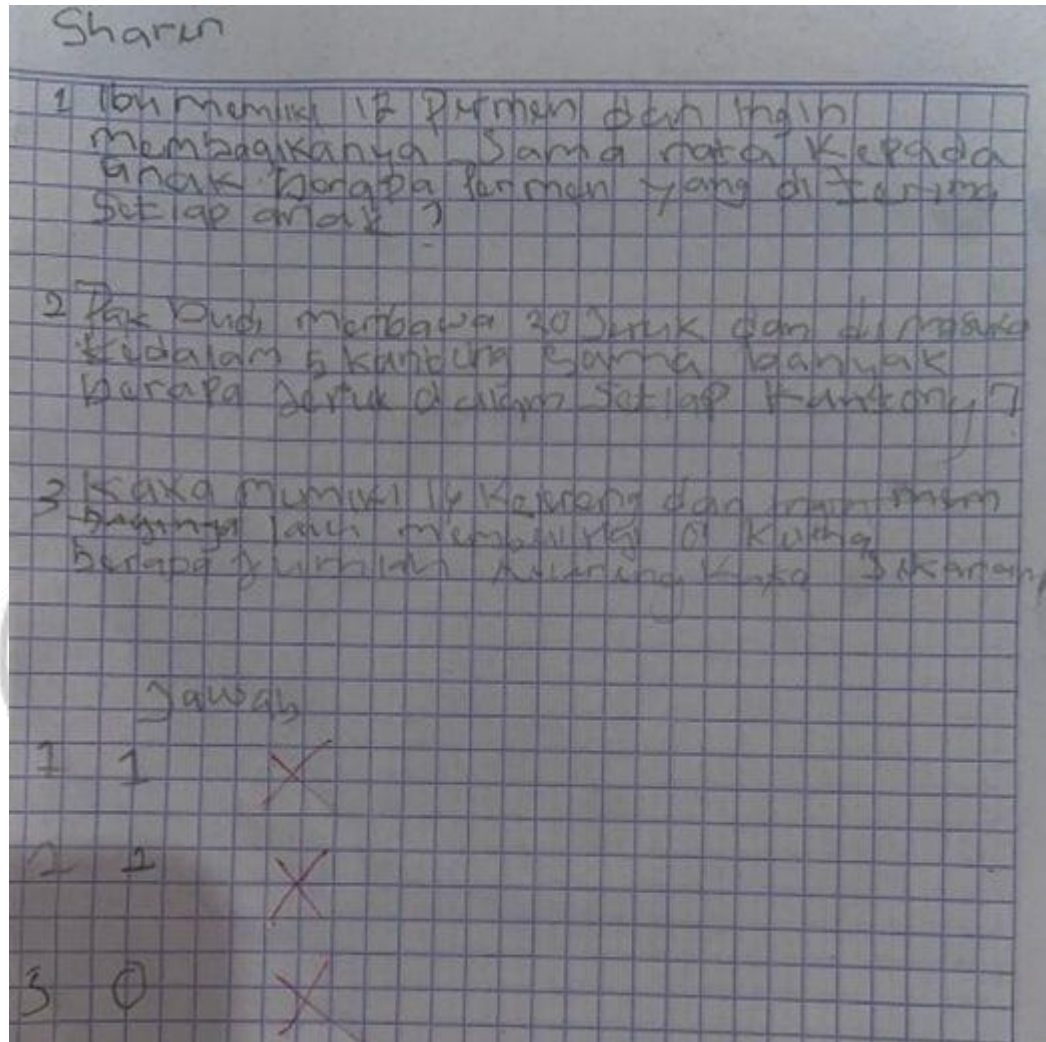
Matematika merupakan mata pelajaran penting di pendidikan dasar yang melatih siswa untuk berpikir logis, kritis, dan sistematis. Menurut Andraeni et al., (2023:35) berpendapat bahwa matematika dianggap sebagai suatu ilmu studi yang sulit dipelajari bagi siswa, dan banyak siswa yang masih memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Keadaan ini menunjukkan bahwa sebagian siswa belum memiliki pemahaman yang

memadai terhadap konsep-konsep dasar maupun prinsip-prinsip utama dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan lingkungan mereka untuk mengubah tingkah laku mereka ke arah yang lebih baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Faizah & Kamal, 2024:470). Definisi ini menegaskan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian isi pelajaran, tetapi juga mencakup pada rangkaian proses yang direncanakan secara terstruktur untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 sampai 13 Desember 2025 dengan guru kelas III SDN 03 Alai Timur serta yang peneliti lihat selama peneliti PLP di SDN 03 Alai Timur, ditemukan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita. Permasalahan tersebut berkaitan dengan kurangnya pemahaman siswa terhadap isi soal, menentukan informasi yang diketahui dan tujuan yang diminta, serta menyusun langkah-langkah penyelesaian secara sistematis. Kondisi ini menyebabkan siswa sering melakukan kesalahan dalam menentukan operasi hitung dan menuliskan jawaban akhir penyelesaian. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa tentang matematika masih kurang, terutama dalam menghubungkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2, bahwa

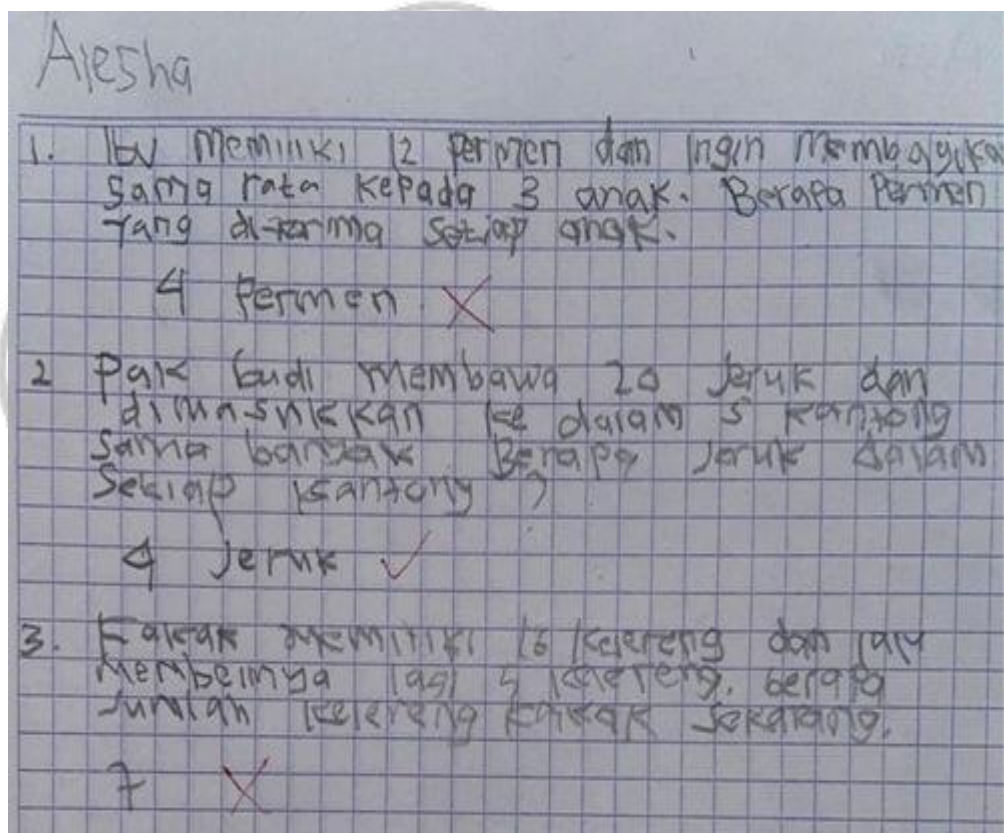
peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran.



Gambar 1. Hasil Kerja Siswa dalam Kemampuan Pemecahan Masalah

Gambar 1 memperlihatkan hasil pekerjaan salah satu peserta didik kelas III dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Berdasarkan gambar tersebut, terlihat bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami isi soal cerita. Peserta didik belum mampu menentukan informasi yang diketahui dan apa yang ditanyakan secara tepat. Selain itu langkah-langkah penyelesaian yang dituliskan masih belum sistematis dan

kurang lengkap. Hal ini menyebabkan kesalahan dalam menentukan operasi hitung yang digunakan, sehingga jawaban akhir menjadi tidak tepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik masih rendah, khususnya dalam menginterpretasikan soal cerita ke dalam bentuk penyelesaian matematika. Adapun penjelasan dari gambar 2 yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Kerja Siswa dalam Kemampuan Pemecahan Masalah

Gambar 2 menunjukkan hasil pekerjaan peserta didik lainnya dalam mengerjakan soal cerita matematika. Kesalahan yang terjadi menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami konsep matematika yang berkaitan dengan soal cerita. Peserta didik cenderung langsung menuliskan jawaban tanpa melalui tahapan pemecahan masalah yang benar,

seperti memahami permasalahan, merencanakan penyelesaian, dan melakukan perhitungan secara tepat.

Berdasarkan uraian dari kedua gambar tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III masih tergolong rendah, khususnya dalam menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara optimal. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, proses pembelajaran matematika di kelas masih didominasi oleh metode konvensional seperti penjelasan materi oleh guru dan pemberian latihan soal, sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Guru juga belum secara khusus menerapkan model *Problem Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif, seperti *Problem Based Learning* berbantuan media papan waktu, agar siswa dapat lebih mudah memahami permasalahan, aktif dalam proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika mereka.

Selain observasi, wawancara yang juga dilakukan peneliti dengan ibu Dewi Novalinda, S.Pd., guru kelas III SDN 03 Alai Timur. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi ketika siswa diberi soal dalam bentuk cerita, mereka sering mengalami kesulitan untuk mengenali informasi utama yang terkandung dalam soal. Kondisi ini membuat siswa

bingung dan mempersulit mereka untuk menentukan langkah awal dalam penyelesaian masalah. Ibu Dewi Novalinda menjelaskan bahwa banyak siswa yang merasa tidak tahu harus mulai dari bagian mana, sehingga mereka sering berhenti berusaha untuk menyelesaikan soal.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media pembelajaran, seperti papan waktu. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih nyata dan mudah dipahami, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Media papan membantu siswa memahami konsep materi pembelajaran secara lebih jelas dan nyata melalui pengalaman belajar langsung, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami untuk menyelesaikan berbagai masalah matematika, termasuk soal-soal berbentuk cerita. Selain itu, media papan waktu juga membantu siswa memvisualisasikan konsep waktu yang sebelumnya bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, adanya penerapan model *Problem Based Learning*, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran dengan menghadapi permasalahan nyata yang berkaitan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari mereka.

Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menyajikan berbagai masalah yang berkaitan dengan

kehidupan sehari-hari kepada siswa, sehingga membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih baik. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan pedagogis yang menekankan proses pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari untuk memulai pembelajaran dengan cara yang inovatif dan memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif (Muliana et al., 2024:23). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pembelajaran yang dimulai dengan menghadapkan siswa, kepada suatu permasalahan yang terdapat dalam dunia nyata dan menuntutnya untuk dapat menyelesaikan atau memecahkan masalah tersebut melalui kegiatan atau pengalaman belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran (Isrok'atun & Rosmala, 2018:44).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Salah satunya adalah papan waktu, yang dapat membantu siswa melihat konsep waktu secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Media ini juga memungkinkan siswa untuk mengamati secara langsung pergerakan waktu sehingga membantu mereka memahami hubungan antara jam, menit, dan lama suatu kegiatan. Menurut Dewi (dalam Wahyuni & Safitri, 2025:68), media papan waktu adalah alat pembelajaran berbentuk jam dinding yang membantu siswa dalam memahami konsep perhitungan waktu yang menjadi dasar penting dalam mempelajari waktu.

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media papan waktu terhadap kemampuan pemecahan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas III di SDN 03 Alai Timur. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih relevan dan efisien untuk pendidikan dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti memperoleh beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN 03 Alai Timur masih rendah, terutama dalam memahami soal cerita dan menyusun penyelesaian secara sistematis.
2. Pembelajaran matematika masih cenderung bersifat konvensional sehingga kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pemecahan soal cerita dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pembelajaran matematika di kelas III SDN 03 Alai Timur belum menerapkan model *Problem Based Learning* dan belum memanfaatkan media secara optimal sebagai pendukung pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi pada kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan waktu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan waktu terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 03 Alai Timur.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan waktu terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika kelas III di SDN 03 Alai Timur.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan penggunaan media papan waktu guna untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.
- 2) Meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Menjadi referensi dalam pemilihan model dan media pembelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika.
- 3) Guru termotivasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

c. Bagi Sekolah

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan.
- 2) Menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran matematika.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan untuk memilih model media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran matematika.

