

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA KELAS IV
SDN 123/III KOTO TENGAH SIULAK**

SKRIPSI

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

Oleh:
VIOLA ZALFA WAHYUNI
2210013411094



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

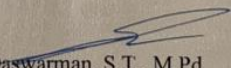
UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Viola Zalfa Wahyuni
NPM : 2210013411094
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL)
Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar
Matematika Siswa pada Kelas IV SDN 123/III Koto Tengah
Siulak

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing


Dr. Daswarman, S.T., M.Pd

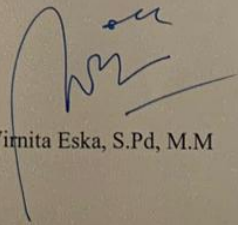
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

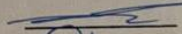



Dr. Winita Eska, S.Pd, M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama Mahasiswa : Viola Zalfa Wahyuni
NPM : 2210013411094
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Kelas IV SDN 123/III Koto Tengah Siulak

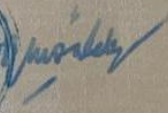
Tim Penguji:

No. Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Daswarman, S.T., M.Pd	Pembimbing : 
2. Dra. Susi Herawati, M.Pd	Penguji 1 : 
3. Dr. Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si	Penguji 2 : 

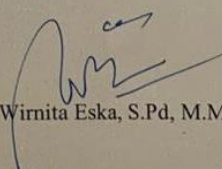
Mengetahui,

Dekan FKIP




Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi


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

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA KELAS IV
SDN 123/III KOTO TENGAH SIULAK**

**¹Viola Zalfa Wahyuni, ¹Daswarman
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: violazalfaw23@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 123/III Koto Tengah Siulak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas IV SDN 123/III Koto Tengah Siulak. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain “*Posstest-only control design*”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 123/III Koto Tengah Siulak yang terdiri dari dua kelas yang berjumlah 34 siswa. Sampel diambil dengan cara *Total sampling*, dari hasil sampel yang telah dilakukan didapatkan hasil kelas IVA sebagai kelas kontrol dan IVB sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes. Dari hasil tes ini dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dengan SPSS. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,013 yang artinya nilai signifikansi $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dimana terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Kelas IV di SDN 123/III Koto Tengah Siulak. Saran dalam penelitian ini untuk peneliti selanjutnya, gunakanlah pemilihan media yang lebih menarik yang sesuai dengan permasalahan siswa sehingga dalam proses model pembelajaran *Problem Based Learning* ini berdampak baik bagi siswa.

Kata Kunci: *Problem Based Learning* (PBL), Media Monopoli, Hasil Belajar Matematika

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	8
A. Latar Belakang Masalah	8
B. Identifikasi Masalah	15
C. Pembatasan Masalah.....	16
D. Rumusan Masalah.....	16
E. Tujuan Masalah.....	16
F. Manfaat Penelitian.....	17
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori	Error! Bookmark not defined.
1. Pembelajaran Matematika SD.....	Error! Bookmark not defined.
2. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)....	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
b. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) .	Error! Bookmark not defined.
c. Karakteristik <i>Problem Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
d. Sintak Model <i>Problem Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
e. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
3. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian Media.....	Error! Bookmark not defined.

b. Tujuan Media dalam Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
c. Macam-macam Media.....	Error! Bookmark not defined.
d. Monopoli.....	Error! Bookmark not defined.
4. Melaksanakan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Monopoli.	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 Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Populasi Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
1. Populasi.....	Error! Bookmark not defined.
2. Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
C. Jenis Data.....	Error! Bookmark not defined.
1. Data Primer.....	Error! Bookmark not defined.
2. Data Sekunder.....	Error! Bookmark not defined.
D. Teknik Pengambilan Data.....	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penilaian.....	Error! Bookmark not defined.
1. Menyusun Tes.....	Error! Bookmark not defined.
2. Validitas Tes.....	Error! Bookmark not defined.
3. Uji Coba Tes.....	Error! Bookmark not defined.
4. Analisis Butir Soal.....	Error! Bookmark not defined.
5. Reabilitas Tes.....	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
1. Uji Normalitas.....	Error! Bookmark not defined.
2. Uji Homogenitas.....	Error! Bookmark not defined.
3. Uji Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
G. Jadwal Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

1. Deskripsi Data Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
2. Analisis Data Hasil Belajar.....**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.**



BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun dasar kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif pada siswa sebagai bekal dalam menghadapi proses belajar di tingkat selanjutnya. Proses pembelajaran yang berkualitas menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Namun, dalam pelaksanaannya masih sering dihadapi berbagai kendala di dalam kelas, seperti kurangnya keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung, terbatasnya kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapat, serta rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang berdampak langsung pada rendahnya capaian hasil belajar siswa.

Pendidikan dibedakan menjadi pendidikan formal, informal, dan nonformal. Sekolah dasar termasuk dalam pendidikan formal. Pada jenjang ini, siswa mempelajari berbagai mata pelajaran untuk mengembangkan kemampuan akademiknya. Salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan adalah matematika. Matematika diberikan sejak sekolah dasar agar siswa terbiasa berpikir secara logis, analitis, teratur, dan kritis.

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang bilangan, hubungan antarbilangan, pola, struktur, pengukuran, serta operasi hitung yang digunakan untuk memecahkan berbagai permasalahan secara logis dan sistematis Yuliani (2025:534). Matematika sering kali dipandang sebagai disiplin ilmu yang sangat kompleks dan sulit dipahami oleh sebagian besar

peserta didik. Akibat banyaknya siswa yang hanya fokus mengingat rumus atau prosedur perhitungan tanpa pemahaman konseptual yang mendalam, kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan, perkalian, dan pemecahan masalah matematika menjadi rendah Damayanti & Ain (2023:494). Siswa cenderung menghafal langkah hitung tanpa memahami makna operasi matematika yang mendasarinya, sehingga ketika dihadapkan pada soal cerita atau soal kontekstual, mereka kesulitan mengaplikasikan konsep penjumlahan dan perkalian secara tepat. Hal ini mencerminkan lemahnya penguasaan konsep aritmetika dasar sejak awal pembelajaran, yang secara konsisten menjadi indikator rendahnya kemampuan berhitung sehingga rendahnya capaian hasil belajar pada siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang menarik, relevan dan menyenangkan menjadi semakin penting untuk mengatasi hambatan ini dan membantu siswa meraih pemahaman yang lebih baik.

Masalah tersebut juga terlihat dari hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 26-27 November 2025 di kelas IVB SDN 123/III Koto Tengah Siulak. Terlihat banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, yang sebagian besar disebabkan oleh minimnya interaksi antara guru dan siswa. Ketika siswa diminta untuk menyampaikan jawabannya ke depan kelas, masih banyak siswa yang malu-malu dan kurang lancar mengemukakan pendapatnya. Selain itu, keingintahuan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari juga tampak rendah, sehingga siswa hanya mampu menerima sebagian kecil dari materi yang disampaikan.

Selain temuan yang diperoleh melalui kegiatan observasi, informasi yang sejalan juga didapatkan dari hasil wawancara peneliti dengan Ibu Rosi Putrianis selaku wali kelas IVB. Beliau mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar, sehingga mereka sering merasa bingung ketika menghadapi soal-soal yang menuntut pemahaman lebih lanjut. Ibu Rosi Putrianis juga menjelaskan bahwa rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik, sehingga minat belajar siswa menjadi rendah. Selain itu, siswa belum terbiasa dilatih untuk berpikir kritis dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri, yang berdampak pada kesulitan mereka dalam menyelesaikan soal-soal yang bersifat kompleks.

Pernyataan dari Ibu Rosi Putrianis, meskipun pembelajaran telah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan penggunaan media visual, capaian hasil belajar siswa belum mengalami peningkatan yang berarti. Kondisi ini menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan belum sepenuhnya efektif, karena media pembelajaran yang digunakan masih belum cukup interaktif untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Media visual yang hanya berupa gambar yang ada pada buku tidak mampu membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa hanya melihat dan mendengarkan guru tanpa

berpartisipasi secara langsung. Hal ini membuat siswa kesulitan untuk pemahaman mereka terhadap materi operasi bilangan cacah.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh minimnya interaksi antara guru dan siswa yang mengakibatkan sebagian besar siswa kurang memahami materi yang disampaikan, siswa masih malu-malu dan kurang lancar dalam mengemukakan pendapat saat diminta menyampaikan jawaban di depan kelas, rendahnya keingintahuan siswa terhadap materi yang dipelajari, serta masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) karena mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar dan belum terbiasa berpikir kritis. Kondisi ini semakin parah dimana siswa berpendapat bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik, sehingga minat belajar menjadi rendah. Meskipun pembelajaran telah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media visual berupa gambar pada buku pelajaran, upaya tersebut belum efektif meningkatkan hasil belajar karena media yang digunakan bersifat pasif dan tidak cukup interaktif untuk mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga siswa hanya menjadi penonton pasif hanya melihat dan mendengarkan tanpa berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran.

Kondisi di atas mengakibatkan nilai siswa relatif rendah, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari Tabel 1:

Tabel 1. Nilai Ujian Sumatif Tengah Semester I MTK Kelas IVA dan IVB SDN 123/III Koto Tengah Siulak Tahun Ajaran 2025/2026

Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan Siswa			
		Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
IVA	18	7	38,88%	11	61,12%
IVB	16	5	31,25%	11	68,75%

Sumber : Tata Usaha SDN 123/III Koto Tengah Siulak

Dari Tabel 1 tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak siswa kelas IVA dan IVB SDN 123/III Koto Tengah Siulak yang belum tuntas. Dari kelas IVA SDN 123/III Koto Tengah Siulak dengan jumlah 18 orang siswa, yang tuntas hanya 7 orang (38,88%) dan dari siswa kelas IVB SDN 123/III Koto Tengah Siulak dengan jumlah 16 orang siswa, yang tuntas hanya 5 orang (31,25%). Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak nilai siswa yang belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75.

Perencanaan pembelajaran yang kurang matang sering kali menjadi penyebab utama. Sebelumnya guru SDN 123/III Koto Tengah Siulak sudah mencoba menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya masih belum berjalan secara terarah dan terstruktur. Misalnya, tujuan pembelajaran yang kurang spesifik atau kurang relevan dengan kebutuhan siswa, hal tersebut membuat siswa kesulitan memahami konsep yang di ajarkan, sehingga hasil yang diperoleh belum maksimal.

Salah satu upaya fundamental untuk mewujudkan pembelajaran matematika yang berkualitas adalah dengan menuntut guru agar bersikap kreatif

dan inovatif dalam memilih model pembelajaran yang selaras dengan materi yang akan disampaikan. Melalui pemilihan model yang tepat, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal. Rusman (2021:3), menegaskan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan, yang berarti guru memiliki keleluasaan untuk memilih dan menyesuaikan model yang paling efisien dan efektif guna mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan kemampuan yang kreatif dan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan interaktif. Namun demikian, dalam proses pembelajaran ditemukan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mendukung hasil belajar, sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar matematika siswa, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan model *Problem Based Learning* (PBL) yang belum menunjukkan hasil optimal. Media Monopoli sesuai digunakan untuk mendampingi PBL karena menyajikan konsep matematika secara konkret dan kontekstual melalui aktivitas bermain. Melalui permainan Monopoli, siswa dilatih melakukan perhitungan, mengambil keputusan, dan menerapkan strategi matematika dalam menyelesaikan masalah, sehingga mendorong keberanian siswa untuk berdiskusi dan mengemukakan pendapat.

Media Monopoli juga telah terbukti memiliki tingkat validitas yang baik berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Penelitian pengembangan yang

dilakukan oleh Delvi Indrawati (2022), mengenai “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV” menunjukkan bahwa media Monopoli yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat *valid*. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli tampilan memperoleh persentase validitas sebesar 92,6%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwa media Monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika karena telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan, serta mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Kelebihan utama Media Monopoli terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat mengatasi sikap pasif dan malu-malu siswa, mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif, serta diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa hingga mencapai KKTP (Akbar dkk., 2022:128).

Dalam pembelajaran berbasis masalah, penggunaan media permainan ini membantu siswa memahami konsep dengan lebih mendalam dan memberikan kesempatan untuk mempraktikkan pengetahuan baru yang mereka dapatkan saat memecahkan masalah sehingga hasil belajar siswa tercapai. Dengan berbagai keunggulan ini, Media Monopoli menjadi sangat sesuai untuk diterapkan bersama Model *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL sendiri memberikan masalah autentik (nyata) yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga secara efektif dapat melatih siswa untuk berpikir secara kritis dalam memecahkan sebuah permasalahan, serta meningkatkan keterampilan mereka

dalam menyelesaikannya. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat ahli, seperti yang dijelaskan Riyanto (2019:61) bahwa “Pembelajaran berdasarkan masalah adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah”.

Pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika dapat diperkuat melalui penggunaan media interaktif berupa Media Monopoli. Media berbasis permainan ini mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna. Melalui aktivitas permainan yang menuntut perhitungan serta pengambilan keputusan, siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam menghadapi berbagai permasalahan matematika yang diberikan oleh guru. Kondisi ini mendorong tumbuhnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan dan mempertahankan solusi yang diperoleh. Pada akhirnya, penggunaan Media Monopoli berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA KELAS IV SDN 123/III KOTO TENGAH SIULAK”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* di SD sudah diterapkan namun hasil belajar siswa belum menunjukkan peningkatan.
2. Siswa masih malu-malu dan kurang lancar mengemukakan pendapatnya.
3. Hasil belajar matematika siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
4. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mendukung peningkatan hasil belajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini terarah dan tidak keluar dari permasalahan yang ada, penelitian ini dibatasi pada masalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDN 123/III Koto Tengah Siulak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan pada penelitian yaitu apakah terdapat pengaruh positif model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 123/III Koto Tengah Siulak?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Media Monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas IV SDN 123/III Koto Tengah Siulak.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan pembelajaran baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait dengan model *Problem Based Learning* yang sesuai materi pelajaran dan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, temuan dari penelitian ini akan membantu dalam mengimplementasikan ilmu yang didapat saat berkuliah, juga merupakan salah satu syarat yang penting untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.
- b. Bagi siswa, dengan menggunakan model belajar berbasis masalah, siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka dan memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat.
- c. Bagi guru, menjadi lebih mahir dalam mengolah proses pembelajaran dan pemanfaatan media, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan memperluas wawasan dan pengetahuan pendidik.
- d. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini sebagai alat untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di SDN 123/III Koto Tengah Siulak.