

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN *QUESTION CARD* TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA
SISWA KELAS III SD**

SKRIPSI

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

Oleh
Olivia Putri Janeha
NPM. 2210013411099



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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Olivia Putri Janeha
NPM : 2210013411099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
(PBL) Berbantuan *Question Card* Terhadap Kemampuan
Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas III SD

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd

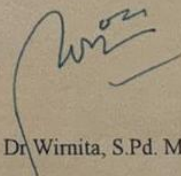
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

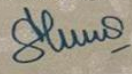
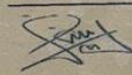
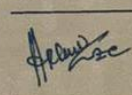


Dr. Wirmita, S.Pd. M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat** tanggal **Enam** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** bagi :

Nama Mahasiswa : Olivia Putri Janeha
NPM : 2210013411099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Question Card* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas III SD

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd :	
2. Dra. Susi Herawati, M.Pd :	
3. Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd :	

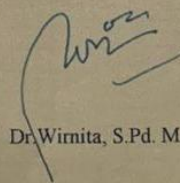
Mengetahui,

Dekan FKIP




Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



Dr. Wirnita, S.Pd. M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Olivia Putri Janeha
NPM : 2210013411099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Prablem Based Learning* (PBL)
Berbantuan *Question Card* Terhadap Kemampuan Pemecahan
Masalah Matematika Siswa Kelas III SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Prablem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Question Card* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas III SD” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

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

Padang, 9 Maret 2026

Saya yang menyatakan



Olivia Putri Janeha

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN *QUESTION CARD* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH KELAS III SD

Olivia Putri Janeha¹ , Syafni Gustina Sari¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: oliviaputrijaneha12@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan pemecahan masalah Matematis siswa kelas III SD Negeri 10 Lambung Bukit Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika kelas III SD . Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain “*posttest-only control design*”. Populasi penelitian ini yaitu seluruh kelas III 10 Lambung Bukit dan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Total Sampling*, dari hasil sampel yang telah dilakukan didapatkan hasil kelas III B sebagai kelas kontrol dan IIIA sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan tes, berupa pertanyaan soal essay. Berdasarkan tes akhir diperoleh bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 83,82 untuk kelas eksperimen dan 65.54, Untuk kelas kontrol. Pengujian hipotesis dengan *independent t test* diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ dengan taraf signifikansi 0,000 yang artinya, terdapat pengaruh pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Question Card* terhadap Kemampuan pemecahan masalah kelas III SD 10 Lambung Bukit . Maka dapat disimpulkan penggunaan Model *Problem Based Learning* berbantuan *Question Card* berpengaruh terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa III SD 10 Lambung Bukit Tahun Ajaran 2025/2026. Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disarankan agar Model *Problem Based Learning* berbantuan *Question Card* dapat digunakan guru untuk proses belajar mengajar.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Question Card*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Matematis

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan karunia, nikmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Question Card Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas III SD”. Shalawat dan salam senantiasa disampaikan pada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan setiap sikap dan Tindakan seorang intelektual muslim.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini peneliti sampaikan penghargaan dan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd.,M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Kesabaran dan perhatian yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam memperbaiki dan menyempurnakan skripsi ini hingga dapat diselesaikan dengan baik. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan balasan yang terbaik.
2. Ibu Dra.Susi Herawati, M.Pd sebagai penguji 1,dan Ibu Arlina Yuza S.Pd, M.Pd sebagai penguji 2.

3. Ketua dan Sekretaris Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
4. Dekan dan Wakil Dekan FKIP Universitas Bung Hatta.
5. Bapak/Ibu staf pengajar Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
6. Ibu Heryenti, S.Pd selaku Kepala SD 10 Lambung Bukit yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
7. Ibuk Zul Amindawati, S.Pd selaku guru kelas IIIA dan Ibu Rahmiati, S.Pd selaku guru kelas IIIB SD 10 Lambung Bukit yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
8. Penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua cinta Pertama Ayah (masrijal) bidadri surga mama (Nurnanengsih) abang (Wildi Akbar Prasetio S.T) tercinta yang selalu memberikan semangat, motivasi, perhatian, serta dukungan kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, pengorbanan, serta dukungan moral dan materi tanpa henti. Segala perjuangan, kesabaran, dan kepercayaan yang telah diberikan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menempuh pendidikan hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan balasan yang terbaik atas segala kebaikan yang telah diberikan.
9. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, bantuan, semangat, serta kebersamaan selama proses perkuliahan hingga penyusunan

skripsi ini. Kehadiran dan kebersamaan tersebut memberikan banyak motivasi dan kekuatan bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan selama menyelesaikan skripsi ini.

Penulis

Padang, Februari 2026

Olivia Putri Janeha



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Pembelajaran Matematika SD	12
2. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	16
3. Hakikat Media <i>Question Card</i>	23
4. Model PBL berbantuan <i>Question Card</i>	30
5. Kemampuan Pemecahan Masalah	33
6. Pembelajaran Konvensional	36
B. Penelitian yang Relevan.....	39
C. Kerangka Konseptual	41
D. Hipotesis.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Populasi dan Sampel	46
1. Populasi.....	46

2. Sampel	49
C. Jenis Data	52
D. Teknik Pengambilan Data	53
E. Instrumen Penelitian.....	55
1. Menyusun Tes	55
2. Uji Coba Tes	56
3. Uji Validitas	59
F. Teknis Analisis Data.....	60
G. Jadwal Penelitian.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Hasil Penelitian	66
B. Pembahasan.....	83
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	88
DAFTAR RUJUKAN.....	90
LAMPIRAN.....	93



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Sumatif Akhir Semester Peserta didik	6
2. Jenis Penelitian	46
3. Populasi Sisw	46
4. Hasil Uji Normalitas Populasi	47
5. Hasil Uji Homoginitas Populasi	48
6. Hasil Uji Normalitas	50
7. Hasil Uji Homoginitas	50
8. Pemilihan Sampel.....	52
9. Rubrik Kemampuan Pemecahan Masalah	54
10. Kriteria Tingkat Kesukaran	56
11. Hasil Perhitungan Kesukaran	57
12. Kriteria Indeks Daya Pembeda.....	57
13. Hasil Perhitungan Indeks Daya Pembeda	58
14. Klasifikasi Koefisien Reabilitas Tes	59
15. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksprimen.....	67
16. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol.....	77
17. Data Tes Hasil Belajar Kelas Sampel.....	79
18. Hasil Normalitas Tes Akhir Kelas Eksprimen dan Kontrol	80
19. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksprimen dan kontrol.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar hasil kerja siswa dalam kemampuan pemecah masalah	3
2. Gambar Media	26
3. Kerangka Konseptual.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Data Hasil belajar kelas Eksprimen	94
II. Data Hasil belajar kelas kontrol	96
III. Hasil Uji Normalitas Data Hasil PTS Siswa.....	98
IV. Hasil Uji Homoginitas Pada Hasil PTS Siswa.....	98
V. Modul Ajar Kelas Ekprimen	99
VI. Modul Ajar Kelas Kontrol	107
VII. Modul Ajar Kelas Eksprimen	114
VIII. Modul Ajar Kelas Kontrol	122
IX. Bahan Ajar	130
X. Media Pembelajaran.....	150
XI. Kisi-Kisi Soal.....	152
XII. Soal Essay	154
XIII. Kunci Jawaban	157
XIV. Instrumen Penelitian	159
XV. Pedoman Jawaban	160
XVI. LKPD	167
XVII. Nilai Uji Coba Tes	168
XVIII. Nilai Akhir Eksprimen.....	172
XIX. Nilai Akhir Kelas Kontrol.....	176
XX. Uji Validitas Soal Uji Coba	178
XXI. Taraf Kesukaran Uji Coba	178
XXII. Realibitas Uji Coba.....	179
XXIII. Uji Daya Pembeda Uji Coba	180
XXIV. Uji Normalitas Kelas Ekprimen Dan Kontrol.....	181
XXV. Tes Uji Homoginitas Akhir.....	182
XXVI. Uji Hipotesis Post Test.....	183
XXVII. Uji Rata-Rata	184
XXVIII. Kriteria Item Uji Coba, Validitas Soal	185
XXIX. Soal Uji Coba	185
XXX. Nilai Post Tes kelas Eksprimen Dan Kontrol	189
XXXI. Rekapitulasi Nilai Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	193
XXXII. Hasil Kerja Siswa	201
XXXIII. Dokumentasi	207
XXXIV. Surat-Surat	213

BAB I

PENDAHULUAN

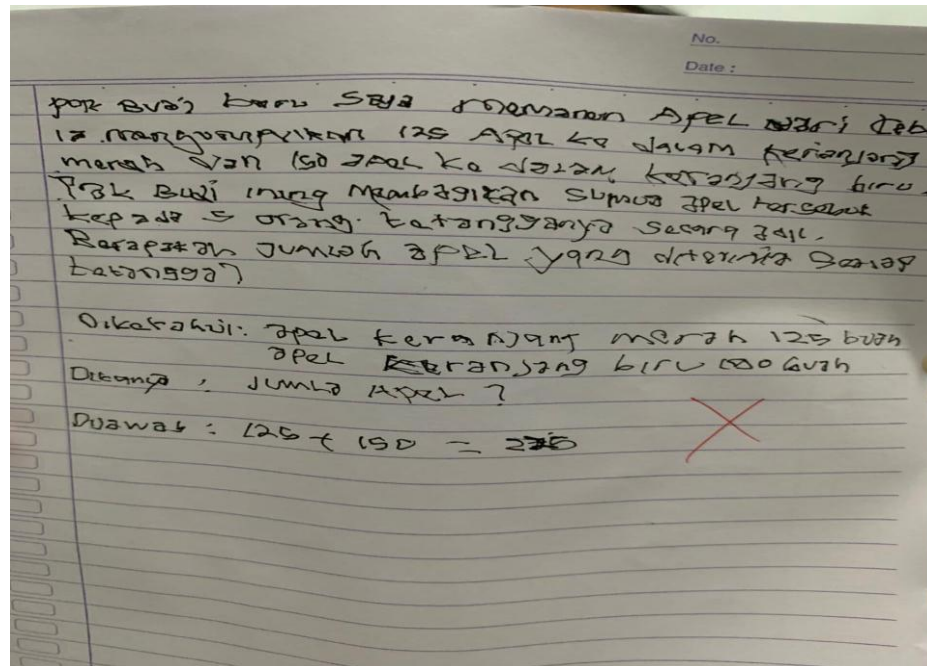
A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia dalam Peraturan Pemerintah (PP) No.4 Tahun 2022 Tentang Perubahan PP No. 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan, salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat pada pendidikan sekolah dasar dan menengah adalah matematika. Dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran dalam matematika adalah mengukur siswa agar mampu: 1) memahami konsep dan bentuk matematika, menerapkan konsep atau logaritma secara tepat, akurat, efisien, dan luwes dalam memecahkan sebuah masalah; 2) mendeskripsikan pola sifat matematika dalam bentuk penalaran, dapat mengembangkan atau manipulasi bentuk matematika ketika membangun suatu argumen, membuktikan, atau menginterpretasikan argumen dan pernyataan dalam matematika; 3) memecahkan sebuah masalah matematika yang termasuk kemampuan dalam memahami bentuk masalah, menentukan model permasalahan dan penyelesaian secara matematika, serta memberi solusi yang tepat; serta 4) mengkomunikasikan argumen atau ide dalam bentuk simbol, tabel, diagram, atau media lain.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada di kelas III A menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berlangsung optimal. Terlihat masih banyak siswa yang belum bisa dalam memecahkan masalah. Hal ini ditunjukkan masih banyak siswa yang mengalami masalah dalam menyelesaikan

soal yang berbentuk pemecahan masalah dan belum sesuai dengan tahapan-tahapan dalam memperoleh hasil akhir dari soal-soal yang diberikan. Pada saat proses pembelajaran model yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa tidak bersemangat dan suasana kelas menjadi bosan . Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran.

Berdasarkan permasalahan kelas 3 sudah menggunakan model pembelajaran PBL tetapi kebanyakan anak-anak belajar belum efektif dan masih belum bersemangat dan peneliti berdiskusi bersama guru kelas 3A dan menyimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan perlu perbaikan dengan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika tersebut menjadi perhatian guru agar dapat meningkatkannya. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas 3 adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Question Card*.



Gambar 1. Hasil kerja siswa dalam kemampuan pemecah masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SD, ditemukan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik masih rendah, khususnya dalam menyelesaikan soal cerita. Hal ini terlihat dari jawaban salah satu peserta didik ketika diberikan soal tentang pembagian apel kepada 5 orang tetangga secara adil. Peserta didik hanya menuliskan informasi sebagian, yaitu jumlah apel di keranjang merah sebanyak 125 buah dan di keranjang biru sebanyak 150 buah, namun tidak menuliskan informasi penting lainnya, yaitu jumlah penerima apel sebanyak 5 orang. Selain itu, peserta didik belum mampu memahami apa yang sebenarnya ditanyakan dalam soal. Peserta didik menuliskan pertanyaan “jumlah apel?”, padahal yang ditanyakan adalah jumlah apel yang diterima setiap tetangga. Kesalahan dalam

memahami pertanyaan ini menyebabkan peserta didik menggunakan strategi penyelesaian yang tidak tepat. Peserta didik hanya melakukan operasi penjumlahan $125 + 150 = 275$ untuk mencari jumlah seluruh apel, tetapi tidak melanjutkan dengan operasi pembagian kepada 5 orang tetangga sesuai dengan maksud soal. Akibatnya, jawaban yang diperoleh belum menjawab permasalahan yang sebenarnya. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami masalah, menentukan langkah penyelesaian, dan menarik kesimpulan dari soal cerita. Peserta didik cenderung langsung melakukan operasi hitung tanpa memahami konteks permasalahan secara menyeluruh. Hal ini diduga karena proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh pembelajaran konvensional, di mana guru lebih banyak menjelaskan materi dan peserta didik hanya mengerjakan soal rutin, sehingga peserta didik kurang terlatih dalam menyelesaikan masalah kontekstual.

Diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan melatih kemampuan pemecahan masalah, salah satunya melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Question Card. Model ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami masalah secara lebih baik, menentukan strategi penyelesaian yang tepat, dan memperoleh jawaban yang sesuai dengan permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa proses pembelajaran matematika masih sering menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu guru menjelaskan materi, memberikan contoh, kemudian peserta didik mengerjakan latihan soal dari buku. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik

kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang terlatih dalam menyelesaikan soal yang berbentuk masalah kontekstual.

Oleh karena itu, pemilihan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Question Card* menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model PBL menempatkan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga belajar memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan strategi, dan mengevaluasi hasil, sesuai dengan langkah pemecahan masalah menurut Polya. Dengan PBL, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan aktif dalam menemukan solusi, bukan sekadar menjawab secara singkat.

Penggunaan *Question Card* sebagai media pendukung dalam PBL berfungsi untuk membantu siswa memahami soal secara bertahap. Kartu pertanyaan dapat memuat pertanyaan pemantik seperti “Bangun apa yang kamu lihat?”, “Berapa jumlah sisinya?”, “Apakah semua sisinya sama panjang? Mengapa?”. Dengan demikian, *Question Card* membantu mengarahkan cara berpikir siswa, memecah soal yang kompleks menjadi pertanyaan sederhana, serta mendorong siswa untuk menjelaskan alasan jawaban mereka secara lisan maupun tertulis.

Melalui penerapan model PBL berbantuan *Question Card*, siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis, khususnya dalam memahami soal cerita, mengaitkan konsep dengan situasi nyata, serta mengemukakan alasan secara logis. Model dan media ini juga membuat pembelajaran lebih bermakna, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih

mebutuhkan bantuan konkret dan visual dalam memahami konsep abstrak matematika.

Hal juga ini dapat dilihat dari persentasi jumlah peserta didik yang tuntas pada hasil ujian sumatif tengah semester peserta didik kelas 3 SDN 10 Lambung Bukit Kota Padang Tahun Ajaran 2025/2026 berikut ini : Datanya dapat dilihat lampiran I hal 79 dan lampiran II halaman 81.

Tabel 1. Hasil Ujian Sumatif Tengah Semester Peserta Didik Kelas III SDN 10 Lambung Bukit Kota Padang

No.	Kelas	KKTP	Jumlah peserta didik yang tuntas	Pesentase Yang tuntas	Jumlah Peserta didik yang tidak tuntas	Pesentase Yang tidak tuntas
1	3A	75	12	43%	16	57%
2	3B	75	15	53%	13	47%

Berdasarkan tabel 2. dapat di lihat bahwa nilai matematika kelas 3 pada PTS ganjil tahun 2025/2026 masih banyak yang berada di bawah KKTP. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di karenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya guru dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi saat menyampaikan materi pelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang memuaskan, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, siswa kebanyakan diam dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu cara yang dapat dilakukan untu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan berdasarkan permasalahan peneliti

berdiskusi bersama guru kelas 3A dan menyimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan perlu perbaikan dengan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika tersebut menjadi perhatian guru agar dapat meningkatkannya. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas 3 adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Question Card*.

Menurut Anwar dan Jurotun (Aulia 2021:190) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi siswa agar dapat belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh dari materi pelajaran. Sedangkan menurut Wena (dalam Selvi 2020:196) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut.

Question card dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan karena kemampuan pemecahan masalah tidak hanya menuntut siswa mampu menghitung, tetapi juga memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan perhitungan, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh. Pada kenyataannya, banyak siswa sekolah dasar mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada soal cerita matematika. Kesulitan tersebut umumnya bukan terletak pada operasi hitung,

melainkan pada ketidakmampuan siswa memahami informasi yang diketahui dan menentukan apa yang ditanyakan dalam soal. *Question card* berperan sebagai alat bantu yang mengarahkan siswa untuk memahami permasalahan secara lebih terstruktur melalui pertanyaan-pertanyaan penuntun yang sistematis. Dalam proses pembelajaran, *question card* membantu siswa membangun pemahaman masalah dengan cara mengarahkan perhatian mereka pada informasi penting dalam soal. Pertanyaan seperti “apa yang diketahui” dan “apa yang ditanyakan” melatih siswa untuk membaca soal secara cermat dan tidak terburu-buru dalam menjawab. Hal ini sejalan dengan langkah pertama pemecahan masalah menurut Polya, yaitu memahami masalah. Dengan bantuan *question card*, siswa tidak hanya membaca soal, tetapi juga belajar menafsirkan makna soal secara mendalam, sehingga kesalahan akibat salah memahami permasalahan dapat diminimalkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka model *pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan pemberian masalah yang ada dalam kehidupan nyata dan peserta didik berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut. Penerapan model PBL dalam pelaksanaan penelitian ini dibantu dengan media kartu yang dinamakan *Question Card* agar pembelajaran yang dilakukan dapat lebih optimal. *Question Card* merupakan media visual yang berupa isi dari kartu ini yaitu berisi soal-soal tentang materi yang akan diajarkan. Penggunaan media kartu ini merupakan sarana yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa ditugaskan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal secara berkelompok. Media

Question Card memungkinkan siswa belajar lebih aktif dengan memainkan kartu soal, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul. **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Question Card* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 3 SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Guru sudah melakukan pembelajaran dengan model PBL tapi belum efektif
2. Guru belum melakukan model pembelajaran yang bervariasi.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif.
4. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah yang diberikan guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka pembahasan pada penelitian ini adalah Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan *Question Card* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa kelas 3 SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan yaitu: “Apakah terdapat Pengaruh

Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika kelas 3 SD”?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika siswa kelas 3 SD.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan pembelajaran baik secara teoritis, praktis, maupun akademis.

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat dijadikan sumber informasi mengenai penerapan Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN 10 Lambung Bukit Kota Padang.
 - b. Dapat memberi referensi sebagai pertimbangan dan peningkatan untuk penelitian selanjutnya terkait implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika, dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat mempermudah dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran matematika siswa kelas 3 SD.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru di SDN 10 Lambung Bukit Kota Padang untuk dapat memahami dan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Question Card* dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam melaksanakan pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam perbaikan pengajaran matematika di SD.

