PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DENGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMBAGIAN MATEMATIKA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 188 PEKANBARU

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh :

PUTRI

NIM.1238.22.1448

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
TAHUN 1447 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **Putri**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1448
Tempat/Tanggal Lahir	: Kp.Dulang, 24 November 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul : **Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Kotak Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembagian Matematika Siswa Kelas III di SD Negeri 188 Pekanbaru,** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 20 Januari 2026

Yang membuat pernyataan



PUTRI

NIM : 1238.22.1448

Dipindai dengan CamScanner

i

DR. PARLINDUNGAN SIMBOLON, M.Us
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Putri*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudara :

Nama	: **Putri**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1448
Tempat/Tanggal Lahir	: Kp. Dulang, 24 November 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Kotak Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembagian Matematika Siswa Kelas III di SD Negeri 188 Pekanbaru.**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 20 Januari 2026
Pembimbing I

DR.PARLINDUNGAN SIMBOLON,M.Us
NIDN. 2125058608

Dipindai dengan CamScanner

MUHAMMAD AMIN, ST.,M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Putri*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudara :

Nama	: **Putri**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1448
Tempat/Tanggal Lahir	: Kp. Dulang, 24 November 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Kotak Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembagian Matematika Siswa Kelas III di SD Negeri 188 Pekanbaru.**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 20 Januari 2026
Pembimbing II

MUHAMMAD AMIN, ST.,M.Pd
NIDN. 2121049404

Dipindai dengan CamScanner

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul : **Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Kotak Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembagian Matematika Siswa Kelas III di SD Negeri 188 Pekanbaru**, yang ditulis oleh :

Nama	: **Putri**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1448
Tempat/Tanggal Lahir	: Kp.Dulang, 24 November 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk diajukan dalam ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 20 Januari 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
DR.PARLINDUNGAN SIMBOLON,M.Us	**MUHAMMAD AMIN,ST.,M.Pd**
NIDN. 2125058608	**NIDN. 2121049404**

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Violeta Imaiyah Pama, S.Pd., M.Pd

NIDN. 2103068805

Dipindai dengan CamScanner

iv

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 084/SP/A/FTK-PGMI/VII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media Kotak Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembagian Matematika Siswa Kelas III di SD Negeri 188 Pekanbaru**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Putri**
NIM : 1238.22.1448
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Kamis, 07 Mei 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I
(Assoc. Prof. Dr. Parlindungan Simbolon, M.Us.)
NIDN. 2125058608

Penguji II
(Muhammad Amin, S.T., M.Pd..)
NIDN. 2121049404

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau
(Lita Arfah, S.P., M.Si..)
NIDN. 2125088503

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI
(Violeta Imayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 01 Juli 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau
(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2123128604

Dipindai dengan CamScanner

MOTTO

Belajarlah dari kemarin, hiduplah untuk hari ini, berharaplah untuk hari esok.

“Albert Einstein ”

jangan mengeluh, tetapi bersyukurlah. Setiap kesulitan ada kemudahan, dan setiap ujian membentuk kekuatan.

“ Imam Syafi’i ”

Menuntut Ilmu adalah taqwa, menyampaikan ilmu adalah ibadah, mungulang ilmu adalah dzikir, mencari ilmu adalah jihad

“ Al-Ghazali ”

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari Segalanya~

Sembah sujud syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Naungan rahmat dan hidayah-mu telah meliputiku, sehingga dengan berkat ilmu pengetahuan yang telah engkau anugrahkan kepadaku dan atas izin-mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. sholawat dan salam tidak lupa semoga selalu terlipah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad Shalallahu 'Alahi Wasallam

~Omak dan Ayah~

Kepada dua orang hebat yang membuat segalanya menjadi mungkin hingga aku sampai pada titik ini keduanya telah melalui banyak perjuangan dan rasa sakit. Terimakasih telah memberikan moril maupun materi serta do'a dan tiada henti untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua, ucapan terimakasih tidak akan pernah cukup membalas kebaikanmu. sebagai tanda bukti, hormat dan tanda terimakasih yang tiada hentinya aku persembahkan karya kecil ini kepada omak dan ayah yang telah melimpahkan kasih sayangnya. Terimakasih kepada omak dan ayah yang selalu menemaniku dalam setiap kondisiku, yang selalu memberikan suport serta nasihat kepada diriku. semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat omak dan ayah bahagia, doakan anakmu ini bisa mengangkat derajat kedua orang tua dan temani terus diriku kemanapun ya oamk dan ayah, karena aku sadar selama ini aku belum bisa berbuat yang lebih. Untuk omak dan ayah yang tidak pernah berhenti mendo'akan, atau ucapkan terimakasih omak...terimakasih Ayah...

~abang dan adik~

Terimakasih saudara dan saudariku tersayang yang telah memberikan bantuan moril maupun do'a yang tiada henti untuk kesuksesaan penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini. Penulis sadar ucapkan terimakasih tidak akan pernah cukup membalas kebaikan kalian. mohon maaf selama penulis melanjutkan pendidikan sediktnya waktu kita untuk bisa bersama-sama dalam canda dalam tawa. Semoga allah subuhanallahu wa ta'ala menjaga semua saudara dan saudariku menjadi orang yang sukses.Uuntuk abangku (imron) terimakasih selalu menyayangiku dan selalu suport adikmu ini sampai dirinya sukses dan untuk adikku (fahri ramadhan) terimakasih juga untuk selalu mendengarkan nasehat kakak mu ini semoga adikku juga menjadi orang yang suskes untuk keluarga dan gapai impian mu kemana pun. Semoga kita bertiga bisa membahagiakan kedua orang tua kita seumur hidupnya,amiiin ya rabbal 'alamin....

~yang teristimewa~

Skripsi ini merupakan persembahan istimewa untuk orang yang saya cintai. Terima kasih atas dukungan, kebaikan, perhatian, dan kebijaksanaan. terimakasih sudah menemani saya selama ini dan selalu suport diriku, terimakasih juga sudah sabar menghadapi diriku yang penuh drama ini. semoga

kita berdua bersama-sama untuk mengejar kesuksesan kita (abang).

~Dosen Pembimbing~

Bapak Dr. Parlindungan Simbolon, M.Us dan Bapak Muhammad Amin, ST., M.Pd selaku pembimbing Skripsi. Ananda mengucapkan terimakasih banyak atas studinya meluangkan waktu untuk membaca dan mencoret skripsi demi terwujudnya skripsi yang baik. inilah skripsi yang sederhana ini sebagai perwujudan rasa terimaksih ananda kepada Ibu dan ayah. Terimakasih banyak Ibu...Terimakasih ayah

~Seluruh Dosen dan Pegawai STAI Al-Kifayah Riau~

Hanya skripsi yang sederhana ini yang dapat ananda persembahkan sebagai wujud rasa terimakasih kepada bapak dan ibu dosen atau segala ilmu yang telah disalurkan kepada seluruh pegawai stai al-kifayah riau yang telah banyak membantu demi kelancaran dan berlangsungnya perkuliahan

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "**Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media Kotak Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembagian Matematika Siswa Kelas III di SD Negeri 188 Pekanbaru".**

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Yundri Akhyar M.A selaku ketua yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi untuk selalu kuliah dan memberikan arahan agar kuliah bisa selesai.
2. Bapak Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Ketua Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.

3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku wakil rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku wakil rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku wakil rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam bimbingan.
6. Bapak Dr. Parlindungan Simbolon, M.Us selaku Pembimbing I dan Pak Muhammad Amin, S.T., M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberika kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
8. Bapak Firdaus, S.Pd.I., M.Pd sebagai Kepala Sekolah SD Negeri 188 Pekanbaru yang telah mengizinkan penulis meneliti.
9. Guru dan seluruh Staff pegawai SD Negeri 188 Pekanbaru yang banyak membantu penulis dalam mengumpulkam data-data yang berguna dalam penulisan skripsi ini.
10. Teristimewa Ibunda Rusnawati dan Ayahanda Zulhendri yang penulis sangat sayangi dan cintai yang selalu mendo'akan penulis dan tidak pernah merasa lelah memberikan pengorbanan, dukungan, motivasi, mencurahkan kasih sayang dan perhatian siang dan malam demi tercapainya cita-cita penulis,

kepada dua orang hebat dalam hidup penulis yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga penulis sampai pada titik ini keduanya telah melalui banyak perjuangan dan rasa sakit. Penulis akan berusaha untuk melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang diberikan. Dan juga kepada Saudara/i penulis abang imron, adik Fahri Ramadhan, yang selalu memotivasi dan mendukung penulis untuk melakukan hal tebaik yang penulis bisa. Selalu memberi suport dalam menyelesaikan penelitian ini.

11. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau, teman Kontrakan, teman-teman Komapas, dan sahabat saya T. Azizah Apriliani dan Nur Husna yang telah menemani perjalanan yang sulit ini kemana pun selalu bertiga baik susah maupun senang selama kuliah,dan yang untuk teristimewa abang Mhd.Agung yang selalu menemani setiap waktu.

Semoga Allah subhanallahu wa ta'ala memberikan balasan kepada semua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga kita semua dimasukkan kedalam surga-Nya kelak Aamiin. Akhirnya Kehadirat Allah subhanallahu wa ta'ala penulis memohon ampunan dan segala Kekhilafan, penulis menyadari sepenuhnya bahwa pada proposal ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan.

Dengan harapan kepada segenap pembaca hendaknya dapat memberikan masukan demi kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini, semoga Allah subhanallahu wa ta'ala merahmati kita semua. Aamiin.

Pekanbaru, 20 Januari 2026
Penulis,

PUTRI
NIM : 1238.22.1448

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ..... **i**
NOTA DINAS ..... **ii**
PERSETUJUAN ..... **iv**
PENGESAHAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xvi**
ABSTRAK BAHASA INDONESIA ..... **xviii**
ABSTRAK INGGRIS ..... **xix**
ABSTRAK ARAB ..... **xx**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 7
C. Permasalahan 10
1. Identifikasi Masalah 10
2. Batasan Masalah 10
3. Rumusan Masalah 11
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 11
1. Tujuan Penelitian 11
2. Manfaat Penelitian 11
a. Manfaat Teoritis 11
b. Manfaat Praktis 12
c. Manfaat Bagi Guru 12
d. Manfaat Bagi Sekolah 12

BAB II KAJIAN TEORI 13
A. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) 13
1. Pengertian Model PBL 13
2. Tujuan Model PBL 14
3. Langkah-langkah PBL 15
4. Kelebihan dan Kekurangan PBL 15
B. Media Pembelajaran 16
1. Pengertian Media Pembelajaran 16
2. Fungsi Media Pembelajaran 17
3. Jenis – jenis Media Pembelajaran 18
C. Pembelajaran Kotak Pintar 19
1. Pengertian Media Kotak Pintar 19
2. Kriteria Media Kotak Pintar yang baik 20
3. Cara menggunakan Media Kotak Pintar 21
D. Meningkatkan Kemampuan Berhitung 21
1. Pengertian Kemampuan Berhitung 21
2. Pengertian Berhitung 22
3. Kemampuan Berhitung 22
E. Hakikat Mata Pelajaran Matematika 23
1. Pengertian Mata Pelajaran Matematika 23
2. Materi Pembagian 24
F. Penelitian Relavan 24
G. Kerangka Berfikir 27
H. Hipotesis Tindakan 30
I. Indikator Keberhasilan 30
BAB III METODE PENELITIAN 33
A. Jenis Penelitian 33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 33
C. Subjek dan Objek Penelitian 34
D. Prosedur Penelitian 34
E. Teknik Pengumpulan Data 40

F. Teknik Analisis Data 41
BAB IV HASIL PENELITIAN 43
A. Deskripsi Data Awal 43
1. Riwayat Sekolah 43
2. Visi dan Misi 43
3. *Setting* Ruang kelas 44
4. Sarana dan Prasarana 46
5. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 46
6. Profil Awal Pembelajaran 47
B. Deskripsi Persiklus 47
1. Siklus 1 48
2. Siklus 2 53
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 58
1. Siklus 1 58
2. Siklus 2 61
BAB V PENUTUP 64
A. Kesimpulan 64
B. Saran 64
DAFTAR PUSTAKA 66
LAMPIRAN-LAMPIRAN 69
RIWAYAT HIDUP 192

DAFTAR TABEL

Tabel III.I Kriteria Tingkat Keberhasilan Guru dan Siswa 42

Tabel III.2 Daftar Nama Siswa Kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru 45

Tabel III.5 Jumlah Siswa.....46

Tabel III.7 Jadwal Penelitian Siklus 1 48

Tabel III.16 Jadwal Penelitian Siklus II 53

Tabel III.22 Hasil Peningkatan 57

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Berfikir 29
Gambar III.1 Desain Penelitian 35
Gambar IV.1 Grafik Ketuntasan Belajar 63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Modul ajar Siklus I Pertemuan I.....69

Lampiran II Modul ajar Siklus I Pertemuan II.....90

Lampiran III Modul ajar Siklus II Pertemuan I 111

Lampiran IV Modul ajar Siklus II Pertemuan II 132

Lampiran V Daftar Hadir Siswa.....153

Lampiran VI Sarana dan Prasarana.....154

Lampiran VII Keadaan Guru SDN 188 Pekanbaru 155

Lampiran VIII Hasil Tes sebelum penggunaan PBL Pratindakan.....156

Lampiran IX Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I.....158

Lampiran X Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II.....161

Lampiran XI Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....163

Lampiran XII Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II..... 165

Lampiran XIII Hasil belajar Matematika siswa Siklus I Pertemuan I 167

Lampiran XIV Hasil belajar Matematika siswa Siklus I Pertemuan II.....169

Lampiran XV Refleksi Siklus I (Guru dan Siswa) 171

Lampiran XVI Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I..... 172

Lampiran XVII Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II..... 174

Lampiran XVIII Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I..... 177

Lampiran XIX Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II..... 179

Lampiran XX Hasil belajar Matematika siswa Siklus II Pertemuan I 181
Lampiran XXI Hasil belajar Matematika siswa Siklus II Pertemuan II.....183

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Konsonan Tunggal

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	**A**	ط	**Th**
ب	**B**	ظ	**Zh**
ت	**T**	ع	**„**
ث	**Ts**	غ	**Gh**
ج	**J**	ف	**F**
ح	**H**	ق	**Q**
خ	**Kh**	ك	**K**
د	**D**	ل	**L**
ذ	**Dz**	م	**M**
ر	**R**	ى	**N**
ز	**Z**	ّ''	**W**
س	**S**	ّ„'	**H**
ش	**Sy**	ء	**„**
ص	**Sh**	ي	**Y**
ض	**Dh**		

2. Konsonan Rangkap

Konsunan rangkap di tulis rangkap, misanya ز ى ditulis *Zannu*.

3. Vokal Panjang dan Pendek

Setiap penulisan bahasa arab dalambentuk tulisanatin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dhommah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing- masing di tulis dengan berikut :

Vokal (a) panjang = Ā : misalnya قال menjadi qāla Vokal (i) panjang= ī : misalnya قيل menjadi qīla Vokal (u) panjang= ū : misalnya د'ى menjadi dūna

Khusus untuk bacaan ya‟ nisbat, maka tidak boleh di gantikan dengan “i”, melainkan tetap di tulis dengan “iy” : agar dapat menggambarkan ya‟ nisbat di akhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya‟ setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”.

4. *Ta”Marbutah (ة)*

Ta “marbuthah di translitrasikan dengan “t” jika berda di tengah kalimat, tetapi apabila *Ta “marbuthah* tersebut berada di akhir kalimat, maka di transliterasikan dengan menggunakan “h” misalanya للمدرسة الرسالة Menjadi al-risalat li al-mudarrisati atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlafilayah*, maka di transliterasikan dengan menggunakan t yang di sambungkan dengan kalimat berikutnya.

5. Kata Sedang Alif Lam

Alif lam yang di ikuti huruf *Qamariyah*, di tulis al, misalnya الاسلام Ditulis al-Islam. *Alif Lam* yang di ikuti huruf *syamsiyah* di tulis huruf *syamsiyah* nya.

6. Huruf Besar

Penulisan huruf besar di sesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)

7. Singkatan

Singkatan akan ditemukan dalam skripsi ini walaupun jumlahnya sangat sedikit seperti dll = dan lain-lain, hlm. = halaman, tt. = tanpa tahun

ABSTRAK

Putri (2026) : **Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Kotak Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembagian Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar pembagian siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika, tujuan dalam penilitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pembagian matematika dengan penerapan model *problem based learning* dengan media Kotak Pintar di kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru. Objek dalam penelitian ini adalah Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan media Kotak Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembagian Matematika Siswa di kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru. Data dalam penelitian dikumpulkan melalui observasi, data di olah menggunakan rusmus persentase klasikal. Sebelum dilakukan tindakan observasi atau prasiklus aktivitas belajar siswa tergolong "Sangat Kurang" dengan persentase 33,33%, pada siklus I pertemuan pertama dengan persentase 50% tergolong "Kurang"dan siklus 1 pertemuan kedua terjadi peningkatan dengan persentase 58,33% tergolong "Cukup" . sedangkan pada siklus 2 pertemuan ketiga terjadi peningkatan dengan persentase 75% dengan kategori "Baik" dan hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan keempat juga terjadi peningkatan dengan persentase 91,66% dengan ketegori "Sangat Baik". Hal ini membuktikan bahwa dengan penerapan model *problem based learning* dengan media Kotak Pintar dapat meningkatkan hasil belajar pembagian matematika pada siswa kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru.

Kata Kunci : Penerapan Model *Problem Based Learning*, Media Kotak Pintar, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Putri (2026): Implementation of the Problem Based Learning (PBL) Model with Smart Box Media to Improve the Learning Outcomes of Mathematics Division of Grade III Students at State Elementary School 188 Pekanbaru.

This research is motivated by the low learning outcomes of students in mathematics learning, the purpose of this research is to determine the improvement in learning outcomes of mathematics division by applying the problem based learning model with the Smart Box media in class III of State Elementary School 188 Pekanbaru. This research was conducted in two cycles, this research is a classroom action research (PTK). The subjects in this study were students of class III of State Elementary School 188 Pekanbaru. The object in this research is the Application of the Problem Based Learning Model with the Smart Box media to Improve Students' Mathematics Division Learning Outcomes in class III of State Elementary School 188 Pekanbaru. Data in the study were collected through observation, data were processed using the classical percentage formula. Before the observation or pre-cycle action, student learning activities were classified as "Very Poor" with a percentage of 33.33%, in cycle I the first meeting with a percentage of 50% was classified as "Poor" and cycle 1 the second meeting there was an increase with a percentage of 58.33% classified as "Enough". while in cycle 2 of the third meeting there was an increase with a percentage of 75% with the category of "Good" and student learning outcomes in cycle II of the fourth meeting also increased with a percentage of 91.66% with the category of "Very Good". This proves that the application of the problem based learning model with the Smart Box media can improve the learning outcomes of mathematical division in grade III students of State Elementary School 188 Pekanbaru.

Keywords: *Implementation of Problem Based Learning Model, Smart Box Media, Student Learning Outcomes*.

ملخص

فتري (٢٠٢٦) : تطبيق تطبيق نموذج التعلم القائم على حل المشكلات باستخدام الوسائط الذكية لتحسين نتائج تعلم قسم الرياضيات لطلاب الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الحكومية ١٨٨ بكانبارو

يستند هذا البحث إلى تدني مستوى تحصيل الطلاب في مادة الرياضيات، ويهدف إلى تحديد مدى تحسن تحصيلهم في قسمة الرياضيات من خلال تطبيق نموذج التعلم القائم على حل المشكلات باستخدام الوسائط التعليمية الذكية في الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الحكومية ١٨٨ بكانبارو. أُجري هذا البحث على مرحلتين، وهو بحث إجرائي صفّي. شملت عينة الدراسة طلاب الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الحكومية ١٨٨ بكانبارو. يتمثل هدف البحث في تطبيق نموذج التعلم القائم على حل المشكلات باستخدام الوسائط التعليمية الذكية لتحسين تحصيل الطلاب في قسمة الرياضيات في الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الحكومية ١٨٨ بكانبارو. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة، ثم عُولجت باستخدام الصيغة الكلاسيكية للنسبة المئوية. قبل الملاحظة أو الإجراءات التمهيدية للدورة، صُنفت أنشطة تعلم الطلاب على أنها "ضعيفة جدًا" بنسبة ثلاثة وثلاثين بشولة ثلاثة وثلاثين فى المائة. في الدورة الأولى، صُنفت الأنشطة في الاجتماع الأول بنسبة خمسين فى المائة على أنها "ضعيفة"، ثم شهدت الدورة الأولى، في الاجتماع الثاني، تحسنًا بنسبة ثمانية وخمسين بشولة ثلاثة وثلاثين فى المائة، وصُنفت الأنشطة على أنها "مقبولة". في المقابل، شهدت الدورة الثانية، في الاجتماع الثالث، تحسنًا بنسبة خمسة وسبعين فى المائة، وصُنفت الأنشطة على أنها "جيدة". كما تحسنت نتائج تعلم الطلاب في الدورة الثانية، في الاجتماع الرابع، بنسبة واحدة وتسعين بشولة ستة وستين فى المائة، وصُنفت الأنشطة على أنها "جيدة جدًا". يُثبت هذا أن تطبيق نموذج التعلم القائم على حل المشكلات باستخدام الوسائط الذكية يُحسّن نتائج تعلم القسمة الرياضية لدى طلاب الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الحكومية ١٨٨ بكانبارو.

الكلمات الرئسية : تطبيق نموذج التعلم القائم على حل المشكلات، ووسائط الصندوق الذكي، ونتائج تعلم الطلاب.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru merupakan sarana ilmu yang dibutuhkan manusia untuk menunjang kemampuan intelektual diri seseorang, baik secara formal maupun non formal. Guru formal bersifat terstruktur dan berjenjang, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas, sedangkan guru non formal bersifat tidak terstruktur dan berada diluar guru formal. Dalam proses guru tidak hanya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang perlu ditingkatkan, tetapi juga harus meningkatkan budi pekerti dan nilai lainnya. Guru menjadi dasar dalam proses memperoleh pengetahuan untuk keseimbangan kehidupan manusia. Untuk itu dalam menjalani kehidupannya manusia harus selalu berproses dan juga selalu belajar.[1]

Guru mempunyai peranan yang penting dalam mengembangkan potensi manusia yang beriman. Hal itu sesuai dengan Undang-undang Sistem Guru Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatakan bahwa "Guru Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang

[1] Yuliastri, N. A., Fitriani, R., & Ilhami, B. S. (2021*). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education), Volume 8,Nomor (2), hlm 29-36.

demokratis serta bertanggung jawab.[2] Guru termasuk kedalam upaya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia yang pada intinya bertujuan untuk mencerdaskan pikiran, mendewasakan, dan mengubah perilaku menjadi lebih baik. Guru mempunyai peranan penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan manusia, karena guru pada dasarnya upaya untuk menyiapkan siswa di masa mendatang dan mengembangkan semua potensi yang dimiliki siswa agar dapat berkembang secara optimal.[3]

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa guru memiliki tujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi yang telah dimiliki dalam diri siswa. Mutu guru merupakan hal yang penting untuk meningkatkan kualitas guru, dalam mencapai mutu guru tidak lepas dari komponen perangkat pembelajaran yang digunakan yaitu kurikulum. Suatu pembelajaran yang efektif pastinya berpedoman pada kurikulum. Menurut Peraturan Pemerintahan Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Guru (Indonesia) bahwa :"Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan guru tertentu."

Diantara variabel penentu tujuan Guru Nasional adalah kurikulum yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Fungsi kurikulum adalah untuk memudahkan terlaksananya proses guru di sekolah. Sehingga kurikulum guru

---

[2] Yundri Akhyar and Eli Sutrawati, '*Implementasi Metode Pembiasaan Dalam Membentuk Karakter Religius Anak'*, Al-Mutharahah*:* Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, Volume 18,Nomor 2 (2021), hlm 132–46.

[3] Muhammad Amin, dkk., *"Manajemen Kesiswaan Untuk Pengembangan Diri Siswa"*. Al-Kifayah: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Volume I, Nomor 1, Juni,(2022), hlm 40.

dalam proses pembelajaran menjadi salah satu sarana penting yang menentukan keberhasilan guru di Indonesia. Selain itu, kurikulum juga sebagai salah satu sarana yang sangat strategis untuk mengembangkan kualitas sumber saya manusia, baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang. Kurikulum juga erat kaitannya dengan tercapainya tujuan sekolan dan guru. Maka, sebaiknya kurikulum memiliki tujuan yang relevan dengan perkembangan zaman dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang dinamis dan kompleks, serta mampu menyesuaikan dengan perubahan-perubahan global yang terintegrasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.[4]

Membicarakan guru tidak lepas dari kegiatan inti yaitu pembelajaran. Efektivitas pembelajaran sangat tergantung pada ketepatan strategi, model pembelajaran atau metode yang digunakan. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran yang sangat penting dan menjadi kunci keberhasilan dalam proses belajar mengajar itu sendiri. Dimana gurulah yang menyusun desain pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan menilai hasil pembelajaran. Oleh karena itu, proses belajar mengajar disampaikan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran, sehingga mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran yang disampaikan agar siswa termotivasi untuk belajar maka perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktifitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai upaya telah dilakukan dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa, seperti perubahan kurikulum, penggunaan metode dan model yang

[4] Ayu Purnamasari, Anggi Fitri, and Parlindungan Simbolon, *"Pelatihan Penyusunan Modul Ajar P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila),"* Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Jotika Volume 2, Nomor 2 (2023): hlm 42–45.

lebih konkrit dan lebih dekat dengan siswa, dan juga pengadaan dan pengembangan media ataupun perangkat pembelajaran guru.

Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) karena model pembelajaran ini lebih menekankan kepada aktivitas siswa mencari solusinya dan dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) juga merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan cara menghadapkan para siswa dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan siswa mencoba untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam model ini pelajaran berfokus pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh siswa, sehingga siswa memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah tersebut dengan kemampuan sendiri, sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan kepada siswa. Hal yang menarik dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah lebih kepada instrumen yang didesain oleh guru adalah bernuansa masalah dalam kehidupan sehari-hari terutama masalah yang dekat dengan kehidupan siswa itu sendiri.[5]

[5] Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). *Kajian model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam pembelajaran di sekolah*. *BIOEDUSAINS:* Jurnal Guru Biologi Dan Sains, Volume 3,Nomor (2),hlm 195-207.

Selain itu model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum,merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas untuk mencapai tujuan tertentu. Seperti penggunaan alat peraga matematika di sekolah merupakan bentuk variasi dalam proses pembelajaran dan sangat berperan dalam dunia guru termasuk untuk peningkatan hasil belajar matematika. Media guru digunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek guru. Penggunaan alat peraga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Alat peraga merupakan salah satu komponen penentu efektivitas belajar. Alat peraga mengubah materi ajar yang abstrak menjadi kongkrit dan realistik. Penyediaan perangkat alat peraga merupakan bagian dari pemenuhan kebutuhan siswa belajar, sesuai dengan tipe siswa belajar. Pembelajaran menggunakan alat peraga berarti mengoptimalkan fungsi seluruh panca indra siswa untuk meningkatkan efektivitas siswa belajar dengan cara mendengar, melihat, meraba, dan menggunakan pikirannya secara logis dan realistis. Pelajaran tidak sekedar menerawang pada wilayah abstrak, melainkan sebagai proses empirik yang konkrit yang realistik serta menjadi bagian dari hidup yang tidak mudah dilupakan. Sehingga jelas bahwa alat peraga dalam proses pembelajaran itu dapat memberikan pemahaman yang jelas kepada siswa dalam merespon suatu materi pembelajaran yang disajikan oleh guru.[6]

[6] Ayu Purnamasari S, L. (2022). *Penggunaan papan berpetak sebagai alat peraga pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Guru Madrasah Ibtidaiyah, Volume 1,Nomor (1), hlm 265-278.

Salah satu mata pelajaran yang berdiri sendiri dari pendekatan pembelajaran tematik terpadu ialah mata pelajaran matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di semua tingkatan sekolah, baik dari jenjang sekolah dasar maupun sampai di tingkatan perguru tinggi. Matematika merupakan mata pelajaran yang terbentuk dari pengalaman manusia secara empiris, kemudian diproses ke dalam dunia rasio, yang dianalisis dengan penalaran sehingga menemukan konsep matematika yang saat ini disajikan dalam bahasa matematika atau notasi matematika.[7] Pelajaran matematika di sekolah memberikan gambaran bahwa belajar tidak hanya di bidang kognitif saja tetapi meluas pada bidang psikomotor dan afektif. Dari beberapa alasan di atas menggambarkan bahwa mata pelajaran matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk pola berpikir siswa yang berkualitas. Konsep dan prinsip dari mata pelajaran matematika digunakan untuk membantu siswa dalam mengkaji suatu secara sistematis, kreatif, dan logis. Untuk materi pada mata pelajaran matematika terdapat operasi hitung, seperti pengurangan, penjumlahan, perkalian, dan pembagian sehingga matematika dapat dikatakan ilmu hitung dan ilmu pasti.

Berdasarkan observasi awal pada pembelajaran matematika kelas III di SD Negeri 188 Pekanbaru belum ada media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada mata pelajaran matematika, Siswa belum mengerti materi pembagian pada mata pelajaran matematika, Siswa berbicara sendiri atau kurang aktif saat mengikuti kegiatan

[7] Febriyanti, W., & Margiyati, K. Y. (2019). *Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media realia*. Jurnal Guru dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), Volume 3,Nomor (3),hlm 13.

pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika materi pembagian, Proses pembelajaran matematika masih menggunakan cara hafalan dan menjelaskan materi sesuai dengan yang ada pada buku.

Pembagian sudah diajarkan pada kelas III sekolah dasar mata pelajaran yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan pembagian yaitu pengurangan secara berulang. Pembagian adalah operasi hitung yang harus dikuasai setelah memahami konsep operasi penjumlahan dan pengurangan. Oleh karena itu siswa harus menguasai penjumlahan dan pengurangan sebelum mempelajari pembagian.[8]

Dalam mengajarkan suatu materi tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memililiki pertimbangan-pertimbangan tertentu misalnya materi pelajaran, tujuan yang akan dicapai, dan fasillitas yang tersedia.[9]

B. Penegasan Istilah

1. Model Pembelajaran

Dari kerangka yang lebih umum, model pembelajaran, menurut Isjoni merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berfikir

[8] *Dwi hady kristanto, "pengembangan media pembelajaran kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung pembagian pada mata pelajaran matematika siswa kelas II sd Negeri tarokan Volume 3"* (Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024),hlm 4.

[9] Annisa Mayasari, Opan Arifudin, and Eri Juliawati, *"Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran,"* Jurnal Tahsinia Volume 3, Nomor 2 (2022),hlm 167–175.

kritis,memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih. Model pembelajaran berisi strategi-strategi pilihan guru untuk tujuan-tujuan tertentu dikelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran,sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang ditujukan bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang dapat diukur.[10]

2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) dalam bahasa indonesia disebut pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). Pembelajaran Bersasis Masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang dan kompleksitas yang ada.

Pengertian pembelajaran berbasis masalah yang lain adalah model mengajar dengan fokus pemecahan masalah yang nyata,proses dimana siswa melaksanakan kerja kelompok, umpan balik, diskusi yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk penyelidikan dan laporan akhir. Dengan demikian siswa didorong untuk lebih aktif terlibat dalam materi pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berfikir kritis.

[10]Yusuf, dkk, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Penekanan Karakter dan Kecerdasan Naturalis terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah dan Kepedulian Siswa", Jurnal Internasional Inovasi, Kreativitas dan Perubahan, Volume 5. Nomor 3 (2019), hlm 1.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatn pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, siswa bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata.[11]

3. Media kotak pintar

Kotak pintar adalah media berbentuk balok dengan dua sisi dan di dalamnya terdapat kartu. Kartu-kartu tersebut adalah kartu bergambar dan kartu kata Kotak pintar adalah alat berbentuk persegi yang memiliki lubang yang diisi oleh berbagai macam kartu gambar dan abjad. Dimana cara memainkannya adalah anak mengambil salah satu kartu yang terdapat di kotak pesegi tersebut kemudian menyebutkannya. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan media kotak pintar adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.[12]

Kotak pintar juga merupakan media berbentuk balok yang sisinya dapat di buka dan di dalamnya terdapat permainan. Permainan tersebut adalah salah satu alat bantu guru dalam pembelajaran. Kotak pintar merupakan media berbentuk kotak yang dapat dibuat dari kayu atau triplek.

---

[11] Iyam Maryati, *"Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pola Bilangan Di Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama,"* Mosharafa: Jurnal Guru Matematika Volume 7, Nomor 1 (2018): hlm 63–74.

[12] Armianti Bru Bancin, *"Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Pengenalan Konsep Nilai Moral AUD Di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh"* (UIN Ar-Raniry, 2022).hlm 11.

4. Tema Berhitung Pembagian

Pada Tema berhitung pembagian ini kita mempelajari tentang bilangan cacah sampai 100.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, sebagai berikut :

a. Belum ada media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada mata pelajaran matematika.
b. Siswa belum mengerti materi pembagian pada mata pelajaran matematika.
c. Siswa berbicara sendiri atau kurang aktif saat mengikuti kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika materi pembagian.
d. Proses pembelajaran matematika masih menggunakan cara hafalan dan menjelaskan materi sesuai dengan yang ada pada buku.

2. Batasan Masalah

a. Pada penelitian ini hanya membahas penerapan media Kotak Pintar untuk meningkatkan kemampuan siswa pada materi pembagian.
b. Penerapan media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran matematika materi pembagian.

c. Penerapan media yang digunakan pada siswa kelas III tentang pembagian di SD Negeri 188 Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu Bagaimana Penerapan Model *problem based learning* (PBL) dengan media kotak pintar untuk Meningkatkan kemampuan Pembagian Matematika siswa di kelas III di SD Negeri 188 Pekanbaru.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan,tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari Penerapan Model *problem based learning* (PBL) dengan media kotak pintar untuk Meningkatkan kemampuan Pembagian Matematika siswa di kelas III di SD Negeri 188 Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, adapun manfaat yang diperoleh sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi secara teori mengenai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung pembagian khususnya pada siswa kelas III di SD Negeri 188 Pekanbaru melalui media Kotak Pintar, serta dapat dijadikan manfaat penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan guru.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penerapan media Kotak Pintar yaitu membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak dan membosankan menjadi lebih menyenangkan dan akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

c. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman maupun keterampilan kepada guru kelas III di SD Negeri 188 Pekanabru dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran matematika materi pembagian yang menarik dan kreatif agar siswa dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

d. Manfaat Bagi Sekolah

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan inovasi untuk sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di sekolah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

1. Pengertian Model PBL

Problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuan sendiri,serta menumbuh kembangkan ketrampilan yang lebih tinggi. Siswa memperoleh pengetahuan tersebut secara langsung melalui pengalaman sendiri. Supaya aktivitas belajar lebih meningkat, maka dilengkapi dengan penguatan tugas terstruktur. Melalui tugas terstruktur maka siswa akan lebih banyak memiliki kesempatan untuk berlatih mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah matematika. Dengan demikian, pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dilengkapi dengan pemberian tugas terstruktur dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.[13]

Model *Problem Based Learning* atau dikenal dengan istilah model berbasis masalah. *Problem Based Learning* (PBL) sebagai model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, dan belajar aktif, serta memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok, dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik dibanding model lain.

[13] Yuli Ariandi, *"Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Aktivitas Belajar Pada Model Pembelajaran PBL,"* in PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, (2017), hlm 579–585.

2. Tujuan Model PBL

Tujuan yang ingin dicapai oleh (PBL) adalah kemampuan siswa untuk berfikir kreatif, analitis,sistematis,dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah.[14] Berikut ini beberapa tujuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) :

a. Mengembangkan keterampilan berfikir

keterampilan memecahkan masalah adalah Proses-proses berfikir tentang ide-ide abstrak berbeda dari proses-proses yang digunakan untuk berfikir tentang situasi-situasi dunia nyata.

b. Belajar peran orang dewasa

Problem Based Learning (PBL) juga dimaksudkan untuk membantu siswa berkinerja dalam situasi-situasi kehidupan nyata dan belajar peran-peran penting yang bisa dilakukan oleh dewasa.

c. Keterampian untuk belajar mandiri

Guru yang secara terus-menerus membimbing sisa dengan cara mendorong dan mengarahkan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan memberi penghargaan untuk pertanyaan yng berbobot yang mereka ajukan, dengan mendorong siswa mencari solusi dalam penyelesaian terhadap masalah nyata yang dirumuskan oleh siswa sendiri,maka diharapkan siswa dapat belajar menangani tugas pencarian solusi itu secara mandiri dalam hidupnya.

[14] Qurrotul A'yuni and Sugeng Pradikto, *"Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Penerapan Model Problem Based Learning Dan Inquiry Learning Serta Discovery Learning," Pragmatik:* Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Guru Volume 3, Nomor 1 (2025), hlm 228–230.

3. Langkah-langkah PBL
    a. Pembelajaran di-awali dengan pemberian masalah;
    b. Siswa berkelompok secara aktif merumuskan masalah;
    c. Mempelajari dan mencari sendiri materi yang berhubungan dengan masalah serta melaporkan solusinya.[15]
4. Kelebihan dan Kekurangan PBL
    a. Kelebihan :
        1) PBL merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami pelajaran;
        2) PBL dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa;
        3) PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa;
        4) Melalui PBL biasa memperlihatkan kepada siswa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau buku-buku saja;
        5) PBL dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa;
        6) PBL dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis;
        7) PBL dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata;

[15] Eni Wulandari, *"Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD,"* Kalam Cendekia PGSD Kebumen Volume 2, Nomor 1 (2016). hlm 2.

8) PBL dapat mengembangkan minat siswa untuk belajar secara terus-menerus, sekali pun belajar pada guru formal telah berakhir.

b. Kekurangan :

1) Siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2) Keberhasilan model pembelajaran melalui PBL membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.[16]

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata "media" dan "pembelajaran". Kata media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai perantara atau penghubung dan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai proses, cara dan perbuatan menjadikan belajar. Dalam dunia guru yang semakin maju media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh setiap pengajar pada saat kegiatan belajar mengajar. Media adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa agar dapat memahami materi dan

[16] Usman Fauzan Alan and Ekasatya Aldila Afriansyah, *"Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Auditory Intellectualy Repetition Dan Problem Based Learning,"* Jurnal Guru Matematika Sriwijaya Volume 11, Nomor 1 (2017): hlm 67–78.

mendukung guru dalam menjelaskan materi dengan lebih efektif. “Segala bentuk benda dan peristiwa yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dapat disebut sebagai media pembelajaran.”

Dari beberapa pendapat mengenai media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru atau guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga siswa tersebut dapat memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan sebuah alat bantu yang digunakan guru atau guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media pembelajaran digunakan oleh guru guna menghidupkan suasana pembelajaran dikelas agar berjalan lebih efektif. Maka dari itu perlu diketahui bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Secara umum terdapat lima fungsi media pembelajaran menurut sebagai berikut :

a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
c. Menimbulkan semangat belajar siswa yaitu interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
d. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
e. Memberikan perhatian yang sama agar dapat menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk melayani tujuan

pembelajaran, dimana informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran siswa harus dilibatkan penuh ketika kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Dari penjelasan mengenai fungsi media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat pendukung yang digunakan oleh guru saat proses belajar mengajar, selain itu media pembelajaran juga bisa digunakan untuk memberikan perhatian kepada siswa, dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra yang ada.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis yang bermacam-macam. Jenis-jenis media pembelajaran ada dua yaitu, sebagai berikut :

a. Media Audio

Media Audio ini berfungsi menyalurkan informasi pembelajaran melalui audio. Di sini siswa diminta untuk mengasah pendengaran untuk memahami media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran audio ini meliputi radio, *tape recorder*, telepon, laboratorium bahasa.

b. Media Visual

Media visual identik mengandalkan indera penglihatan. Jenis media ini lebih cenderung menampilkan media pembelajaran dalam bentuk visual dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Guru memberikan informasi atas materi yang mau disampaikan dalam bentuk

media visual diam dan media visual gerak.[17]

C. Pembelajaran Kotak Pintar

1. Pengertian Media Kotak Pintar

Kotak pintar merupakan media berbentuk balok yang sisinya dapat di buka dan di dalamnya terdapat permainan. Permainan tersebut adalah salah satu alat bantu guru dalam pembelajaran. Kotak pintar merupakan media berbentuk kotak yang dapat dibuat dari kayu atau triplek.[18] Sebuah kotak persegi berbentuk kado yang visualnya dikreasikan untuk membuat bagian dalam *box* dipenuhi berbagai konstruksi menarik saat penutupnya dibuka, Media ini berbentuk kotak yang ketika dibuka keempat sisinya akan membentuk jaring-jaring kotak dan memperlihatkan tulisan atau gambar sesuai tema. Media kotak pintar ini memiliki peran untuk membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa dengan mudah sehingga tidak terus menerus menghafalkan materi. Materi yang akan disampaikan berada di dalam media tersebut. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru namun juga dapat mengerjakan soal dari guru yang terdapat di dalam media tersebut. Media ini selain memudahkan guru juga memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media kotak

---

[17] *Dwi hady kristanto, "pengembangan media pembelajaran kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung pembagian & pembagian pada mata pelajaran matematika siswa kelas II sd Negeri tarokan Volume 3"* (Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024),hlm 34-40.

[18] Sheila Septiana Rahayuningsih, Tritjahjo Danny Soesilo, and Mozes Kurniawan, (2019) *"Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar," Scholaria:* Jurnal Guru Dan Kebudayaan Volume 9, Nomor 1, hlm 11–18.

pintar adalah media yang memiliki bentuk balok dimana sisinya dapat dibuka dan terdapat permainan didalamnya, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih mudah paham.

2. Kriteria Media Kotak Pintar Yang Baik

Dari penjelasan sebelumnya dapat diartikan media kotak pintar adalah media pembelajaran yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Berbentuk kotak persegi,
b. Sisinya dapat dibuka,
c. Terdapat visual yang menarik didalamnya dan,
d. Terdapat permainan didalamnya.

Media kotak pintar yang baik memiliki beberapa indikator sebagai berikut :

a. kesesuaian dengan media,
b. kesesuaian dengan materi pembelajaran,
c. kesesuaian dengan karakteristik siswa dan,
d. kesesuaian dengan teori.[19]

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media kotak pintar memiliki beberapa kriteria yang menyatakan media itu efektif digunakan oleh siswa dalam pembelajaran yaitu media yang memiliki kesesuaian dengan materi, gaya belajar anak, kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia serta teori pembelajaran. Media kotak pintar juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada

[19] *Bancin, ''Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Pengenalan Konsep Nilai Mora*l AUD Di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh," (2022). hlm 12.

siswa agar lebih mudah paham.

3. Cara Menggunakan Media Kotak Pintar

Adapun cara penggunaan media kotak pintar menurut Bancin, dengan langkah – langkah sebagai berikut :

a. Siapkan media terlebih dahulu
b. Menyuruh siswa untuk duduk membentuk lingkaran dengan media berada di tengah-tengah lingkaran.
c. Guru menyuruh siswa maju bergantian untuk mengambil kartu yang ada di media tersebut.
d. Siswa bergantian maju ke depan mempraktikan kegiatan sesuai dengan arahan yang ada pada kartu tersebut.
e. Setelah mempraktikan siswa memasukan kartu yang sudah di praktikan ke dalam media kotak pintar lalu mengambil kartu lagi, apabila belum bisa mempraktikan siswa duduk kembali membawa kartu tersebut.
f. Lakukan kegiatan yang sama hingga kartu yang disediakan habis.

D. Meningkatkan Kemampuan Berhitung

1. Pengertian Kemampuan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau dapat, kemudian mendapat awalan ke- dan akhiran an, selanjutnya menjadi kata kemampuan yang mempunyai arti menguasai berasal dari nomina yang sifatnya manasuka. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau potensi bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan

Saleh.[20]

2. Pengertian Berhitung

Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung dan sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama matematika maupun kesiapan untuk mengikuti guru dasar.[21] aritmatika atau berhitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan-hubungan bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama mengenai pengurangan, penjumlahan, perkalian, dan pembagian.

3. Kemampuan Berhitung

kemampuan berhitung adalah sebuah upaya untuk mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut pengurangan, penjumlahan, perkalian, dan pembagian.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah salah satu kemampuan yang menyangkut pengurangan, penjumlahan, perkalian, dan pembagian yang perlu dikembangkan pada siswa, karena kemampuan berhitung sangat penting untuk dikuasai oleh siswa dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitungan- hitungan. Jadi dengan mempelajari

---

[20] Santi Nurhayati, Suherman Suherman, and Anggi Rahmani, *"Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika,"* JURNAL Guru Dasar Setia Budhi (JPDS) Volume 6, Nomor 2 (2023), hlm 102–105.

[21] Jejen Jenal Mutaqim, *"Analisis Kemampuan Berhitung Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Tarogong Kaler Kabupaten Garut,"* Lentera: Multidisciplinary Studies Volume 2, Nomor 3 (2024).hlm 28.

kemampuan berhitung, maka dapat memudahkan siswa dalam mempelajari matematika di sekolah. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung, maka kemampuan berhitung harus diperkenalkan sejak dini melalui berbagai media, metode dan strategi yang tepat agar anak dapat menerimanya dengan mudah.

E. Hakikat Mata Pelajaran Matematika

1. Pengertian Mata Pelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam guru. Matematika adalah mata pelajaran yang terbentuk dari pengalaman manusia secara empiris, kemudian diproses ke dalam dunia rasio, yang dianalisis dengan penalaran sehingga menemukan konsep matematika yang saat ini disajikan dalam bahasa matematika atau notasi matematika. Selain itu, matematika dalam kehidupan sehari-hari dimanfaatkan untuk memecahkan masalah, seperti berhitung.[22]

Pada kelas III sekolah dasar mata pelajaran matematika materi pembagian sudah diajarkan, yaitu pada tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1 KD 3.4 menjelaskan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan pembagian. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembagian pada mata pelajaran matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter berpikir siswa

[22] Wahyuni Febriyanti and K.Y Margiyati, *"Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Realia,"* Jurnal Guru Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK) Volume 3, Nomor 3 (2019).hlm 34.

yang berkualitas dan dapat membantu mengatasi permasalahan dalam sehari-hari.

2. Materi Pembagian

Materi pembagian di SD sudah diajarkan di kelas III semester I. Pembagian merupakan materi operasi hitung yang harus dikuasai siswa sejak kelas III SD dikarenakan pembagian merupakan topik yang amat penting dalam pembelajaran matematika karena sering dijumpai atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembagian sama dengan pengurangan yang dilakukan secara berulang yang dilakukan dengan cara menambahkan sekelompok bilangan atau lebih. Pembagian adalah pengurangan berganda dengan suku-suku yang sama. Pada operasi pembagian bilangan cacah, telah diketahui bahwa "24 : 3" (yang dibaca dua puluh empat bagi tiga) diartikan sebagai "24 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3 = 0. Berarti 24 : 3 = 8". Berarti, untuk mencari hasil a : b sama halnya dengan cara menunjukkan pengurangan b - b - b - … sebanyak delapan kali.[23]

F. Penelitian Relavan

Penelitian releven ini berguna untuk mengetahui ada atau tidaknya penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh peneliti yang lain dengan penelitian yang sedang di laksanakan. Adapun hasil penelitian yang hampir sama dengan judul penelitian saya adalah :

[23] Endah Rahmawati and Maya Andria Wulan, *"Peningkatan Pemahaman Konsep Pembagian Dalam Bentuk Pengurangan Berulang Melalui Metode Demonstrasi,"* Jurnal Eksekutif Volume 18, Nomor 2 (2021).hlm 18.

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Khaerunnisa, dkk (2024). Dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media kotak pintar dan *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar" Penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) hasil penelitiannya menyatakan bahwa Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan mengggunakan media kotak pintar dan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut tercermin dalam aktivitas siswa yang ditunjukkan dengan bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, dan berani mempresentasikan pemahamannya di depan kelas. hasil Kedua adalah perolehan persentase ketuntasan siswa dengan ambang ketuntasan minimal (KKM) sebesar 80. Peningkatan ini dapat dilihat melalui peningkatan hasil belajar siswa yang mencapai KKM, yang awalnya hanya sebesar 6% sebelum tindakan, namun pada akhir siklus meningkat signifikan menjadi 94%. Persamaan penelitian di atas dengan penelitaian ini adalah sama-sama membahas tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media kotak pintar untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya menggunkan quizizz sedangkan penelitian ini tidak

menggukan *Quizizz*.[24]

2. Penelitian yang dilakukan Ayu Sukaryanti, Murjainah, Sylvia Lara Syaflin dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD". Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa media keragaman kotak pintar yang dikembangkan di Indonesia dapat digunakan siswa kelas IV SD dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat berdasarkan persentase yang diperoleh dari hasil analisis, rata-rata nilai partisipasi validasi yaitu 87,7%. Persamaan dalam penelitian ini ialah. Media berbentuk kotak balok,Terdapat permainan di dalamnya,Sisinya dapat di buka. Sedangkan perbedaan dengan media yang akan dikembangkan adalah Media tersebut hanya dapat dibuka satu sisi, Media tersebut hanya ada satu permainan, Media tersebut termasuk media visual,Terdapat kartu *barcode* pada media yang akan dikembangkan.[25]
3. Penelitian yang dilakukan Luluk Faridatuz Zuhroh, Cholis Sa'dijah, Sa'dun Akbar dengan judul "Penggunaan Kotak Pintar Berbasis PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterlibatan Orangtua Pada Materi Kubus dan Balok Siswa Kelas V Di Masa Pandemi Covid-19". Dengan hasil menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan kotak pintar berbasis PJBL dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan

[24] Khaerunnisa, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media kotak pintar dan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar". Melior: Jurnal Riset Guru dan Pembelajaran Indonesia, Volume 4, Nomor 1, Mei, 2024, hlm.30-40.

[25] Ayu Sukaryanti, Murjainah Murjainah, and Sylvia Lara Syaflin, *"Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD,"* Jurnal Guru: Riset Dan Konseptual Volume 7, Nomor 1 (2023): hlm 140–49.

orang tua pada pembelajaran materi kubus dan balok siswa kelas V di masa pandemi Covid-19. Persamaan media dalam penelitian ini adalah Berbentuk kotak persegi, Terdapat permainan didalamnya, Dapat dibuka sisinya. Sedangkan perbedaan media ini adalah Media tersebut hanya dapat dibuka 2 sisi,Tidak ada visual apapun disisi media tersebut.[26]

G. Kerangka Berfikir

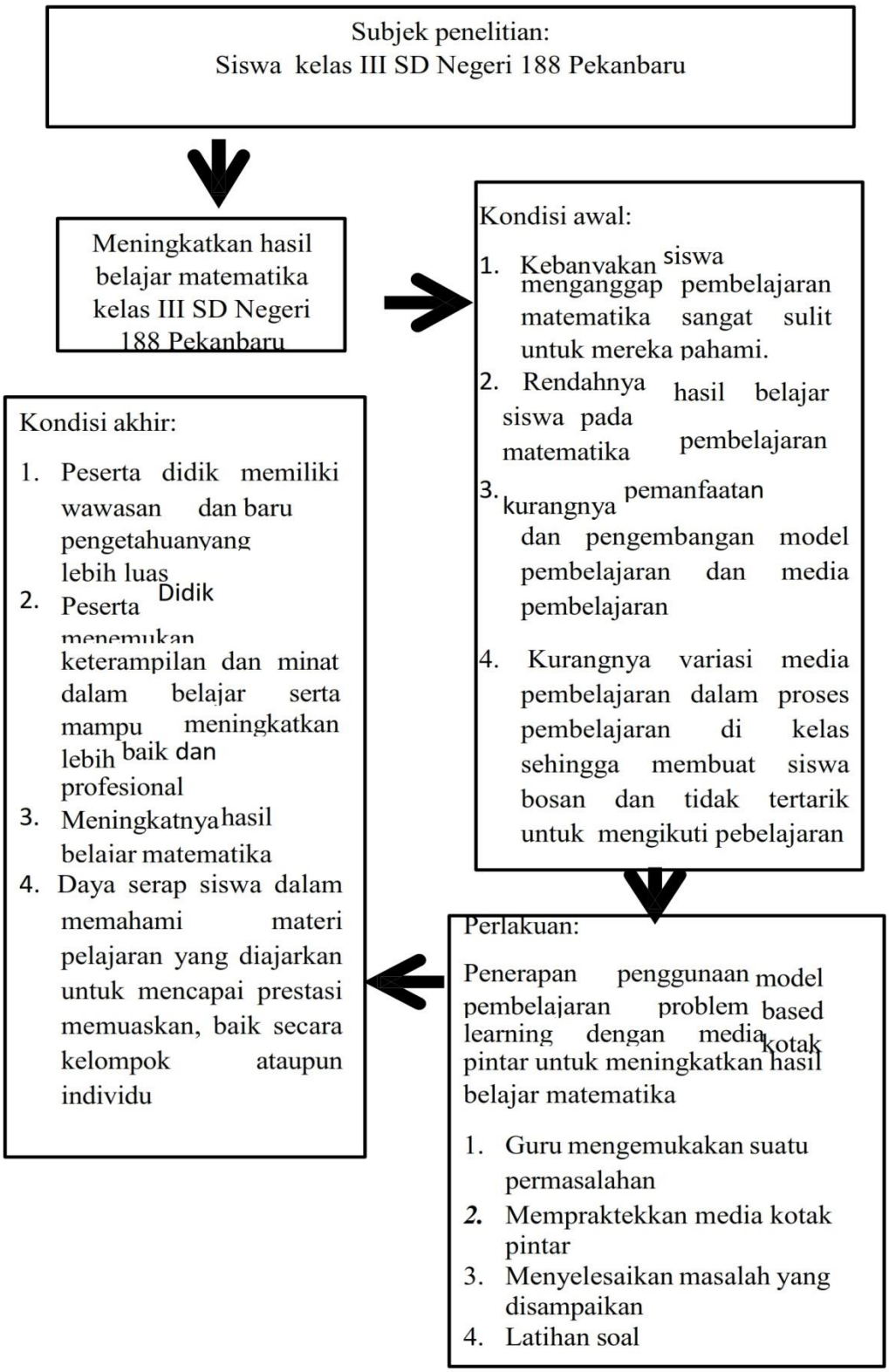
Dari hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 188 Pekanbaru terdapat beberapa permasalahan yang timbul. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III kurang paham mengenai pembagian pada mata pelajaran matematika, siswa cenderung berbicara sendiri saat pembelajaran, dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran matematika.

Siswa malas bertanya, malas mengerjakan tugas, dan malas mendengarkan penjelasan dari guru. Penugasan untuk dikerjakan dirumah juga banyak tidak dikerjakan sendiri dan kurangnya perhatian orang tua untuk membimbing atau mengulang pelajaran anak tersebut dirumah. Oleh karena itu, diperlukan perubahan proses belajar untuk lebih meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam belajar tema. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan media kotak pintar dan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar, saling mengajari kelompok, siswa lebih

[26] Luluk Faridatuz Zuhroh and Cholis Sa'dijah, *"Penggunaan Kotak Pintar Berbasis PjBL Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Keterlibatan Orangtua Pada Materi Kubus Dan Balok Siswa Kelas V Di Masa Pandemi Covid-19"* (State University of Malang, 2021).hlm 20.

aktif dalam proses belajar,mendiskusikan materi dengan kawan, berlatih mengerjakan soal. Pada akhirnya hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan berhitung siwa dalam pelajaran matematika. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan dapat memudahkan dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan. Media yang sesuai dari permasalahan diatas yaitu media yang berupa permainan. Media pembelajaran berbasis permainan ini berupa kotak pintar. Berikut adalah kerangka berpikir dalam penyusunan laporan penelitian sebagai berikut :



Gambar II.I Kerangka Berfikir

H. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti dari data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian tindakan bukan hipotesis perbedaan atau hubungan melainkan hipotesis tindakan. Hipotesis tindakan memuat tindakan yang diusulkan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan. Untuk sampai pada pemilihan tindakan yang tepat, penelitian dapat mulai dengan menimbang prosedur-prosedur yang mungkin dapat dilaksanakan agar perbaikan yang diinginkan dapat tercapai.

Dalah hal ini peneliti hendaknya mencari masukan dari orang-orang yang terkait dengan masalah penelitian. Berdasarkan uraian pada kajian teori dan kerangka berfikir di atas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan media kotak pintar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III di SD Negeri 188 Pekanbaru.

I. Indikator Keberhasilan

Indikator kinerja adalah suatu kinerja yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari penilitian tindakan kelas dalam meningkatkan dan memperbaiki mutu proses belajar mengajar.[27] Indikator kenerja terdiri dari:

1. Indikator Kinerja Guru

   Dalam mencapai kinerja guru yang maksimal, seorang guru harus memiliki kompotensi yang harus dicapai dalam melaksanakan tugasnya sebagi guru. Adapun indikator kinerja guru sebagai berikut :

[27] Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Guru.* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2016). hlm 127.

a. Membuat modul sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
b. Menentukan tujuan pembelajaran yang jelas sesuai dengan kompotensi dasar, agar kegiatan pembelajaran efektif
c. Mempersipkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran
d. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan
e. Mengenal fungsi dalam media pembelajaran
f. Menyampaikan materi pembelajaran
g. Mengenali media kotak pintar untuk mempelajari pembelajaran matematika sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

2. Indikator Aktifitas Belajar Siswa
   a. Siswa memperhatikan penjelasan guru
   b. Siswa mengingat pembelajaran sesui dengan tampilan media yang telah disediakan guru
   c. Siswa menanyakan materi yang belum dipahami
   d. Guru menjawab pertanyaan dari siswa
   e. Siswa mengemukakan pendapat
   f. Memecahkan soal
   g. Bersemangat, berani dan antusias.
3. Indikator Ketuntasan Belajar
   a. Siswa memiliki pengetahuan dan wawasan baru yang lebih luas
   b. Siswa menemukan keterampilan dan minat dalam belajar serta mampu meningkatkannya lebih baik dan profesional
   c. Meningkatnya hasil belajar matematika

d. Daya serap siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan untuk mencapai prestasi memuaskan, baik secara kelompok ataupun individu