

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN
PERMAINAN MATH BINGO PADA SISWA
KELAS V DI SDN 025/XI DESA GEDANG
KOTA SUNGAI PENUH**

SKRIPSI

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

Oleh:

Amanda Salsabilla

NPM. 2110013411064



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

PADANG

2025

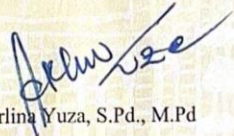
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Amanda Salsabilla
NPM : 2110013411064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Permainan *Math Bingo* pada Siswa Kelas V di SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing


Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd

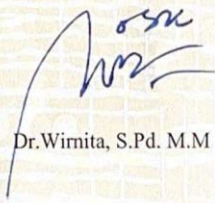
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum


Dr. Wimita, S.Pd. M.M

HALAMAN PENGSAHAN UJIAN SKRIPSI

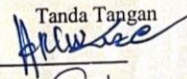
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Tujuh Belas** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh lima** bagi :

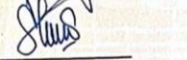
Nama Mahasiswa : Amanda Salsabilla
NPM : 2110013411064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Permainan *Math Bingo* pada Siswa Kelas V di SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh

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

Tanda Tangan

: 

: 

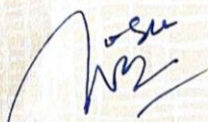
: 

Mengetahui,

Dekan FKIP


Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi


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

HALAMAN PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amanda Salsabilla

NPM : 2110013411064

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Permainan *Math Bingo* Pada Siswa Kelas V Di SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Permainan *Math Bingo* Pada Siswa Kelas V Di SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh”. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

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

Padang, 17 Maret 2025

Saya yang menyatakan



METERAI
TEMPEL
10000
SBAMX152325116

Amanda Salsabilla

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN
PERMAINAN MATH BINGO PADA SISWA
KELAS V DI SDN 025/XI DESA GEDANG
KOTA SUNGAI PENUH**

Amanda Salsabilla¹, Arlina Yuza¹

**¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : amandasalsabilla2003@gmail.com**

Abstrak

Pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit oleh siswa, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan *Math Bingo* pada siswa kelas V SDN 025/XI Desa Gedang, Kota Sungai Penuh. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dengan persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 60% dan meningkat menjadi 93,33% pada siklus II. Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran juga mengalami peningkatan, dari 73,84% pada siklus I menjadi 80,48% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan permainan *Math Bingo* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode ini sebagai alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kata kunci: model *Problem Based Learning*, Hasil belajar, *Math Bingo*, dan matematika

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, Hidayah dan karunia-Nya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Permainan *Math Bingo* pada Siswa Kelas V di SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh”. Selanjutnya shalawat beserta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang muslim.

Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi persyaratan penyelesaian Pendidikan Strata satu (S1) pada program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Ibu Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing peneliti yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk kesempurnaan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Susi Hermawati, M.Pd., selaku penguji 1 terima kasih kepada ibu yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd., selaku penguji 2 terima kasih kepada ibu yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan skripsi ini.

4. Ketua Program Studi dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Bung Hatta.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Ibu Ernita Defila, S.Pd. selaku kepala sekolah yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian pada SDN 025/XI Desa Gedang.
7. Bapak Igo Pranata, S.Pd. selaku guru kelas VB SDN 025/XI Desa Gedang, yang telah bersedia menjadi *observer*.
8. Teristimewa kepada kedua orangtua yang sangat peneliti cintai, alhamdulillah terimakasih atas segala dukungan, pengorbanan, dan doa tulus yang selalu mengiringi peneliti dimana pun berada serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, penulis berdoa semoga bisa menjadi anak yang membanggakan.
9. Teristimewa kepada cinta pertamaku Alm. Muhamad Mukhdan yang pasti udah tenang dialam sana. Teringat dulu sebelum meninggal mengatakan *“cantiknya anak papa, ingin melihat anak kesayangan papa masuk SMP”* disaat saya ingin mengikuti acara perpisahan sekolah. Dan sekarang penulis sudah menyelesaikan kuliah dan skripsi ini. Meskipun harus melewati perjalanan ini tanpa ditemani beliau. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan ditempatkan yang paling mulia disisi Allah SWT.
10. Surga ku, Ibundaku tercinta Dewi Afriati, Perempuan hebat yang menjadi tulang punggung keluarga sekaligus menjalankan dua peran orangtua bagi anak-anaknya. Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan

dengan sepenuh kasih sayang dan selalu berjuang supaya bisa tumbuh dewasa dan bisa berada pada posisi saat ini.

11. Kepada cinta dan kasih kedua saudara-saudariku (kakak niza dan faiz).

Terimakasih atas dukungan dan bantuannya yang selalu diberikan kepada penulis pada posisi saat ini.

12. Terimakasih kepada seseorang yang saya cintai Ahmad Fauzi. Terimakasih

telah menjadi sosok yang selama ini saya cari. Telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, meluangkan baik tenaga, waktu dan pikiran kepada saya dan senantiasa sabar menghadapi saya. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya hingga sekarang ini. Mari kita berjuang bersama hingga kita mencapai tujuan yang kita inginkan dan hingga pulang ke rumah yang sama.

13. Kepada sahabatku Shofia Ittaqi Fella. Sahabat dari sebangku sekolah

hingga saat ini, penulis mengucapkan terimakasih atas waktu dukungannya dan selalu memberikan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

14. Terimakasih kepada teman-teman seperjuanganku yang telah memberikan

dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

15. Dan teruntuk diri sendiri tidak lupa untuk berterimakasih yang telah

mampu bertahan sehingga saat ini, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengatur waktu, tenaga, pikiran, serta mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini

dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

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

Padang, 4 Maret 2025

Penulis

Amanda Salsabilla



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGASAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Kajian tentang Pembelajaran Matematika di SD	9
2. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	14
3. Pelaksanaan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan Permainan <i>Math Bingo</i>	25
4. Permainan <i>Math Bingo</i>	29
5. Hasil Belajar.....	37
B. Penelitian yang Relevan.....	38
C. Kerangka Konseptual.....	39

D. Hipotesis Tindakan	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Setting Penelitian	43
1. Lokasi Penelitian.....	43
2. Waktu Penelitian.....	43
3. Subjek Penelitian	43
C. Prosedur Penelitian	44
1. Perencanaan Tindakan	46
2. Pelaksanaan Tindakan.....	46
3. Observasi Tindakan	49
4. Refleksi Tindakan	49
D. Indikator Keberhasilan.....	50
E. Instrumen Penelitian	50
F. Teknik Pengumpulan Data.....	54
G. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian	57
a. Siklus I	58
b. Siklus II.....	68
B. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	81
DAFTAR RUJUKAN	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	40
2. Skema Desain Penelitian.....	45



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Tengah Semester I Matematika Kelas VB	4
2. Rubrik Penilaian.....	51
3. Persentase dan Keterangan Data Hasil Observasi.....	55
4. Persentase Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I.....	66
5. Hasil Test Akhir Siswa Siklus I.....	66
6. Persentase Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II.....	76
7. Hasil Test Akhir Siswa Siklus II.....	76



DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
1. Bentuk awal <i>Math Bingo</i>	26
2. Bentuk Spin Soal <i>Math Bingo</i>	27
3. Bentuk Soal <i>Math Bingo</i>	27
4. Bentuk Tampilan Soal <i>Math Bingo</i>	28
5. Bentuk Tampilan Jawaban Soal <i>Math Bingo</i>	28
6. Video Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	59
7. Video Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	62
8. Video Pembelajaran Siklus II Pertemuan I	70
9. Video Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Nilai Ujian Tengah Semester I Kelas V	85
II. Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1	87
III. Modul Ajar Siklus I Pertemuan 2	92
IV. Lembar Observasi Guru Siklus I.....	97
V. LKPD Siklus I Pertemuan 1.....	107
VI. LKPD Siklus I Pertemuan 2.....	112
VII. Kisi-Kisi Soal Test Akhir Siklus I	117
VIII. Soal Test Akhir Siklus I	119
IX. Kunci dan Pedoman Jawaban Siklus I	120
X. Lembar Jawaban Siswa Test Akhir Siklus I	122
XI. Rekapitulasi Nilai Test Akhir Siklus I	125
XII. Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1	126
XIII. Modul Ajar Siklus II Pertemuan 2	131
XIV. Lembar Observasi Guru Siklus II	136
XV. LKPD Siklus II Pertemuan 1	146
XVI. LKPD Siklus II Pertemuan 2	151
XVII. Kisi-Kisi Soal Test Akhir Siklus II.....	156
XVIII. Soal Test Akhir Siklus II.....	158
XIX. Kunci dan Pedoman Jawaban Siklus II.....	159
XX. Lembar Jawaban Siswa Test Akhir Siklus II.....	161
XXI. Rekapitulasi Nilai Test Akhir Siklus II.....	164
XXII. Dokumentasi Penelitian	165
XXIII. Surat Izin Penelitian dari Universitas Bung Hatta.....	167
XXIV. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	168
XXV. Surat Keterangan dari Sekolah.....	169

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika ialah suatu ilmu pengetahuan yang akan terus berkembang dengan perkembangan teknologi. Matematika dapat meningkatkan cara berpikir kritis, logis, sistematis, analitis, dan kreatif siswa serta kemampuan dalam melakukan kerjasama dan mencakup aktivitas pada kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto (2013: 186) menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu proses dalam belajar yang dibangun dengan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam membenagun pengetahuan baru agar dapat meningkatkan penguasaan dalam pembelajaran matematika, serta dapat mengembangkan kemampuan kreativitas berpikir siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar ialah perubahan sikap siswa setelah mengikuti pembelajaran yang dibuat guru melalui model pembelajaran yang dipilih dan digunakan dalam suatu proses pembelajaran (Cristina dan Kristin, 2016: 223). Menurut Yupita (2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik saat setelah melakukan proses pembelajaran mencakup nilai ranah afektif, kognitif maupun psikomotor dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam waktu tertentu. Kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan pembelajaran yang mencakup ranah afektif, dan psikomotor akibat suasana lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru melalui model pembelajaran yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran, sehingga saat proses

pembelajaran guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat saat belajar dikelas.

Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran matematika masih menghadapi tantangan besar. Pembelajaran matematika masih dianggap sulit dan menakutkan oleh siswa, sehingga kemampuan siswa untuk memahami konsep abstrak dalam matematika masih kurang dan juga pembelajaran matematika masih belum dikaitkan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari, sehingga siswa merasa sulit memahami manfaat langsung dari materi yang dipelajari. Hal tersebut, mengakibatkan siswa kehilangan minat untuk belajar matematika, terlebih lagi siswa memikirkan bahwa matematika adalah pembelajaran yang susah dan menakutkan. Oleh karena itu, menerapkan model pembelajaran yang menarik, relevan dan menyenangkan menjadi semakin penting untuk mengatasi masalah ini dan membantu siswa meraih pemahaman yang lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, masalah juga terlihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan MBKM-Kampus Mengajar di kelas VB SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh. Terlihat masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan guru, yang disebabkan oleh minimnya interaksi antara guru dan siswa. Ketika siswa diminta untuk menyampaikan jawabannya ke depan kelas, masih banyak siswa yang malu-malu dan kurang lancar mengemukakan pendapatnya. Selain itu, keingintahuan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari juga masih rendah, sehingga siswa hanya mampu menerima sebagian kecil dari materi yang disampaikan. Kondisi ini sangat penting untuk memperkuat pembelajaran yang menarik dan relevan seperti yang telah

disampaikan sebelumnya, agar siswa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar matematika.

Selain itu peneliti juga menemukan informasi dari hasil observasi dengan guru, bahwa rendahnya hasil belajar siswa tampak terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) khususnya pada materi pengukuran. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami konsep-konsep dasar, sehingga mereka cenderung kebingungan ketika menghadapi soal-soal yang lebih kompleks dan juga masih rendahnya tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran disebabkan oleh pemikiran bahwa matematika itu sulit dan membosankan, sehingga siswa kurang semangat untuk belajar. Selain itu, siswa kurang berlatih untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara mandiri, yang menyebabkan siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal kompleks.

Pernyataan dari guru kelas VB dengan adanya penggunaan beberapa alat bantu media visual, serta diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL), hasil siswa masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini, menunjukkan bahwa meskipun upaya tersebut sudah dilaksanakan, media yang digunakan masih belum interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dalam pemahaman siswa secara maksimal. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh sulitnya siswa memahami materi, yang dipengaruhi oleh metode konvensional dan minimnya penggunaan media interaktif. Di kelas VB, meskipun guru telah mencoba menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dan

menggunakan media visual, hasil belajar siswa masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan, untuk lebih jelas dapat dilihat dari Tabel 1:

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester I Matematika Kelas VB SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh Tahun Ajaran 2023/2024

JUMLAH SISWA	KKTP	Siswa yang Tuntas		Siswa yang Belum Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
15	75	3	20%	12	80%

Sumber: Walikelas VB SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa nilai ujian tengah semester I matematika kelas VB SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh tahun ajaran 2023/2024 dari 15 orang siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP hanya 3 orang siswa dengan persentase 20% sedangkan siswa yang berada di bawah KKTP sebanyak 12 orang siswa dengan persentase 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih banyak nilai siswa yang masih rendah.

Siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika mereka dengan menggunakan model pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran yaitu dengan *Problem Based Learning* dapat menjadi inovasi pembelajaran yang menerapkan permasalahan nyata agar membantu siswa mendapatkan informasi penting tentang materi maupun kemampuan berpikir kritis serta memecahkan permasalahan siswa (Astuti, 2021:563). *Problem Based Learning* dapat membantu siswa menerapkan pemahaman kontekstual dengan memberikan masalah untuk didiskusikan dan dipecahkan bersama. Masalah yang diangkat disajikan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.

Singkatnya, *Problem Based Learning* dapat menjadi model pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata untuk mengajarkan pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis kepada siswa. Permasalahan yang dibahas disesuaikan dengan tingkat kebutuhan siswa. Melalui metode ini, diharapkan dapat mendorong kolaborasi dan pemecahan masalah bersama antar siswa serta memberikan wawasan yang lebih mendalam kepada mereka (Astutik, 2022:564).

Pada penelitian ini, model *Problem Based Learning* (PBL) akan digunakan pada pembelajaran dengan berbantuan permainan. Pembelajaran yang menggunakan permainan mencakup interaksi dan komunikasi antar anggota kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah, berbagi, dan saling membantu (Chintya, 2019:3). Salah satu permainan yang dapat dikaitkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah Math Bingo. *Math Bingo* adalah permainan yang menggunakan tabel bernomor yang terdiri atas beberapa baris dan kolom. Setiap nomor terhubung dengan soal, dan jika siswa menjawab dengan benar dalam susunan vertikal, horizontal, atau diagonal, mereka harus berteriak '*Bingo*' dan akan memperoleh nilai (Setiyawan, 2018:105).

Math Bingo ialah permainan yang menggabungkan prinsip permainan dengan pembelajaran matematika. Tujuan pembelajaran menggunakan Math Bingo adalah untuk membantu siswa memperkuat keterampilan matematika mereka dan mendorong diskusi dalam memecahkan masalah bersama kelompok. Sementara itu, permainan *Math Bingo* dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda, sesuai dengan tingkat kelas atau kemampuan siswa. Salah satu contohnya adalah

materi pengukuran, yaitu pemecahan masalah yang berkaitan konsep pengukuran untuk kelas V.

Berdasarkan uraian tersebut, hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh masih rendah dan perlu dilakukan peningkatan hasil belajar. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan *Math Bingo* pada Siswa Kelas V di SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika pada siswa kelas V di SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh masih rendah.
2. Siswa masih belum aktif selama proses pembelajaran dan kurang mendengarkan materi yang disampaikan guru.
3. Siswa jarang mengeluarkan pendapat disaat pembelajaran dan masih malu menyampaikan pendapatnya.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang terdapat pada latar belakang maka penelitian ini dibatasi menjadi, kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran berlangsung serta masih rendahnya hasil belajar matematika siswa terutama di bagian materi pengukuran. Maka dari itu peneliti memberikan salah satu solusi yakni dengan

menerapkan Model *Problem Based Learning* berbantuan permainan *Math Bingo* di kelas V SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang diatas adalah ”Bagaimanakah peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui *Problem Based Learning* berbantuan permainan *Math Bingo* pada siswa kelas V SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui *Problem Based Learning* berbantuan permainan *Math Bingo* pada siswa kelas V SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi wawasan tentang peningkatan hasil belajar matematika melalui *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan *Math Bingo* pada siswa kelas V SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Pada penelitian ini siswa dapat meningkatkan hasil belajar matematika melalui model *Problem Based Learning* berbantuan permainan *Math Bingo* serta mendapatkan pengalaman baru ssat proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan inovasi untuk memilih model pembelajaran dan media pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Pada penelitian ini bisa digunakan sebagai pilihan model pembelajaran dan media pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa.

d. Bagi peneliti

Dapat menjadi informasi baru untuk peneliti selanjutnya tentang peningkatan hasil belajar matematika melalui *Problem Based Learning* berbantuan *Math Bingo* pada siswa kelas V.

