

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* MENGGUNAKAN
MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA MURID KELAS III SDN 006 SEROSAH
KABUPATEN KUANTAN SINGINGI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dalam Mencapai
Gelara Serjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam*



**Oleh:
Nelpia Indriati
NIM: 21050022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
1447 H / 2025 M**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid Kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi”** beserta seluruh isinya sepenuhnya merupakan hasil saya sendiri, Saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan yang bertentangan dengan kaidah dan etika ilmiah yang berlaku dalam dunia akademik, Apabila dikemudian hari terbukti terdapat pelanggaran terhadap etika ilmuan atau permasalahan terkait keaslian karya ini, saya bersedia menerima segala resiko dan sanksi yang dikenakan.

Padang, 30 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan




Nelpia Indriati

NIM. 21050022

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Murid Kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi”** Yang ditulis oleh Nelpia Indriati NIM 2105022 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji munaqasah yang dilakukan pada hari Sabtu, 30 Agustus 2025.

Padang, 30 Agustus 2025

Tim Penguji Sidang Munaqasah

Ketua



Ridania Ekawati, M.Pd

Sekretaris



Dini Susanti, M.Pd

Anggota

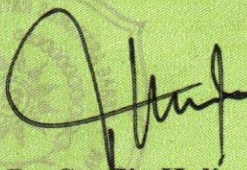
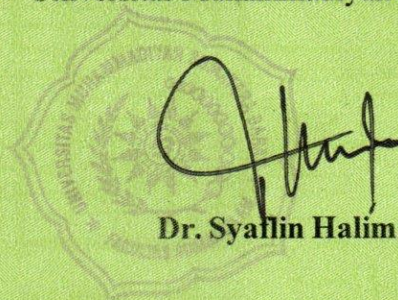


Sekar Harum Pratiwi, M.Pd



Fadil Maisseptian S.Sos.I., M.Pd

Diketahui oleh,
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

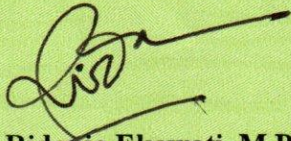
Dr. Syallin Halim, M.A

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul "**Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Murid Kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi.**" yang ditulis oleh Nelpia Indriati, NIM 2105022 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang 30 Agustus 2025

Pembimbing I



Ridania Ekawati, M.Pd
NIDN. 1029019202

Pembimbing II



Dini Susanti, M.Pd
NIDN. 1015018604

ABSTRAK

Nelpia Indriati, 2025: Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Murid Kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi.

Rendahnya minat belajar matematika murid kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi, merupakan hal yang melatar belakangi penelitian ini. model *Problem Based Learning* adalah konsep belajar yang memudahkan guru dan murid dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar Matematika murid kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Desain dari penulisan ini yaitu desain eksperimen semu, dilakukan menggunakan dua kelompok (eksperimen dan kontrol). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh murid dari kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi dengan jumlah murid kelas III sebanyak 51 siswa tahun ajaran 2025/2026.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh *problem based learning* menggunakan media *puzzle* terhadap minat belajar matematika murid. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji t yang menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak, maka dapat diartikan ada perbedaan yang signifikan antara perubahan minat belajar kelompok kontrol dan perubahan minat belajar kelompok eksperimen.

Kata Kunci : *Problem Based Learning*, Matematika, Minat Belajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

UPT. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah robil'aalamiin segala puji bagi Allah Subhanahu wata'ala yang selalu melimpahkan rahmat beserta karunia-nya kepada hamba-nya terutama peneliti. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"Pengaruh Model Problem Based Learning Menggunakan Media Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Murid Kelas II SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi"**. Sholawat beserta salam semoga selalu tercurah kepada Baginda Muhammad Shalallahu'alaihi wassallam, yang telah mewasiatkan untuk saling berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu Al-Qur'an sunnah Rasul.

Dalam menyusun skripsi ini peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini terutama orang tua peneliti, ayahanda **Deri Hasta** dan ibunda **Emriati** yang telah membesarkan dan mendidik, merawat peneliti sampai sekarang dengan penuh kasih sayang yang tak terhingga dan tidak mengharapkan balas kasihan, dan selalu memberikan do'a serta memberikan fasilitas dan memenuhi kebutuhan peneliti. Ucapan terima kasih, penulis juga sampaikan kepada :

1. **Dr. Syaflin Halim, M.A.** Dekan fakultas Agama Islam UM Sumbar yang telah memberikan izin untuk menyusun skripsi ini.
2. **Dini Susanti, M.Pd** Ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus sebagai pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, kepercayaan, dukungan, dan saran yang sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.

3. **Ridania Ekawati, M.Pd** selaku dosen pembimbing akademik dan juga pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dari semester 1 sampai sekarang dengan penuh kesabaran dan perhatian membimbing penulis hingga sampai di titik ini.
4. **Sekar Harum Pratiwi, M.Pd** selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan masukan dan saran untuk perbaikan skripsi menjadi lebih baik.
5. **Fadil Maisaptian, S.Sos.I., M.Pd.** selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan dan saran untuk perbaikan skripsi menjadi lebih baik.
6. **Nofriadi Habi Putra S.Pd** sebagai Kepala Sekolah SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi. Ibu **Sestria Ningsi S.Pd** dan ibu **Dewi Sartika S.Pd** selaku wali kelas III sekaligus observer pertama. Dan majelis guru serta semua murid kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi yang telah memberikan waktu, fasilitas dan kemudahan kepada peneliti dalam melakukan penelitian.
7. Bapak dan ibu dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan semua tenaga pendidik Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yang telah memberikan sumbangan pikirannya selama perkuliahan sampai terselesaikan penelitian skripsi ini.
8. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan **PGMI UM Sumatera Barat** angkatan 2021 yang selalu memberi semangat dan dukungan selama perkuliahan, dan ucapan terima kasih peneliti ucapkan kepada sahabat peneliti selama perkuliahan **Chairun Anisa, Zahratul Romadani, Auliya, Ardia Meski Redita, Hastri Miyanda, Yesi Virdinia, Weni Petria, Sintia, Putri**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Julala, Lila Nurhidaya, Hayfa Dzakiyah, Afita Jannah yang telah berjuang bersama untuk menuju kesuksesan dan saling support dalam pembuatan skripsi agar bisa meraih gelar S.Pd.

9. Kepada adik kandung peneliti **Harris Satia Ramadhan** yang selalu mensupport kakaknya dalam segala hal. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada seluruh keluarga besar yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terakhir, saya berterima kasih kepada sosok gadis yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan sederhana dengan hati kecil namun mempunyai impian besar. Terima kasih kepada peneliti skripsi ini yaitu diriku sendiri, Nelpia Indriati, anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya, terima kasih telah berusaha keras meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu bisa menyelesaikan studi ini sampai selesai.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal untuk segala bantuan yang telah diberikan peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan baik dari segi penulisan maupun bahasa. Peneliti mengharapkan saran dan kritikan dari pembaca.

Padang, 30 Agustus 2025

Peneliti

Nelpia Indriati

NIM. 21050022

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
ABSTRAK	ivv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Hakikat Model Pembelajaran Problem Based Learning	8
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	8
2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	9
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	10
4. Kelebihan Problem Based Learning	11
5. Kekurangan <i>Problem Based Learning</i>	13
B. Hakikat Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Fungsi Media Pembelajaran	15
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
4. Jenis Media Pembelajaran	18
C. Hakikat Media Puzzle Pecahan.....	20
1. Pengertian Media Puzzle Pecahan.....	20
2. Kelebihan Media <i>Puzzle</i> Pecahan.....	21

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

3. Kelemahan Media <i>Puzzle</i> Pecahan	22
4. Langkah-langkah pembelajaran media <i>puzzle</i>	23
D. Hakikat Minat Belajar.....	24
1. Pengertian Minat Belajar	24
2. Tujuan Minat Belajar	25
3. Faktor-Faktor Mempengaruhi Minat Belajar	27
E. Hakikat Metematika	29
1. Pengertian Matematika	29
2. Tujuan Matematika	30
F. Penelitian Relevan.....	31
G. Kerangka Berpikir	32
H. Hipotesis	62
BAB III METODE PENELITIAN	63
A. Jenis Penelitian.....	63
B. Desain Penelitian.....	63
C. Subjek Penelitian.....	37
D. Waktu Dan Tempat Penelitian	39
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data.....	45
G. Uji prasyarat analisis	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Deskripsi Hasil Pengukuran Angket Minat Belajar Matematika.....	49
2. Observasi Penelitian.....	55
B. Hasil Analisis Data.....	56
C. Pembahasan.....	63
1. Kondisi Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Sebelum Dilakukan Proses Pembelajaran	63
2. Kondisi Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Setelah Dilakukan Proses Pembelajaran	64

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

3. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Minat Belajar

Matematika 67

BAB V PENUTUP69

A. Kesimpulan..... 69

B. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA71

LAMPIRAN77

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR TABEL

Tabel 4 1. Klarifikasi nilai capaian dalam persentase	49
Tabel 4 2. Rekapitulasi Nilai Angket Minat Belajar Matematika Kelas Eksperimen (Kelas IIIB).....	51
Tabel 4 3. Rekapitulasi nilai angket minat belajar Matematika kelas Kontrol (kelas IIIA).....	54
Tabel 4 4. Keterlaksanaan Pembelajaran Pada Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4 5. Hasil Uji Normalitas Data Kelas Kontrol Dan Kelas Kontrol	56
Tabel 4 6. Hasil Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol ...	57
Tabel 4 7. Hasil Uji t Angket 1 Kelas Eksperimen Dan Angket 1 Kelas Kontrol.	58
Tabel 4 8. Hasil Uji t Angket 1 dan Angket 2 Kelas Eksperimen	59
Tabel 4. 9 Uji T <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Tes</i> Kelas Kontrol.....	63
Tabel 4.10 Uji T Perubahan Minat Belajar Matematika Dari Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	64
Tabel 4. 11 Angket minat murid kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	68

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4 1. Diagram nilai angket pre-test dan post-test minat belajar murid kelas III A Eskperimen.....	52
Gambar 4 2. Diagram nilai angket pre-test dan post-test minat belajar murid kelas III B Kontrol	55

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang mempunyai keterkaitan erat dengan setiap aspek kehidupan manusia. Keterkaitan yang erat melalui berbagai proses tidak mungkin dapat dilepaskan satu sama lain antara kehidupan manusia dengan warna pendidikannya. Sehingga setiap dimensi kehidupan manusia adalah merupakan bahagian dari proses pendidikan (Purwani Puji Utami, 2022).

Usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan, tentu perlu melihat proses pembelajaran yang mana proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terjadi antara guru dan murid serta sumber belajar yang didalamnya terdapat kegiatan perolehan ilmu pengetahuan, pembentukan sikap, serta keterampilan murid. Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara murid dengan guru serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sebagaimana dijelaskan Allah SWT dalam Al- Qur'an pada surah as saba ayat 45 bahwa pentingnya ilmu dan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu pecahan memiliki keterkaitan yang kuat dalam ilmu pengetahuan J. H. Putri et al, (2024).

نَكِيرَ كَانَ فَكَيْفَ ۖ رُسُلِي فَكَذَّبُوا عَاتَيْنَهُمْ مَا مِغْشَارَ بَلَّغُوا وَمَا قَبْلَهُمْ مِنَ الَّذِينَ وَكَذَّبَ

Artinya: *Dan orang-orang yang sebelum mereka telah mendustakan sedang orang-orang kafir Mekah itu belum sampai menerima sepersepuluh dari apa yang telah Kami berikan kepada orang-orang dahulu itu lalu mereka mendustakan rasul-rasul-Ku. Maka alangkah hebatnya akibat kemurkaan-Ku.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Setiap pelaksanaan pembelajaran, akan menemui banyak permasalahan terkait dengan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut bisa berasal dari pendidik, murid maupun dari sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Salah satu permasalahan yang sering terjadi pada proses pembelajaran adalah masalah minat belajar. Minat belajar adalah suatu keadaan belajar yang mendorong seseorang yang sedang belajar mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang diajarkan padanya disertai dengan keinginan baik untuk mengetahui dan mempelajari dan membuktikan lebih lanjut materi yang diajarkan kepadanya. Minat belajar juga bergantung pada faktor-faktor lainnya seperti ; perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan. Namun demikian minat belajar dapat mempengaruhi keadaan pencapaian prestasi seorang murid dalam proses pendidikan Muis & Pitra, (2021).

Seorang guru harus memiliki banyak upaya untuk meningkatkan minat belajar, karena masih banyak minat belajar siswa yang tentu guru harus pandai dalam memilih cara untuk meningkatkan minat belajar murid, seperti pemilihan model dan media pembelajaran yang menarik dan efektif dan efisien. Model pembelajaran merupakan suatu pola yang mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran sehingga guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan suatu informasi, ide, pengetahuan, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide (Asrini, 2021).



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber terpercaya dimana pendidik memberikan informasi tersebut kepada murid sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran Asrini, (2021). Media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian guru sebagai *fasilitator* dalam setiap kegiatan pembelajaran, oleh karna itu untuk membangkitkan minat belajar murid tentu harus menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Dengan menggunakan model yang tepat pasti media pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan bagi murid.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi diperlukan suatu usaha untuk meningkatkan minat belajar untuk mendapatkan hasil yang terbaik, salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu guru harus pandai memilih media dan model pembelajaran yang melibatkan murid berperan aktif dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar murid. Model dan media pembelajaran harus dirancang sebaik dan semenarik mungkin agar mampu membangkitkan minat belajar murid. Pemilihan model media pembelajaran harus tepat dan sesuai agar mendapatkan hasil yang maksimal, menyenangkan dan mampu meningkatkan minat belajar murid. Model dan media pembelajaran tersebut yaitu model *Problem Based Learning* dan media *Puzzle*.

Model *Problem Based Learning* adalah suatu lingkungan belajar di mana proses pembelajaran dikendalikan oleh permasalahan. Hal ini dapat diartikan



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

UPT. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

sebelum murid mulai belajar, diberi tantangan dalam bentuk masalah. Penyajian masalah bertujuan supaya murid menyadari jika mereka perlu memperoleh pengetahuan baru sebelum mereka dapat mengatasi masalah tersebut Asrini, (2021). Sedangkan media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar murid. Dalam permainan ini, murid diharuskan berfikir dengan cara mengingat dan membayangkan potongan-potongan gambar yang mereka susun hingga membentuk gambar utuh. Permainan ini akan meningkatkan minat belajar murid karna menggunakan media *puzzle* yang melibatkan murid secara aktif Sabatini et al, (2022).

Hasil observasi awal pada bulan Desember 2024 di kelas III SDN 006 Serosah bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan untuk minat belajar murid pada pembelajaran matematika yaitu masih banyak minat belajar murid yang rendah yang disebabkan oleh pemilihan media dan model pembelajaran yang kurang tepat, media pembelajaran sebelumnya kurang menarik perhatian murid yang disebabkan penggunaan media yang kurang tepat, kurangnya tanggung jawab murid dalam melaksanakan pembelajaran yang menyebabkan minat belajar murid menurun, kurang efektifnya media pembelajaran dan model pembelajaran yang membuat murid kurang optimal dalam belajar.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada melalui penelitian yang dilakukan di SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi dengan judul : Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Murid Kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas dapat di uraikan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minat belajar murid pada pembelajaran matematika kelas III SDN 006 Serosah masih rendah, disebabkan oleh pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang tepat.
2. Kurang menariknya media pembelajaran sebelumnya yang disebabkan penggunaan model dan media yang tepat.
3. Kurangnya tanggung jawab murid dalam melaksanakan pembelajaran yang menyebabkan motivasi belajar menurun.
4. Murid kurang optimal dalam belajar disebabkan media yang kurang efektif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulisan ini fokus pada pembelajaran matematika materi pecahan dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Murid Kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di kemukakan, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Murid Kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penulisan ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Murid Kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya mengenai penggunaan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Murid Kelas III SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada teori pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar murid kelas III pada mata pelajaran matematika di SDN 006 Serosah Kabupaten Kuantan Singingi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Dengan media pembelajaran *puzzle* murid diharapkan lebih mudah memahami materi, lebih termotivasi dalam proses belajar dan juga untuk dapat meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini akan memberikan manfaat kepada guru yaitu akan menjadi bahan pertimbangan sehingga guru guru juga berusaha melakukan perubahan dalam penyampaian materi kepada murid sehingga muncul ide untuk menyusun strategi belajar yang efektif dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini pihak sekolah dapat menyumbangkan ide dalam upaya untuk membuat suatu perbaikan untuk meningkatkan mutu proses belajar murid.

d. Bagi Peneliti

Bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan penulis dan kontribusi dalam dunia pendidikan di sekolah dasar terutama dalam mata pelajaran matematika.