

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PIZZA PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 11 KESIMAN DENPASAR

Ni Komang Listyawati<sup>1</sup>, I Wayan Suyanta<sup>2</sup>, Putu Ayu Septiari Dewi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Denpasar, Indonesia

Email: [iwayansuyanta@uhnsugriwa.ac.id](mailto:iwayansuyanta@uhnsugriwa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari permasalahan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 11 Kesiman Denpasar yang masih rendah, terutama pada topik pecahan senilai. Penelitian ini bertujuan untuk menguji signifikansi pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Pizza Pecahan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 11 Kesiman Denpasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Pre-Experimental* melalui rancangan *one group pretest-posttest*. Sampel berjumlah 31 siswa yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji *Paired Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 38,71 (*pretest*) menjadi 56,94 (*posttest*) dengan peningkatan sebesar 18,23 poin. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Pizza Pecahan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 11 Kesiman Denpasar.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning*, Media Pizza Pecahan, Hasil Belajar Matematika, Pecahan.

### Abstract

*This research is motivated by the problem of the Mathematics learning outcomes of grade IV students of SD Negeri 11 Kesiman Denpasar which are still low, especially on the topic of value fractions. This study aims to test the significance of the influence of the application of the Problem Based Learning learning model assisted by Fractional Pizza media on the learning outcomes of Mathematics students in grade IV of SD Negeri 11 Kesiman Denpasar. This study uses a type of quantitative research with a Pre-Experimental approach through a one-group pretest-posttest design. The sample amounted to 31 students who were selected using saturated sampling techniques. Data were collected through pretest and posttest, then analyzed using descriptive statistics, Shapiro-Wilk normality test, and Paired Sample t-test. The results of the study showed an increase in the average score from 38.71 (pretest) to 56.94 (posttest) with an increase of 18.23 points. The application of the Problem Based Learning learning model assisted by the Fractional Pizza media has a significant influence on the improvement of Mathematics learning outcomes of grade IV students of SD Negeri 11 Kesiman Denpasar.*

**Keywords:** *Problem Based Learning, Fractional Pizza Media, Mathematics Learning Outcomes, Fractions.*

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen dasar dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai proses sadar dan terencana untuk membina kemampuan

siswa, sehingga mereka mendapatkan pengetahuan, keahlian, dan perilaku yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat. Melalui proses pendidikan, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, membentuk karakter, serta meningkatkan kualitas diri secara berkelanjutan. Di tingkat sekolah dasar, pendidikan berperan krusial sebagai landasan awal untuk membentuk kemampuan berpikir siswa yang nantinya akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Salah satu pelajaran utama dalam kurikulum dasar adalah Matematika. Proses pembelajaran Matematika tidak semata-mata difokuskan pada pemahaman konsep dan pengembangan keterampilan berhitung, melainkan juga dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis, sistematis, serta kreatif. Rohmah (2021) menyatakan bahwa Matematika berperan sebagai ilmu dasar yang melatih cara berpikir logis, kritis, sistematis, sekaligus mendorong siswa untuk bertindak secara cerdas, kreatif, dan inovatif. Sejalan dengan itu, Cockroft dalam Mulyono (2003) menegaskan bahwa Matematika sangat penting karena keterampilan matematika dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan dan berbagai bidang studi. Dengan demikian, pembelajaran Matematika harus dirancang secara efektif dan efisien agar siswa dapat menguasai konsep dengan pemahaman mendalam dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Namun, kenyataannya pembelajaran Matematika pada tingkat sekolah dasar sering dianggap kurang menarik dan sulit oleh banyak siswa (Permatasari, 2021). Hal ini menyebabkan penurunan minat dan motivasi belajar mereka, sehingga hasil belajar Matematika rendah. Idealnya, pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar seharusnya bersifat inovatif, interaktif, serta melibatkan partisipasi aktif siswa sehingga mereka mampu menguasai konsep matematika secara lebih mendalam (Ramadhani *et al.*, 2024).

Pecahan senilai merupakan salah satu topik dalam Matematika yang sering menyebabkan kesulitan bagi siswa di tingkat sekolah dasar (Indrapangastuti *et al.*, 2025). Konsep pecahan senilai menjadi dasar penting dalam mempelajari materi matematika yang lebih kompleks, seperti rasio, persentase, dan operasi pecahan (Ma'iswati *et al.*, 2024). Namun demikian, sifat konsep pecahan yang abstrak seringkali menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami bahwa dua pecahan dengan pembilang dan penyebut berbeda dapat memiliki nilai yang sama (Rahma *et al.*, 2024). Siswa juga kerap mengalami kendala dalam menentukan, menjelaskan, dan membuktikan bahwa beberapa pecahan memiliki nilai yang sama, serta mengaitkannya dengan masalah sehari-hari (Hidayatullah & Zainil, 2025).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 11 Kesiman Denpasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV pada tanggal 25 November 2025, diketahui bahwa hasil belajar Matematika siswa masih tergolong rendah. Data asesmen sumatif menunjukkan bahwa dari 31 siswa, rata-rata nilai yang diperoleh hanya mencapai 46,16% dari skor maksimal. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa penguasaan siswa terhadap materi masih belum optimal, tercermin dari rata-rata hasil belajar yang berada di bawah 50%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memahami materi pecahan senilai secara maksimal.

Berbagai faktor dalam proses pembelajaran turut berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Hasil wawancara dengan wali kelas IV diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru, di mana siswa lebih banyak menerima penjelasan daripada terlibat aktif. Metode ceramah yang digunakan mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, dan kesulitan memahami materi secara mendalam. Sementara itu, hasil observasi mengungkap motivasi belajar siswa yang rendah, ditandai dengan kurangnya fokus selama pembelajaran, tidak berkonsentrasi, dan sering mengobrol di kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran serta pemanfaatan media yang digunakan belum optimal dalam memfasilitasi siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak.

Padahal, hasil belajar merupakan indikator penting yang merepresentasikan sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran (Ridha *et al.*, 2025). Hasil belajar juga dapat dimaknai sebagai perolehan yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dari serangkaian proses pembelajaran (Fitri *et al.*, 2022). Dalam konteks pembelajaran Matematika, hasil belajar umumnya diukur melalui kemampuan kognitif siswa yang ditunjukkan melalui skor atau nilai tes (Putri *et al.*, 2022). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memperdalam pemahaman konseptual siswa guna mengoptimalkan peningkatan capaian hasil belajar.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan sebagai atas permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model ini dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir kritis, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta mengasah keterampilan memecahkan masalah melalui penyajian permasalahan kontekstual di awal pembelajaran (Sari, 2023). Dengan melibatkan siswa secara aktif, baik individu maupun kelompok, model *Problem Based Learning* mendorong analisis dan penyelesaian masalah yang pada akhirnya menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Namun demikian, implementasi model *Problem Based Learning* pada topik pecahan senilai membutuhkan dukungan media pembelajaran yang sesuai agar konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret oleh siswa. Salah satu media konkret yang dapat dimanfaatkan yakni media Pizza Pecahan. Media ini memanfaatkan bentuk pizza sebagai representasi visual dari pecahan sehingga siswa dapat mengamati dan memanipulasi bagian-bagian pecahan secara langsung. Penggunaan media ini membantu siswa memvisualisasikan dengan jelas konsep pembilang dan penyebut, serta kesetaraan pecahan dengan lebih konkret, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Anggraini & Mahmudah, 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Ahmad Fauzi *et al.* (2023) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika dengan rata-rata skor yang naik dari 51,66 menjadi 81,66 setelah penerapan model PBL. Penelitian lain oleh Nanda (2021) menemukan bahwa penerapan model PBL mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara bertahap hingga mencapai 95%. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya meneliti efektivitas model *Problem Based Learning* secara umum tanpa mengintegrasikan penggunaan media konkret seperti Pizza Pecahan. Padahal, penggunaan media konkret dapat membantu memperjelas konsep matematika yang abstrak, khususnya pada materi pecahan senilai bagi siswa sekolah dasar (Maula *et al.*, 2024). Selain itu, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Pizza Pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa di SD Negeri 11 Kesiman Denpasar masih sangat terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Pizza Pecahan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 11 Kesiman Denpasar. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan bukti empiris terkait efektivitas model pembelajaran tersebut, sekaligus menjadi acuan bagi guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran Matematika di jenjang sekolah dasar.

## B. METODE

Penelitian ini mengimplementasikan metode kuantitatif yang melibatkan kelas IV SD Negeri 11 Kesiman berjumlah 31 Orang siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh yakni seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel Machali (2021). Adapun desain penelitian yang digunakan yakni *Pre-Experimental Design* dengan tipe *One Group Pretest-posttest*. Desain ini digunakan untuk membandingkan hasil *Pretest* dan

*posttest* pada satu kelompok, sehingga perubahan yang terjadi setelah perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat. Adapun gambaran desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Pre-Test	Treatment	Post-Test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Skor *pretest*, digunakan untuk menilai capaian awal siswa sebelum diberi perlakuan.
- X : Pemberian intervensi berupa penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media Pizza Pecahan.
- O<sub>2</sub> : Skor *posttest*, digunakan untuk menilai kemampuan siswa setelah diterapkan model PBL berbantuan media Pizza Pecahan.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, studi dokumen, observasi, dan wawancara. Instrumen tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Jumlah butir soal yang diberikan dalam studi ini adalah 20 soal. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan SPSS versi 30. Analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa yang mencakup nilai rata-rata, standar deviasi, dan varians dari data *pretest* dan *posttest*. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji *Paired Sample t-test* guna mengetahui perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penerapan *model Problem Based Learning* berbantuan media Pizza Pecahan. Sebagai prasyarat, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada tingkat signifikansi 0,05 sebelum uji hipotesis dilaksanakan.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan hasil penelitian serta pembahasannya. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis data. Prasyarat yang perlu dipenuhi dalam analisis data meliputi uji normalitas terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes pilihan ganda. Hasil dari uji prasyarat tersebut selanjutnya digunakan untuk menguji hipotesis dengan teknik *Paired Sample t-test* melalui bantuan SPSS versi 30. Untuk mengetahui capaian belajar siswa, peneliti mengumpulkan data melalui tes tertulis berbentuk pilihan ganda, yaitu *pretest* dan *posttest*, pada mata pelajaran Matematika topik pecahan senilai di kelas IV. Berikut disajikan hasil belajar siswa:

**Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa**  
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre-Test Hasil Belajar Matematika	31	10	70	38.71	14.661	214.946
Post-Test Hasil Belajar Matematika	31	20	95	56.94	18.649	347.796
Valid N (listwise)	31					

Sumber: Hasil olah data SPSS versi 30 (2026)

Data hasil belajar yang tercantum pada Tabel 2 digunakan untuk mengidentifikasi nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan senilai di kelas IV SD Negeri 11 Kesiman. Dari data tersebut, terlihat nilai minimum *pretest* adalah 10 dan nilai maksimum 70, hal ini terjadi sebelum diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media Pizza Pecahan. Setelah diberikan intervensi pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media Pizza Pecahan, nilai *posttest* siswa menunjukkan rentang nilai terendah 20 dan tertinggi 95, dengan rata-rata yang meningkat dari 38,71 menjadi 56,94. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan akhir siswa secara umum mengalami peningkatan.

Kemudian, peneliti melakukan uji normalitas terhadap hasil belajar yang telah diperoleh uji normalitas data hasil belajar siswa disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest-Posttest* Hasil Belajar Matematika**  
Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Hasil Belajar Matematika	0.143	31	0.106	0.962	31	0.329
Post-Test Hasil Belajar Matematika	0.146	31	0.091	0.967	31	0.433
Selisih	0.115	31	0.200	0.969	31	0.480

a. Liliefors Significance Correction

Sumber: Hasil olah data SPSS versi 30 (2026)

Suatu data dapat dikategorikan normal apabila nilai signifikannya (sig.) > 0,05. Berdasarkan ketentuan tersebut dan merujuk pada hasil uji normalitas yang telah disajikan dalam Tabel 3, diketahui bahwa nilai data *pretest* sebesar 0,329, data *posttest* sebesar 0,433, dan selisih (*difference*) antara *pretest* dan *posttest* sebesar 0,480 semuanya lebih besar dari tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  ( $0,329 > 0,05$ ,  $0,433 > 0,05$  dan  $0,480 > 0,05$ ). Dengan demikian,  $H_0$  diterima, yang mengindikasikan bahwa data *pretest*, *posttest*, maupun selisihnya berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas.

Setelah mengetahui hasil uji normalitas dari data hasil belajar siswa, tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, maka untuk menguji hipotesis dilakukan menggunakan statistik parametrik dengan teknik *Paired Sample t-test* menggunakan bantuan SPSS versi 30. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Pizza Pecahan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 11 Kesiman Denpasar.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Pizza Pecahan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 11 Kesiman Denpasar.

Analisis hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample t-test* dengan menggunakan SPSS versi 30, dengan ketentuan pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (berpengaruh signifikan).
2. Apabila nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (tidak berpengaruh signifikan).

Adapun hasil pengujian hipotesis *Paired Sample t-test* antara *pretest* dan *posttest* hasil belajar Matematika disajikan dalam Tabel 3 berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Paired Sample t-test**  
Paired Sample Test

		Paired Difference					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-18.226	19.431	3.490	-25.353	-11.098	-5.222	30	0.01

Sumber: Hasil olah data SPSS versi 30 (2026)

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai t-hitung adalah -5,222 dengan derajat kebebasan (df) = 30, serta nilai signifikansi (2-tailed) adalah < 0,001. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh Karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Artinya, model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Pizza Pecahan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 11 Kesiman.

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Pizza Pecahan secara signifikan mempengaruhi hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 11 Kesiman Denpasar, terutama dalam memahami materi pecahan senilai.



**Gambar 1. Media Pizza Pecahan untuk Pembelajaran Konsep Pecahan Senilai**

Sumber: Dokumen Pribadi

Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget dalam Marinda (2020), yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) berada pada fase operasional konkret. Pada fase ini, siswa memerlukan benda-benda nyata untuk memahami konsep abstrak seperti pecahan. Media Pizza Pecahan berperan sebagai alat bantu konkret yang menghubungkan pemahaman siswa dari hal yang abstrak menuju hal yang konkret. Selain itu dari sudut pandang teori *student-centered learning* yang dikemukakan oleh Arends dalam Suwanda *et al.* (2024), model *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model ini menekankan pentingnya pemecahan masalah nyata yang relevan dengan keseharian siswa, sehingga mereka terlatih untuk berpikir kritis, aktif mencari informasi, serta menyusun informasi secara mandiri maupun kelompok. Kelima langkah model *Problem Based Learning* (orientasi masalah, pengorganisasian siswa, pembimbingan penyelidikan, pengembangan hasil karya, serta analisis dan evaluasi) yang diterapkan secara konsisten dengan bantuan media Pizza Pecahan terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, antusiasme, dan pemahaman konseptual siswa.

Secara empiris, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai  $t$ -hitung = -5,22 ( $df = 30$ ) dengan signifikansi (2-tailed)  $< 0,001$  ( $< \alpha = 0,05$ ), sehingga  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. temuan ini diperkuat oleh peningkatan rata-rata siswa dari 38,71 pada pretest menjadi 56,94 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 18,23 poin. Penelitian Endry *et al.* (2025) juga mengindikasikan bahwa penerapan media pizza melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) berkontribusi positif terhadap peningkatan penguasaan konseptual pecahan pada siswa, serta penelitian Setyoningsih *et al.* (2024) yang melaporkan peningkatan signifikan rata-rata skor siswa dari 53,92 menjadi 78,57 dengan signifikansi  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ) setelah intervensi model *Problem Based Learning* berbantuan media jam pecahan.

Meskipun demikian, penelitian ini menemukan adanya peningkatan standar deviasi dari *pretest* (14,661) menjadi *posttest* (18,649), yang mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar yang dialami siswa tidak seragam. Sebagian siswa menunjukkan peningkatan tinggi, sementara bagian lainnya hanya mengalami peningkatan yang relatif kecil. Hal ini dijelaskan melalui faktor-faktor individu seperti motifasi belajar, tingkat perhatian, kesiapan psikologis, serta kondisi fisik siswa pada saat pelaksanaan *posttest*. Hasil ini sejalan dengantemuan Bobby

*et al.* (2024) yang juga melaporkan bahwa peningkatan standar deviasi setelah pemberian perlakuan. Oleh karena itu, penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi menjadi sangat penting, di mana guru dapat memberikan perhatian serta bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang mengalami peningkatan rendah.

#### D. KESIMPULAN

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Pizza Pecahan memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 11 Kesiman Denpasar pada materi pecahan senilai. Kesimpulan ini didasarkan pada peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 18,23 poin, yakni dari 38,71 saat *pretest* menjadi 56,94 saat *posttest*. Lebih lanjut, hasil uji *Paired Sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,001$  ( $p < 0,05$ ), sehingga perbedaan tersebut dinyatakan signifikan secara statistik. Peningkatan ini tercermin secara khusus pada beberapa aspek hasil belajar Matematika, seperti pemahaman konsep pecahan senilai, kemampuan menentukan pecahan senilai dengan perkalian dan pembagian, serta keterampilan menyederhanakan pecahan ke bentuk paling sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media Pizza Pecahan terbukti mampu dalam membantu siswa memahami materi pecahan secara konkret dan sistematis.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fauzi, R., Abdul Manan, N., Fitriyani, Y., & Heriyana, T. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education Edisi*, 7(3), 2614–1752. <https://doi.org/10.32507/attadib.v7i2.1943>
- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID:Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 2023. <https://doi.org/10.55868/jeid.v3i2.301>
- Boby, Siskariyanti, & Jayadi. (2024). Pengaruh Latihan Shooting Pada Permainan Petanque Menggunakan Sasaran Target. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 5(1), 287–297. <https://doi.org/10.55081/jumper.v5i1.2801>
- Endry, R. Z., Septiarini, D. A. P., & Zuliana, E. (2025). Pembelajaran Pecahan dengan Pendekatan PMRI Berbantuan Media Pizza di SDN 1 Ngembal. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 20(1). <https://doi.org/10.55558/alihda.v20i1.213>
- Fitri, Y., Desyandri, & Erita, Y. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 2982–2992. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.573>
- Hidayatullah, D. A., & Zainil, M. (2025). Analisis Kesulitan Pemahaman Konsep Pecahan dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 02(04), 967–973.
- Indrapangastuti, D., Sari, N. R., & Wahyudi, A. B. E. (2025). Analisis Problematika Pembelajaran Bilangan Pecahan dan Alternatif Strategi Pemecahannya di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 8(3), 1444–1463.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tabiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Ma'iswati, H., Karlimah, & Apriani, I. F. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Materi Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar. *Syntax Idea*, 6(3), 1355–1372. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i3.3109>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 117–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maula, A. D., Fakhriyah, F., & Ermawati, D. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Menggunakan Think Pair Share Berbantuan Media Pizza Pecahan. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1109–1118. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1497>
- Mulyono, A. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nanda, S. R. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Di MIN 21 Aceh Besar* (Skripsi). Universitas Islam Negeri AR-Raniry, Aceh.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v14i2.96>
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, A. F. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda*, 4(2), 139–148. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v4i2.2649>
- Rahma, N. A., Aunilla, S. A., & Kowiyah. (2024). Analisis Kesulitan Siswa Kelas 4 dalam Memahami Konsep Pecahan dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 331–340. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1356>
- Ramadhani, A., Nurhadi, Aprilia, R., & Azainil. (2024). Penerapan Joyful Learning Dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat*, 11(2). <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6377>
- Ridha, A. R., Rahmatullah, N. A., Firdaus, A. N. N., & Wicaksono, Y. (2025). Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian (Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik). *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 1–8.
- Rohmah, S. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: UAD Press.
- Sari, D. W. (2023). *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Motivasi Belajar pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (Dari Teori Hingga Empirik)*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Setyoningsih, S., Rahmawati, N. D., & Martatik. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Jam Pecahan terhadap Hasil Belajar Siswa. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.31100/dikdas.v7i1.3490>
- Suwanda, D. P., Wahyuni, E. S., & Yuniarti, A. (2024). Kelayakan Modul Ajar Berbasis PBL Disertai KPS Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, 4(2), 159–173. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v4i2.8000>