

**IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
MEDIA *PUZZLE* ANGKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS 2 SD**

Nini Wahyuni<sup>1</sup>, Sukmawati<sup>2</sup>, Andi Ardhila Wahyudi<sup>3</sup>  
PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar  
[Wahyuninini398@gmail.com](mailto:Wahyuninini398@gmail.com)<sup>1</sup>, [Sukmawati@Unismuh.ac.id](mailto:Sukmawati@Unismuh.ac.id)<sup>2</sup>,  
[andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id](mailto:andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to improve the learning outcomes of class 2A students through the implementation of the problem based learning model assisted by number puzzle media at UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng 1. The type of research used was Classroom Action Research (CAR), which consisted of 2 cycles. Where each cycle consists of 4 meetings carrying out the learning process with research stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were 29 class 2A students. Data collection from the research results was in the form of observation formats, evaluation tests and documentation. The data analysis techniques used were quantitative and qualitative. The results showed that there was an increase in mathematics learning both in teacher teaching activities and student learning activities. Furthermore, the conclusion of this study is that in learning activities students are more active in following a learning when compared between cycle I to Cycle II and attract more student attention by implementing the PBL model assisted by number puzzle media. This is proven based on the results of the evaluation test, there was an increase from cycle I, where a score of 69% was obtained in the sufficient category, which increased in cycle II, where a score of 92% was obtained in the very good category and the implementation of the problem-based learning model assisted by number puzzle media can improve the Mathematics learning outcomes of class 2A students.*

*Keywords: Problem based learning model, number puzzle media, and Mathematics Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2A melalui implementasi model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* angka UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng 1. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari 2 siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari 4 pertemuan melakukan proses pembelajaran dengan tahap penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 2A yang

berjumlah 29 orang. Pengumpulan data hasil penelitian berupa format observasi, tes evaluasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran matematika baik pada aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik. Selanjutnya, kesimpulan dari penelitian ini yaitu dalam aktivitas pembelajaran peserta didik lebih aktif dalam mengikuti suatu pembelajaran jika dibandingkan antara siklus I ke Siklus II dan lebih menarik perhatian peserta didik dengan menerapkan model PBL berbantuan media *puzzle* angka. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil tes evaluasi terjadi peningkatan dari siklus I diperoleh nilai sebesar 69% masuk pada kategori cukup yang meningkat pada siklus II diperoleh nilai sebesar 92% berada pada kategori sangat baik dan implementasi model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* angka dapat meningkatkan hasil belajar Matematika Peserta didik kelas 2A.

Kata Kunci: Model pembelajaran *problem based learning*, media *puzzle* angka, dan Hasil Belajar Matematika

## **A. Pendahuluan**

Secara etimologi, pendidikan berasal dari kata "*paedagogie*" dalam bahasa Yunani, dari dua kata yaitu "*paes*" yang artinya anak dan "*agogos*" artinya membimbing. Jadi *paedagogie* adalah bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam bahasa Rosmawi pendidikan berasal dari kata "*educate*" berarti mengeluarkan sesuatu yang berasal dari dalam. Sedangkan dalam bahasa inggris pendidikan diistilahkan sebagai "*to educate*" yakni memperbaiki moral dan melatih intelektual. Bangsa Jerman mengartikan pendidikan sebagai *Erziehung* setara dengan *educare*, yaitu membangkitkan kekuatan

terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar, tingkat sekolah menengah dan perguruan tinggi. Selain itu, matematika juga berperan sebagai mata pelajaran yang menjadi tonggak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Baharullah, 2022). Hal ini berarti matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dan penting untuk diajarkan serta dipahami oleh peserta didik, karena matematika berpengaruh terhadap kemajuan suatu teknologi.

Selain itu matematika mengajarkan peserta didik untuk berpikir logis, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisiensi. Cara berpikir tersebut nantinya dapat melatih dan mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi perkembangan zaman seperti saat ini. Pemberian pembelajaran matematika apabila tidak memisahkan antara belajar matematika dengan pengalaman sehari-hari, peserta didik akan dapat mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan tidak cepat lupa (Sukmawati, 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 23 November 2024 di Sekolah UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng 1 kelas 2 penulis mengetahui bahwa hasil belajar Matematika peserta didik di kelas 2 tersebut masih terbelah rendah yaitu 65% dari jumlah keseluruhan peserta didik. Hal ini terjadi karena pada saat proses pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan hanya sebatas itu saja seperti model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat mempengaruhi antusias peserta didik pada mata pelajaran matematika dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik

karena peserta didik terkadang merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti suatu pembelajaran apabila suatu model yang digunakan kurang bervariasi di setiap pertemuan pembelajaran dan tanpa bantuan dari media sebagai penghidup suasana dalam kelas. Karena matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak menyampaikan teori-teori dan latihan sehingga matematika dianggap sulit dan membosankan terutama bagi anak di sekolah dasar (Kudsiah dan Mijahamuddin Alwi, 2020). Selain itu, media yang digunakan dalam kelas lebih banyak menggunakan papan tulis, sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik kurang maksimal.

Menurut Mirdad (2020) model pembelajaran adalah petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari persiapan perangkat ajar, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran adalah salah satu bagian terpenting apabila ingin melakukan suatu

pembelajaran karena merupakan bagian dari perencanaan sebelum memulai proses pembelajaran.

Meningkatkan hasil belajar secara optimal, dapat dilakukan seorang guru dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dalam menyampaikan materi suatu pembelajaran kepada peserta didik (Fauzia, Hadist Awalia, 2018).

Menurut Zainal (2022) Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran berbasis inkuiri yang berpusat pada peserta didik dimana dalam penerapannya, pembelajaran didorong oleh masalah yang membutuhkan solusi sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan dan keterampilannya melalui rangkaian aktivitas pemecahan masalah. Model *Problem Based Learning* tidak hanya sekedar model mengajar, akan tetapi juga sebagai filosofi pendidikan yang mendorong siswa untuk menjadi pemikir kritis, *problem solver*, dan siswa yang kreatif (Nurjannah, dkk, 2024). Dari pengertian tersebut, diketahui bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah suatu model yang dapat menumbuhkan

atau menghasilkan suatu ilmu pengetahuan dengan aktivitas kegiatan belajar yang dilakukan karena mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Menurut Na'ima, dkk. (2023) pembelajaran matematika yang efektif membutuhkan penggunaan media yang tepat untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Media pembelajaran bisa menjadi pengantar pesan atau materi pembelajaran dari guru terhadap peserta didik sehingga suatu pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Banyak media pembelajaran menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satu media tersebut yang jarang digunakan adalah media *puzzle*. Menurut Reafani, dkk. (2017) mengatakan bahwa media *puzzle* kartu angka merupakan *puzzle* yang berisikan kartu angka-angka untuk membantu anak dalam mengerjakan soal. Media *puzzle* kartu angka dapat membuat anak tertarik untuk belajar, karena

media ini digunakan anak dengan cara bermain sambil belajar dengan menyusun kartu angka di papan *puzzle*.

### **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, salah satu yang menjadi masalah utama dalam kegiatan pembelajaran Matematika di sekolah adalah penggunaan model pembelajaran konvensional serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

### **Alternatif Pemecahan Masalah**

Untuk memecahkan masalah tentang rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas 2A UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng 1, peneliti Mengimplementasikan Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *puzzle* angka.

### **Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar matematika dalam

mengimplementasikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* angka pada peserta didik kelas 2A UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng 1?

## **B. Metode Penelitian**

### **Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari empat pertemuan. Tiga pertemuan digunakan untuk proses belajar mengajar, dan satu pertemuan digunakan untuk melaksanakan tes evaluasi pada akhir siklus.

### **Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng 1 pada mata pelajaran Matematika, yang berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian kelas 2A dengan jumlah peserta didik 29 orang, terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 21 peserta didik perempuan.

### **Faktor yang Diselidiki**

Faktor yang diselidiki dalam penelitian ini ada 3 yaitu faktor

peserta didik, faktor proses pembelajaran dan faktor hasil belajar.

### **Prosedur Penelitian**

Rencana penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*Action Research Classroom*) yakni rencana penelitian yang berdaur ulang (siklus). Dimana penelitian ini berbentuk II siklus yang memiliki tahapan yang sama dengan soal yang berbeda. Untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik, diperlukan sebuah tindakan kreativitas dari seorang observer, salah satunya dengan cara pengimplementasian model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* angka pada mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu, penelitian ini dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Keempat tahap tersebut saling memiliki keterkaitan antara satu sama lain.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar tes berupa soal tes hasil belajar matematika

dengan bentuk pilihan ganda, dan dokumentasi.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Jenis alat pengumpulan data yang diperlukan dalam PTK ini yaitu menggunakan metode observasi, metode tes dan metode dokumentasi dalam mengumpulkan data-data.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif dan teknik analisis kualitatif.

### **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian pada ranah kognitif yang apabila hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika mencapai nilai KKTP yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 setiap individu telah dapat dikatakan tuntas, dan ketuntasan secara klasikal apabila peserta didik yang mencapai nilai KKTP yang telah ditetapkan oleh sekolah UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng 1 yaitu 70% dari jumlah keseluruhan peserta didik.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dimulai pelaksanaannya pada tanggal 6 Maret 2025 yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdapat 4 pertemuan. 3 pertemuan melakukan aktivitas pembelajaran dan 1 pertemuan dalam melakukan tes evaluasi

| Siklus I      | Jumlah Skor Perolehan | Skor Maksimal | persentase | Kategori |
|---------------|-----------------------|---------------|------------|----------|
| Pertemuan I   | 32                    | 54            | 59,25 %    | Cukup    |
| Pertemuan II  | 36                    | 54            | 66,66 %    | Cukup    |
| Pertemuan III | 37                    | 54            | 68,51 %    | Baik     |

sebagai tes akhir aktivitas pembelajaran di siklus I.

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle Angka***

Berdasarkan tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan ke-1 diperoleh jumlah skor sebanyak 32 dengan skor maksimal 54 persentase sebesar 59,25% yang termasuk pada kategori cukup. Selanjutnya pada pertemuan ke-2

jumlah skor perolehan 36 dengan skor maksimal 54 dan persentase sebanyak 66,66% masuk pada kategori cukup. Sedangkan pada

| Siklus I      | Jumlah Skor Perolehan | Skor Maksimal | persentase | Kategori |
|---------------|-----------------------|---------------|------------|----------|
| Pertemuan I   | 23                    | 42            | 54,76 %    | Cukup    |
| Pertemuan II  | 25                    | 42            | 59,52 %    | Cukup    |
| Pertemuan III | 27                    | 42            | 64,28 %    | Cukup    |

pertemuan ke-3 jumlah skor perolehan 37 dengan skor maksimal 54 persentase sebesar 68,51% masuk pada kategori baik.

**Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle Angka***

Berdasarkan tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada siklus I pertemuan ke-1 diperoleh jumlah skor sebanyak 23 dengan skor maksimal 42 persentase sebesar 54,76% yang termasuk pada kategori cukup. Selanjutnya pada pertemuan ke-2 jumlah skor

perolehan 25 dengan skor maksimal 42 dan persentase sebanyak 59,52% masuk pada kategori cukup. Sedangkan pada pertemuan ke-3 jumlah skor perolehan 27 dengan skor maksimal 42 persentase sebesar 64,28% masuk pada kategori cukup.

**Tabel 4.3 Data Tes Evaluasi Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Siklus I**

| Nilai  | Kategori    | Frekuensi | Persentase |
|--------|-------------|-----------|------------|
| 90-100 | Sangat baik | 0         | 0%         |
| 80-89  | Baik        | 9         | 31%        |
| 70-79  | Cukup       | 11        | 38%        |
| <70    | Kurang      | 9         | 31%        |
| Jumlah |             | 29        | 100%       |

Berdasarkan tabel 4.3 data hasil belajar Matematika peserta didik pada siklus I dapat diuraikan bahwa setelah proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, maka dilakukan tes evaluasi sebagai tes akhir siklus hasil belajar peserta didik. Adapun hasil analisis deskriptif skor perolehan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle Angka* dalam proses pembelajaran diperoleh frekuensi 0 dengan kategori sangat baik persentase 0%, frekuensi

9 masuk pada kategori baik dengan persentase 31%, frekuensi 11 masuk kategori cukup dengan persentase 38%, dan frekuensi 9 masuk kategori kurang dengan jumlah persentase 31%.

**Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus II dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle Angka***

| Siklus II     | Jumlah Skor Perolehan | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
|---------------|-----------------------|---------------|------------|----------|
| Pertemuan I   | 39                    | 54            | 72,22 %    | Baik     |
| Pertemuan II  | 42                    | 54            | 77,77 %    | Baik     |
| Pertemuan III | 48                    | 54            | 88,88 %    | Baik     |

Berdasarkan tabel 4.4 dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan ke-1 diperoleh jumlah skor sebanyak 39 dengan skor maksimal 54 persentase sebesar 72,22% yang termasuk pada kategori Baik. Selanjutnya pada pertemuan ke-2 jumlah skor perolehan 42 dengan skor maksimal 54 dan persentase sebanyak 77,77% masuk pada kategori Baik. Sedangkan pada



pertemuan ke-3 jumlah skor perolehan 48 dengan skor maksimal 54 persentase sebesar 88,88% masuk pada kategori Baik.

**Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle Angka***

| Siklus II     | Jumlah Skor Perolehan | Skor Maksimal | persentase | Kategori |
|---------------|-----------------------|---------------|------------|----------|
| Pertemuan I   | 32                    | 42            | 76,19 %    | Baik     |
| Pertemuan II  | 37                    | 42            | 88,09 %    | Baik     |
| Pertemuan III | 39                    | 42            | 92,85 %    | Baik     |

Berdasarkan tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada siklus II pertemuan ke-1 diperoleh jumlah skor sebanyak 32 dengan skor maksimal 42 persentase sebesar 76,19% yang termasuk pada kategori Baik. Selanjutnya pada pertemuan ke-2 jumlah skor perolehan 37 dengan skor maksimal 42 dan persentase sebanyak 88,09% masuk pada kategori Baik. Sedangkan pada pertemuan ke-3 jumlah skor perolehan 39 dengan skor maksimal 42 persentase

sebesar 92,85% masuk pada kategori Baik.

**Tabel 4.6 Data Tes Evaluasi Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Siklus II**

| Nilai  | Kategori    | Frekuensi | Persentase |
|--------|-------------|-----------|------------|
| 90-100 | Sangat baik | 5         | 17%        |
| 80-89  | Baik        | 12        | 41%        |
| 70-79  | Cukup       | 10        | 34%        |
| <70    | Kurang      | 2         | 7%         |
| Jumlah |             | 29        | 100%       |

Berdasarkan tabel 4.6 data hasil belajar Matematika peserta didik pada siklus II dapat diuraikan bahwa setelah proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II, maka dilakukan tes evaluasi sebagai tes akhir siklus hasil belajar peserta didik. Adapun hasil analisis deskriptif skor perolehan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle Angka* dalam proses pembelajaran diperoleh frekuensi 5 pada kategori sangat baik dengan persentase 17%, frekuensi 12 pada kategori baik dengan persentase 41%, frekuensi 10 masuk pada kategori cukup dengan persentase 34%, dan frekuensi 2 masuk pada kategori kurang dengan persentase 7%.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* angka dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas 2A UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng 1. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pengimplementasian PBL dengan media *puzzle* angka dapat meningkatkan hasil belajar melalui perbaikan-perbaikan atau refleksi yang dilakukan terhadap siklus. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus, yang diawali dengan penjelasan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan dilanjutkan sesuai dengan langkah-langkah PBL dimana dalam aktivitas pembelajarannya guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya setiap kelompok belajar bersama dalam memecahkan suatu masalah yang ada pada buku menggunakan media *puzzle* angka terhadap masing-masing kelompok dan ini dilakukan pada tiap pertemuan baik siklus I maupun siklus II.

Menurut Kristiawati (2017)

Hasil belajar merupakan perubahan terhadap proses dan perilaku yang akan menghasilkan hal-hal yang lebih besar untuk individu yang telah melakukan proses terlebih dahulu. Oleh karena itu, melalui proses belajar ini peserta didik terlihat lebih aktif dan senang terhadap pembelajaran matematika sehingga melahirkan suatu hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan peningkatan dari pertemuan ke-1 hingga ke-3, masing-masing dengan persentase 59,25%, 66,66%, dan 68,51%. Demikian pula dengan aktivitas peserta didik yang meningkat dari 54,76% pada pertemuan ke-1 menjadi 64,28% pada pertemuan ke-3. Meski mengalami peningkatan, capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga dilanjutkan ke siklus II.

Selanjutnya pada hasil observasi siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Aktivitas mengajar guru meningkat dari 72,22% pada

pertemuan ke-1 menjadi 88,88% pada pertemuan ke-3. Aktivitas belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari 76,19% menjadi 92,85%. Hasil evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan bahwa 27 dari 29 peserta didik (92%) mencapai ketuntasan belajar, dengan rincian 17% memperoleh nilai kategori sangat baik (A), 41% kategori baik (B), dan 34% kategori cukup (C). Hanya 2 peserta didik (7%) yang belum tuntas. Dengan demikian penelitian dikatakan berhasil karena terjadi peningkatan terhadap hasil belajar matematika dari siklus I ke siklus II.

Hal ini sejalan dengan temuan Setiana, dkk (2019) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Kecandran 01 Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Dibuktikan dengan nilai yang diperoleh pada pra siklus dari 41% yang tuntas dengan nilai rata-rata 61, menjadi 70% dengan nilai rata-rata 68, dan pada siklus

II meningkat kembali menjadi 89% dengan nilai rata-rata siswa yaitu 80.

Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Putri, Sendi Annisa, dkk. (2022) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa melalui hasil analisis data yang diperoleh dari nilai rata-rata hitung pada kelas setelah di beri perlakuan (posttest) adalah sebesar 83,04. Sedangkan pada kelas sebelum di beri perlakuan (pretest) diperoleh nilai rata-rata hitungnya adalah sebesar 68,6. Dari rata-rata kedua kelompok tersebut terdapat perbedaan sebesar 14,4. Jadi berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang.

Penelitian ini juga sejalan dengan Hanif Akmal Mulyadarma (2024) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle fun* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa kelas 4 SDN

Rejosari 03 Semarang. Hal ini ditandai dengan nilai yang dicapai siswa pada siklus I 20 atau 80% yang mencapai kriteria tinggi dalam kemampuan pemecahan masalah dan 100% siswa mencapai kriteria tinggi pada siklus II. Sedangkan pada kemampuan sikap kerjasama siswa diperoleh nilai 24 atau 96% pada siklus I, dan siklus II 20 atau 80% siswa yang telah mencapai kriteria tinggi.

Melihat penelitian sebelumnya yang sejalan dengan penelitian ini, apabila dibandingkan yang menjadi pembeda adalah materi pembelajarannya. Karena berdasarkan penelitian yang dilakukan, dilaksanakan pada kelas yang berbeda. Akan tetapi mempunyai tujuan dan hasil yang sama terhadap hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran dan media yang sama digunakan dalam suatu kelas.

Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dan media *puzzle* yang digunakan efektif dan berhasil dalam penggunaannya.

Dengan demikian, implementasi model pembelajaran PBL berbantuan media *puzzle* angka dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar Matematika dan tidak diperlukan tindakan lanjutan dalam bentuk siklus berikutnya.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media *puzzle* angka terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas 2A UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng 1. Peningkatan tersebut tercermin dari meningkatnya aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, serta meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Dengan pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 92% pada siklus II, implementasi model PBL berbantuan media *puzzle* angka dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Baharullah. (2022). Efektifitas

- Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Matematika dan Aplikasinya (IJMA)*. 2(2), 14-22.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(1).
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Nurjanna, Arafah. M., & Wahyudi, A. A. (2024). Penggunaan Media Quizizz Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn pada Siswa Kelas III SDN PAO-PAO. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(04), 332–342.
- Reafani, S. L., Fatmawati, F., & Irdamurni, I. (2018). Media *Puzzel* Kartu Angka Meningkatkan Kemampuan Operasi Pengurangan bagi Anak Diskalkulia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(1), 13.  
<https://doi.org/10.24036/jpkk.v2i1.93>
- Setiana, F., Rahayu, T. S., & W. (2019). *Media Puzzle* , Dan Hasil. 6(1), 8–14.  
<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/article/download/4596/4149>
- Sukmawati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN Wonorejo 01. *Jurnal Sains Global Indonesia*, 2(2), 49–59.
- Zainal, N. (2022). *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.
- Kristiawati. (2017). Efektivitas Metode Jari Tangan (Jarimatika) terhadap Hasil Belajar Matematika Konsep Penjumlahan pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 76 Kasambi Kecamatan Anggeraja Kabupaten Enrekang. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*.
- Putri, sendi annisa, Destiniar, & Sunaedi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.

