

***Problem based learning* berbantuan media puzzle pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar**

Ni Made Astiti, Abdillah¹, Baiq Indah Susanti²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media papan *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada materi pecahan bilangan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun tahapan-tahapan penelitian ini meliputi (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Evaluasi, dan (4) Refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa pada siklus I persentase ketuntasan 66,67%, sedangkan pada siklus II nilai ketuntasan sebesar 88,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa yaitu sebesar 21,66% dari siklus I ke siklus II.

Kata Kunci: PBL, Puzzle, Hasil Belajar

Abstract: *This research aims to apply the problem based learning (PBL) learning model assisted by puzzle board media to improve the learning outcomes of fifth grade elementary school students on number fraction material. This research is classroom action research carried out in two cycles. The stages of this research include (1) Planning, (2) Implementation, (3) Evaluation, and (4) Reflection. Based on the research results, it shows that in cycle I the percentage of completeness was 66.67%, while in cycle II the value of completeness was 88.33%. These results indicate that there has been an increase in student learning outcomes, namely 21.66% from cycle I to cycle II.*

Keywords: *PBL, Puzzle, Learning Outcomes*

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diujarkan di Sekolah mulai jenjang Sekolah Dasar sampai jenjang Perguruan Tinggi (Rahmah, 2018). Matematika memiliki peranan kunci dalam perkembangan teknologi (Santoso et al., 2020). Teknologi yang kini sedang berkembang pesat, baik teknologi informasi dan komunikasi,

¹ Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram. Indonesia adillahahmad24041983@gmail.com

² SDN 13 Ampenan, Kota Mataram, Indonesia. adillahahmad24041983@gmail.com

teknologi elektronika, maupun teknologi mesin, tidak terlepas dari peranan matematika. Besarnya peranan matematika sebagai ilmu dasar, dapat dilihat pada besarnya tuntutan keterampilan matematis yang harus dimiliki terutama dalam menghadapi abad 21 (Nahdi, 2019).

Belajar matematika adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika (Isnawan & Wicaksono, 2018). Sedangkan Yusmin (2017) menyatakan bahwa belajar matematika berarti belajar tentang konsep-konsep dan struktur- struktur yang terdapat dalam bahasan yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur tersebut. Disamping itu, melalui belajar matematika siswa akan terlatih untuk berpikir kritis, kreatif dan logis yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah matematis pada kehidupan sehari-hari (Al Amin & Murtiyasa, 2021). Berdasarkan hal tersebut, dapat ditarik pengertian bahwa belajar matematika sebagai suatu proses bermakna dalam pembentukan konsep-konsep matematika sebagai hasil dari latihan dan pengalaman pola berpikir, pengorganisasian, pembuktian yang logis yang diaplikasikan pada materi dan kehidupan sehari-hari. Namun realita menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar mengalami kesulitan belajar matematika, khususnya materi operasi pecahan. Kesulitan belajar dari aspek materi operasi hitung pecahan kesulitan siswa disebabkan oleh siswa yang belum mampu merubah bentuk pecahan, menyamakan penyebut, dan belum mengetahui konsep perkalian dan pembagian pecahan (I Made, 2018). Siswa mengalami kesulitan belajar operasi bilangan karena model pembelajaran yang kurang tepat dan tidak memancing motivasi belajar siswa (Nurharista et al., 2022). Pembelajaran yang bersifat abstrak tanpa menggunakan media belajar juga menjadi faktor penyebab kesulitan belajar siswa. Kesulitan belajar siswa dalam belajar operasi pecahan dapat diatasi apabila menggunakan model pembelajaran dan media yang tepat yang mampu memotivasi siswa untuk dapat belajar dengan baik (Nurharista et al., 2022)

Berdasarkan hal diatas, guru selalu di tuntut agar dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat. Dengan penerapan model yang sesuai dan tepat akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajarnya (Lahir et al., 2017). Selanjutnya Sueni (2019) menyatakan model pembelajaran yang baik dan tepat harus bersifat inovatif dan mampu memberikan motivasi siswa untuk belajar menyelesaikan masalah. Salah satu model pembelajaran inovatif dan berorientasi pada pemecahan masalah adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Pembelajaran Model *Problem Based Learning* adalah suatu model

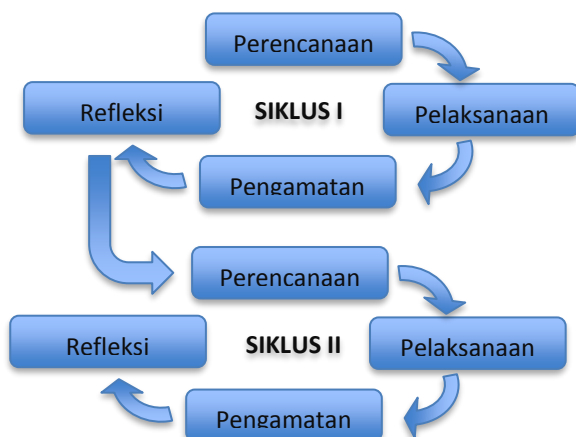
pembelajaran menyajikan kepada siswa masalah yang autentik dan bermakna serta bertujuan membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir dalam memecahkan masalah dan keterampilan intelektual (Tabroni et al., 2022). Sementara itu, Zuriati & Astimar, (2020) menyatakan bahwa model Problem Based Learning adalah model yang memungkinkan siswa dalam menemukan masalah pada kehidupan sehari-hari dan membantu siswa untuk bisa berfikir kritis atas penemuan masalah tersebut, baik penemuan jawabannya individu maupun dalam bentuk diskusi. Maryati, (2018) menyatakan bahwa pembelajaran model PBL memiliki 5 tahapan, yang meliputi: (1) Tahap orientasi peserta didik pada masalah, (2) Tahap mengorganisasi peserta didik dalam belajar, (3) Tahap membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok, (4) Tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) Tahap menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Selain itu juga model pembelajaran yang baik apabila di padukan dengan sebuah media yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran adalah suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas (Nurmadiyah, 2016). Salah satu media belajar yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar matematika, khususnya materi operasi pecahan adalah papan *puzzle* pecahan bilangan. *Puzzle* pecahan adalah alat permainan bongkar pasang yang dilakukan secara langsung untuk meningkatkan keterampilan kognitif serta melatih kemampuan peserta didik (Yulita afra, Puji Rahmawati, 2020). Siswa membutuhkan media papan *puzzle* pecahan untuk menambah keaktifan siswa dalam pembelajaran (Mulyani & Yatri, 2022). Dengan menggunakan media papan *puzzle* pecahan, pembelajaran tentang materi operasi pecahan bilangan dapat memberikan gambaran secara konkrit kepada siswa sehingga diharapkan siswa dapat memahami dengan baik prinsip operasi pecahan bilangan.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan *Puzzle* Pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi operasi pecahan bilangan, khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan. Dengan menerapkan pembelajaran PBL yang di padu dengan pembelajaran menggunakan media papan *puzzle* pecahan bilangan diharapkan siswa dapat memahami dengan baik konsep operasi bilangan pecahan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Mekarsari yang berlokasi di Banjar Sekar Gula, Desa Mekarsasi, Kecamatan Baturiti, Tabanan pada tahun pelajaran 2022/2023. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 2 Mekarsari dengan jumlah siswa 18 orang siswa. Instrument yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan penelitian adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus dilakukan dalam tiga pertemuan. Tahapan-tahapan dari masing-masing siklus adalah meliputi (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi, sebagaimana terlihat pada diagram alir berikut:



Gambar 1. Skema Penelitian Tindakan
(Diadaptasi dari Kemmis & Taggart, dalam Santyasa, 2005)

Untuk masing-masing tahapan adalah di jelaskan sebagai berikut.

- (1) **Tahap Perencanaan**, Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan adalah menyiapkan perangkat pembelajaran, memilih metode pembelajaran, menyusun lembar observasi serta menyusun instrument penilaian.
- (2) **Pelaksanaan Tindakan**, pada tahap ini merupakan tahap pelaksanaan dari rencana pembelajaran disiapkan, memberikan permasalahan yang akan dibahas, menganalisis hasil evaluasi, dan proses yang dilakukan terbagi dalam tahap kegiatan inti dan penutup
- (3) **Pengamatan**, pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan. Observasi dilakukan untuk menilai

kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rencana dan instrument yang telah di susun.

- (4) **Refleksi**, pada tahap ini peneliti mengumpulkan hasil yang di dapatkan pada tahap observasi untuk di analisis, kemudian peneliti menganalisis ketuntasan hasil belajar siswa pada pada siklus pertama maupun siklus kedua. Hasil refleksi pada siklus pertama akan dijadikan acuan untuk perbaikan pada siklus kedua. Demikian juga hasil refleksi pada siklus kedua akan di jadikan acuan untuk menyimpulkan kegiatan yang telah dilaksanakan.

C. Temuan dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan adalah merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan kedalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam empat tahapan, diantaranya adalah (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi.

1. Hasil Siklus 1

Pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I adalah materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan dengan penyebut yang sama dengan jumlah pertemuan sebanyak dua kali pertemuan. Pemilihan materi ini di dasarkan pada kurikulum dan program semester yang telah di susun. Metode yang digunakan pada proses pembelajaran adalah *Problem Based Learning* (PBL). Selain itu, pembelajaran juga dilakukan dengan menggunakan media papan *puzzle* pecahan bilangan, dimana dengan menggunakan media ini akan memberikan gambaran kepada siswa tentang konsep operasi bilangan pecahan secara kongkrit. Adapun deskripsi hasil pelaksanaan kegiatan pada siklus I adalah sebagai berikut.

(1) Perencanaan

Kegiatan perencanaan dilaksanakan untuk mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan. Oleh karena itu pada kegiatan perencanaan meliputi: (a) Menyusun jadwal penelitian; (b) Menganalisis KD dan indikator yang akan dicapai. yaitu menjelaskan nilai dan kesetaraan bilangan pecahan dan opsai penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut yang sama; (c) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (d) Merancang materi pembelajaran sesuai dengan KD dan indikator yang ditetapkan; (e) Meyusun instrument penilaian hasil belajar siswa, dimana dalam hal ini adalah berupa tes uraian dengan jumlah butir soal sebanyak 5 butir soal.

(2) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran ada siklus I adalah di bagi dalam dua pertemuan. Pembelajaran diawali dengan pendahuluan diantaranya adalah memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa tentang materi prasyarat dan juga menjelaskan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, adalah menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Penyampaian materi pembelajaran didasarkan pada tahapn model PBL itu sendiri, yaitu : (a) Tahap orientasi, dimana pada tahap ini siswa di berikan masalah terkait operasi pecahan dalam kehidupan sehari-hari, (b) Tahap mengorganisasi peserta didik dalam belajar, dimana pada tahap ini siswa di perlihatkan media papan *Puzzle* pecahan bilangan, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk mengaitkan penyelesaian masalah yang di berikan dengan menggunakan bantuan papan *Puzzle*, untuk operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan dengan penyebut yang sama, selanjutnya siswa secara berkelompok mencoba merumuskan bagaimana mencari atau menemukan solusi dari masalah lain yang di berikan. (c) Tahap membimbing penyelidikan kelompok, dimana pada tahap ini guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk membantu mereka mencari solusi dari masalah yang di berikan, dalam hal ini terkait operasi penjumlahan. (d) Tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dimana pada tahap ini siswa diminta untuk menyajikan hasil penyelesaian yang mereka peroleh terkait penyelesaian masalah operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan penyebut yang sama dengan menggunakan media papan *puzzle* pecahan bilangan. (e) Tahap menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, di mana pada tahap ini guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka dan meminta kelompok lain untuk menganalisa dan memberikan evaluasi terhadap hasil kerja kelompok yang presentasi. Sebagai penutup dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang dilakukan.

(3) Pengamatan

Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dalam siklus I ini, dilakukan oleh teman sejawat. Pengamatan dilakukan untuk menilai kesesuaian antara perangkat pembelajaran dengan aktivitas guru dan siswa siswa selama pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap guru oleh teman sejawat pada siklus 1

diperoleh hasil bahwa: (a) Guru telah melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah disusun, (b) Guru melaksanakan lima tahapan dari model pembelajaran PBL, hanya pada tahap melakukan organisasi kepada siswa masih perlu untuk di tingkatkan. (c) Guru memanfaatkan dan mampu menjelaskan dengan baik penggunaan media papan *puzzle* bilangan pecahan. Sedangkan pengamatan terhadap siswa di peroleh hasil bahwa: (a) Siswa dapat melaksanakan instruksi dan arahan guru dengan baik, (b) sebagian besar siswa masih ragu dalam menyampaikan pendapat, (c) Siswa termotivasi belajar dengan menggunakan media papan *puzzle* bilangan pecahan.

(4) Refleksi

Setelah semua kegiatan dalam siklus I dilaksanakan, selanjutnya guru/peneliti melakukan kegiatan refleksi. Hasil refleksi dalam siklus I diantaranya adalah (a) Pelaksanaan tindakan sudah sesuai dengan perencanaan tindakan, (b) Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi hitung pecahan bilangan, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai, dalam hal ini, media yang digunakan adalah papan *puzzle* pecahan bilangan, (c) Guru harus mampu melaksanakan dengan baik model pembelajaran yang di gunakan, dalam hal ini model *Problem Based Learning* (PBL). Sedangkan untuk hasil tes belajar siswa yang dilakukan di akhir siklus I, diperoleh hasil bahwa dari 18 siswa kelas V SDN 2 Mekarsari, sebanyak 66,67% memiliki ketuntasan dengan nilai di atas KKM yang telah di tetapkan. Hal ini tentunya masih kurang dari syarat ketuntasan secara klasikal yaitu minimal 75% siswa harus memiliki nilai diatas KKM. Dengan demikian, perlu dilakukan kelanjutan dan perbaikan pada Siklus II.

2. Hasil Siklus 2

Pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II adalah materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan dengan penyebut yang berbeda, dengan jumlah pertemuan sebanyak dua kali pertemuan. Pemilihan materi ini di dasarkan pada kurikulum dan program semester yang telah di susun. Seperti halnya pada siklus I, metode yang digunakan pada proses pembelajaran adalah *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan *Puzzle* pecahan bilangan. Adapun deskripsi hasil pelaksanaan kegiatan pada siklus I adalah sebagai berikut.

(1) Perencanaan

Kegiatan perencanaan pada siklus II adalah mengacu pada hasil refleksi pada siklus I. Hasil refleksi pada siklus I menjadi catatan untuk melakukan perbaikan untuk hal-hal yang dianggap kurang. Pada tahap perencanaan di siklus II meliputi : (a) Menyusun jadwal kegiatan; (b) Menganalisis KD dan indikator yang akan dicapai. yaitu menjelaskan konsep dasar operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan dengan penyebut yang berbeda; (c) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (d) Merancang materi pembelajaran sesuai dengan KD dan indikator yang ditetapkan; (e) Menyusun instrument penilaian hasil belajar siswa, dimana dalam hal ini adalah berupa tes uraian dengan jumlah butir soal sebanyak 5 butir soal.

(2) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran ada siklus II adalah di bagi dalam dua pertemuan. Pembelajaran diawali dengan pendahuluan diantaranya adalah memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa tentang materi prasyarat dan juga menjelaskan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, adalah menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Penyampaian materi pembelajaran didasarkan pada tahapan model PBL itu sendiri, yaitu : (a) Tahap orientasi, dimana pada tahap ini siswa di berikan masalah terkait operasi pecahan dengan penyebut berbeda dalam kehidupan sehari-hari, (b) Tahap mengorganisasi peserta didik dalam belajar, dimana pada tahap ini siswa di perlihatkan media papan *Puzzle* pecahan bilangan, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk mengaitkan penyelesaian masalah yang di berikan dengan menggunakan bantuan papan *Puzzle*, untuk operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan dengan penyebut berbeda. (c) Tahap membimbing penyelidikan kelompok, dimana pada tahap ini guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk membantu mereka mencari solusi dari masalah yang di berikan. (d) Tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dimana pada tahap ini siswa diminta untuk menyajikan hasil penyelesaian yang mereka peroleh terkait penyelesaian masalah operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan penyebut yang berbeda dengan menggunakan media papan *Puzzle* pecahan bilangan. (e) Tahap menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, dimana pada tahap ini guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka dan meminta kelompok lain

untuk menganalisa dan memberikan evaluasi terhadap hasil kerja kelompok yang presentasi. Sebagai penutup dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang dilakukan.

(3) Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II terhadap guru oleh teman sejawat diperoleh hasil bahwa: (a) Guru telah melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah disusun, (b) Guru melaksanakan lima tahapan dari model pembelajaran PBL, dan pelaksanaan PBL pada siklus II adalah mengalami peningkatan cukup baik dari pada siklus I, (c) Guru memanfaatkan dan mampu menjelaskan dengan baik penggunaan media papan *Puzzle* bilangan pecahan. Sedangkan pengamatan terhadap siswa di peroleh hasil bahwa: (a) Siswa dapat melaksanakan instruksi dan arahan guru dengan baik, (b) seacara umum siswa berani dan percaya diri menyampaikan pendapat dan pertanyaan yang di berikan, (c) Siswa termotivasi belajar dengan menggunakan media papan *puzzle* bilangan pecahan.

(4) Refleksi

Hasil refleksi pada siklus II diantaranya adalah (a) Pelaksanaan tindakan sudah sesuai dengan perencanaan tindakan, (b) Penggunaan media papan *puzzle* pecahan bilangan telah sesuai dengan prosedur yang di rencanakan, (c) Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dilaksanakan sesuai tahapan-tahapan yang telah di susun. Sedangkan untuk hasil tes belajar siswa yang dilakukan di akhir siklus II, diperoleh hasil bahwa dari 18 siswa kelas V SDN 2 Mekarsari, sebanyak 83,33% memiliki ketuntasan dengan nilai di atas KKM yang telah di tetapkan. Ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 21,66 % dari siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I maupun siklus II diatas, pemilihan model pembelaran yang baik dan inovatif akan menumbuhkan motivasi belajar siswa, hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Sueni (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang baik dan tepat harus bersifat inovatif dan mampu memberikan motivasi siswa untuk belajar menyelesaikan masalah. Model pembelajaran yang inovatif dalam hal ini adalah Model pembelajaran *Problem Based Leraning* (PBL) dimana model PBL ini apabila dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat adanya

peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 16,67%.

Selain itu, penerapan model pembelajaran PBL dengan berbantuan media papan *puzzle* pecahan bilangan membantu siswa dapat menemukan, memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang terkait materi operasi pecahan bilangan. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Zuriati & Astimar, (2020) yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* memungkinkan siswa dalam menemukan masalah pada kehidupan sehari-hari dan membantu siswa untuk bisa berfikir kritis atas penemuan masalah tersebut. Penerapan model pembelajaran PBL yang dipadu dengan media papan *puzzle* pecahan bilangan memberikan kontribusi yang sangat positif dalam pembelajaran, dimana media papan *puzzle* ini cukup menarik bagi siswa sehingga menambah keterampilan dan keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini senada dengan Yulita afra & Puji Rahmawati (2020), yang menyatakan bahwa media *puzzle* pecahan adalah alat permainan bongkar pasang yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif serta melatih kemampuan peserta didik. Temuan ini juga didukung oleh Mulyani & Yatri, (2022), yang menyatakan bahwa media papan *puzzle* pecahan untuk menambah keaktifan siswa dalam pembelajaran.

D. Simpulan

Simpulan yang diperoleh berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan *Puzzle* Pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari pembelajaran yang dilakukan dalam dua siklus, dimana siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah sebesar 66,67%, sedangkan pada siklus II sebesar 83,33%. Ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 21,66% dari siklus I ke siklus II. Demikian halnya keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer aktivitas guru dalam pembelajaran baik pada siklus I dan siklus II adalah sangat baik dan sesuai dengan kriteria instrument observasi yang telah disusun. Untuk aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II berdasarkan hasil pengamatan berada dalam kategori sangat aktif.

Sebagai saran dalam penelitian ini adalah agar dapat dilaksanakan penelitian lanjutan yang lebih baik lagi, khususnya untuk model pembelajaran PBL agar setiap tahapan dapat dilaksanakan lebih maksimal. Selain itu juga, dalam menerapkan model pembelajaran agar dapat di

padukan dengan berbagai media yang inovatif dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih tim peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi yang besar sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, khususnya kepada Pimpinan Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah memberikan anggaran untuk melaksanakan penelitian ini. Demikian juga kepada Kepala sekolah SDN 2 Mekarsari yang telah memberikan dukungan berupa izin waktu dan tempat untuk pelaksanaan penelitian ini. Demikian juga semua pihak yang telah memberikan berbagai macam masukan dan saran, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi untuk kemajuan Pendidikan Indonesia.

Daftar Pustaka

- Al Amin, Y., & Murtiyasa, B. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Proses Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 5(1). <https://doi.org/10.30659/kontinu.5.1.49-65>
- I Made, S. (2018). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Pecahan Siswa Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14417>
- Isnawan, M. G., & Wicaksono, A. B. (2018). Model Desain Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1). <https://doi.org/10.31002/ijome.v1i1.935>
- Kabunggul, Y., Pramita, D., Mandailina, V., Abdillah, Mahsup, & Sirajuddin. (2020). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(2).
- Lahir, S., Ma'ruf, M. H., & Tho'in, M. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Yang Tepat Pada Sekolah Dasar Sampai Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 1(01). <https://doi.org/10.29040/jie.v1i01.194>
- Maryati, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pola Bilangan Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i1.342>
- Mulyani, E., & Yatri, I. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Mengenal

- Bilangan Pecahan Kelas II SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02).
- Nahdi, D. S. (2019). Keterampilan Matematika Di Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2).
- Nurharista, R., Malawi, I., & ... (2022). Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Pecahan Campuran. ... *Konferensi Ilmiah Dasar*, 3.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2). <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Santoso, E., Sugandi, M. K., Warmi, A., & Adirakasiwi, A. G. (2020). Mempersiapkan Calon Guru Matematika Dan Ipa Dalam Menghadapi Era Industri 4.0. *BIO EDUCATIO : (The Journal of Science and Biology Education)*, 5(2). <https://doi.org/10.31949/be.v5i2.2607>
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran. *Wacana Saraswati*, 19(2).
- Tabroni, T., Syukur, M., & Indrayani, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk *Jurnal Pemikiran Dan ...*, 4(2).
- Yulita afra, Puji Rahmawati, A. F. W. (2020). Pengaruh Media Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konseptual Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Yusmin, E. (2017). Kesulitan Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika (Rangkuman dengan Pendekatan Metaethnography). *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 9(1), 2119–2136.
- Zuriati, E., & Astimar, N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas IV SD (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3).