

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media *Explosion Box* Pada Peserta Didik Kelas II C SDN Bugangan 03 Semarang

**Denissa Febriyanti W.¹, Widya Kusumaningsih², Adiani Rahmawati³,
Shafwan Hakim⁴**

^{1, 2} Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jalan Sidodadi Timur 24,
50123

^{3, 4} Guru Sekolah Dasar, SDN Bugangan 03 Semarang, Jalan Citarum 59, 50126
denisafebrio5@gmail.com

ABSTRAK

Konteks pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas II C yang cenderung masih rendah. Hal tersebut dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan guru belum menggunakan model serta media pembelajaran yang interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas II C SDN Bugangan 03 dalam pembelajaran matematika melalui *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Explosion Box*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 3 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai guru dan peserta didik kelas II C SDN Bugangan 03 Semarang. Jumlah peserta didik kelas II C sebanyak 26 peserta didik, yang terdiri atas 14 laki-laki dan 12 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *Explosion Box* pada mata pelajaran matematika menjadikan hasil belajar peserta didik meningkat hal tersebut ditunjukkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik meningkat pada setiap siklusnya. Hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 20%. Presentase hasil belajar peserta didik pada siklus III sebesar 88% dan mengalami peningkatan sebesar 26% dari siklus II.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Hasil Belajar Matematika, *Explosion Box*

ABSTRACT

The context of this research is the learning outcomes of class II C students which tend to be low. This is because the implementation of learning is still teacher-centered and teachers have not used interactive learning models and media. This research aims to improve the learning outcomes of students in class II C at SDN Bugangan 03 in learning mathematics through Problem Based Learning (PBL) assisted by Explosion Box. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in 3 cycles. The subjects in this research were researchers as teachers and students of class II C at SDN Bugangan 03 Semarang. The number of students in class II C is 26 students, consisting of 14 men and 12 women. Data collection techniques are carried out using observation, interviews, tests and documentation. The research results show that the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Explosion Box media in mathematics subjects improves student learning outcomes. This is shown in the research results which show that the learning outcomes obtained by students increase in each cycle. Student learning outcomes in cycle I and cycle II increased by 20%. The percentage of student learning outcomes in cycle III was 88% and increased by 26% from cycle II.

Keywords: *Problem Based Learning, Mathematics Learning Outcomes, Explosion Box*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi sebagai tempat individu dalam melaksanakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk menambah pengetahuan, menganalisis, dan menyimpulkan hal yang dipelajari sehingga setelah individu melalui proses pendidikan seorang individu akan

memperoleh pengetahuan serta pengalaman baru dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan.

Pendidikan dijadikan sebagai tempat guna membentuk karakter peserta didik serta mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki dengan tujuan agar dapat berkembang melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam

lembaga formal ataupun non formal (Kurniawan, 2017).

Sebagai upaya dalam meningkatkan mutu Pendidikan pemerintah telah mengambil berbagai langkah, salah satunya adalah melakukan perubahan kurikulum. Pada saat ini, pemerintah menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang berfokus pada pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, mempunyai karakter yang bermakna, dan merdeka. Merdeka dalam hal ini guru diberikan kebebasan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didiknya. Kurikulum merdeka bertujuan untuk memaksimalkan tersebarnya Pendidikan di Indonesia melalui pembelajaran intrakurikuler yang beragam (Dikdasmen, 2022).

Berdasarkan seluruh proses Pendidikan pada sekolah, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling penting karena pencapaian tujuan Pendidikan ditentukan oleh proses belajar yang dilalui oleh peserta didik (Bararah, 2017). Perbedaan kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya menuntut seorang guru dapat menciptakan berbagai inovasi dalam pembelajaran sehingga tidak sekedar menyajikan materi, namun perlu menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Namun, pada kenyataannya guru belum dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menuntut peserta didik untuk aktif dalam setiap proses pembelajaran. Pembelajaran lebih didominasi oleh guru sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan menerima yang disampaikan oleh guru. Setelah itu, guru menugaskan peserta didik untuk menjawab soal-soal yang terdapat di buku.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II C SDN Bugangan 03, diperoleh hasil bahwa pembelajaran matematika masih menjadi momok bagi peserta didik, karena sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mata

pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik kelas II C dan hal tersebut menjadikan hasil belajar matematika yang diperoleh peserta didik belum maksimal. Guru kelas menyatakan bahwa belum ada 50% dari keseluruhan peserta didik yang memiliki hasil belajar mencapai KKTP pada pembelajaran matematika yaitu 80. Padahal seharusnya materi penjumlahan dan pengurangan merupakan materi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik karena materi tersebut akan berhubungan dengan berbagai materi yang akan diperoleh peserta didik pada jenjang selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, guru dalam menjelaskan materi masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan model pembelajaran yang interaktif. Selain itu, guru hanya menggunakan buku pelajaran sebagai sumber belajar dan menggunakan media pembelajaran *power point*. Dengan tidak digunakannya media pembelajaran konkret maka kegiatan pembelajaran menjadi tidak melibatkan peserta didik secara langsung sehingga membuat peserta didik menjadi kurang aktif dalam pembelajaran.

Sebagai upaya dalam menyikapi permasalahan dalam pembelajaran tersebut, perlu dilakukan upaya untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran dengan memberikan suatu Tindakan dengan tujuan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Upaya tersebut dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media konkret *Explosion Box*.

Menurut Arends Trianto (2017: 68), model *problem based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam permasalahan yang nyata sehingga peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan, menyusun pengetahuannya sendiri, dan mengembangkan kemandirian dan kepercayaan dirinya. Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-

sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran (Nafiah 2012). PBL merupakan model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Dimana siswa dapat secara aktif berfikir dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial mereka (Dewi, 2013).

Selain pada penerapan model PBL, peneliti juga menggunakan bantuan media konkret berbentuk *explosion box*. Menurut Feri (2019), *Explosion Box* merupakan media yang praktis dalam pembuatan serta penggunaannya. Media tersebut merupakan media visual. Media visual bertujuan untuk memperkuat ingatan serta memperkuat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Media ini berbentuk kotak dan apabila dibuka memiliki bagian-bagian yang dapat bergerak serta memiliki visualisasi cerita yang menarik. Keunikan media tersebut agar menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Dengan digunakannya media tersebut, dapat memudahkan peserta didik dalam menemukan konsep penjumlahan dan pengurangan. Dengan media konkret dapat mendukung belajar peserta didik dalam penerapan secara nyata, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami suatu konsep permasalahan yang diberikan kemudian dicari solusinya melalui praktikum. Sehingga peserta didik mampu menyimpulkan masalah, mengungkapkan alasan yang kuat sesuai apa yang dipelajari, mampu memahami materi dengan baik dan efektif serta menghasilkan pengetahuan yang bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas II C SDN Bugangan 03 dalam pembelajaran matematika melalui *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Explosion Box*.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas II C SDN Bugangan 03 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 siklus yang telah dijadwalkan di kelas II C SDN Bugangan 03

pada semester 1 tahun pelajaran 2023/2024.

Subjek dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai guru dan peserta didik kelas II C SDN Bugangan 03 Semarang. Jumlah peserta didik kelas II C sebanyak 26 peserta didik, yang terdiri atas 14 laki-laki dan 12 perempuan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2014). Model yang dipakai dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc. Taggart. Model ini menggambarkan sebuah spiral dari beberapa siklus kegiatan. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam tiga siklus, yang terdiri dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Setiap siklus terdiri dari empat komponen sesuai dengan pernyataan Kemmis dan Mc Taggart. Prosedur penelitian ini dilakukan dengan tiga siklus yang setiap siklus dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dengan memberikan soal pilhan ganda, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari pedoman wawancara, pedoman observasi, dan tes.

Teknik analisis data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dengan membandingkan hasil penelitian pada siklus pertama, siklus kedua, dan siklus ketiga. Hasil perbandingan tersebut untuk mengetahui indikator keberhasilan dan kekurangan dalam setiap siklusnya. Sehingga kekurangan-kekurangan yang telah diperbaiki pada siklus berikutnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tolak ukur dalam keberhasilan dalam penelitian ini dapat diukur dengan indikator yaitu Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* meningkat dan dikatakan berhasil apabila mencapai ketuntasan klasikal $\geq 80\%$.

Hasil belajar peserta didik dikatakan tuntas apabila batas penguasaan bahan pelajaran atau kompetensi minimal 80% sesuai dengan KKTP yang ditentukan di SDN Bugangan 03 Semarang yaitu 80 untuk mata pelajaran Matematika. Kriteria ketuntasan belajar peserta didik kelas II C SDN Bugangan 03, apabila tingkat ketuntasan ≥ 80 maka peserta didik dinyatakan tuntas, jika tingkat ketuntasan < 80 maka peserta didik dinyatakan tidak tuntas. Adapun presentase hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KBK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

Hasil belajar klasikal dapat dikatakan berhasil apabila minimal 80% peserta didik telah mencapai nilai ≥ 80 , yang dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$KBK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

Kelas tersebut dianggap tuntas dalam belajar jika mencapai nilai $KBK \geq 80\%$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas II C SDN Bugangan 03. Penelitian dilaksanakan satu kali pertemuan pada pra siklus dan penelitian Tindakan kelas dilakukan sebanyak 3 siklus pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan modul ajar yang telah disusun sebelumnya sesuai dengan penerapan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* dan menggunakan media *Explosion Box*.

Berdasarkan analisis data pada pelaksanaan prasiklus hasil evaluasi pembelajaran kelas II C SDN Bugangan 03, dari 26 peserta didik hanya 10 peserta didik yang mempunyai hasil belajar di atas KKTP. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam pelaksanaan pra siklus sapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus Peserta Didik

KKTP	Frekuensi	Presentase	Kategori
≥ 80	10	38%	Tuntas
≤ 80	16	62%	Tidak Tuntas
Jumlah	26	100%	

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa peserta didik yang peserta didik yang memiliki hasil belajar mencapai KKTP cenderung lebih sedikit. Sebanyak 10 peserta didik (38%) yang memiliki hasil belajar mencapai KKTP dan 16 peserta didik (62%) yang hasil belajarnya mencapai KKTP. Berdasarkan pelaksanaan prasiklus

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan Tindakan dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media *Explosion Box*.

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil belajar mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran

yang dilakukan, rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik adalah 64. Hasil belajar tersebut cenderung rendah dikarenakan guru belum menerapkan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, belum digunakannya media pembelajaran yang dapat membangun pemahaman peserta didik secara nyata. *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *Explosion Box*, berdasarkan ketuntasan belajar, rata-rata, nilai minimum dan maksimum peserta didik kelas kelas II C SDN Bugangan 03 Semarang semester I tahun pelajaran 2023/2024, secara rinci disajikan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan hasil belajar Pra Siklus, Siklus I, II

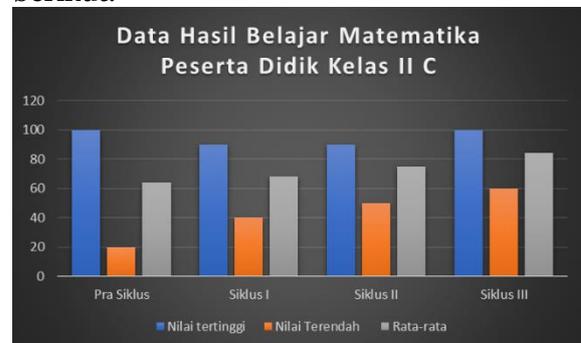
KKTP	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
≥ 80	10 (38%)	15 (42%)	16 (62%)	23 (88%)
≤ 80	16 (62%)	21 (58%)	10 (38%)	3 (12%)
Jumlah	26	26	26	26
Rata-rata	64	68	75	84

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel 2 diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh pada siklus I setelah diterapkannya model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media *Explosion Box* mencapai 42% , yaitu terdapat 15 peserta didik yang memiliki hasil belajar mencapai KKTP yang telah ditetapkan dan peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai KKTP sebanyak 11 peserta didik (58%). Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus I adalah 68. Dengan adanya hasil belajar yang diperoleh pada siklus I, menunjukkan bahwa hasil ketuntasan peserta didik meningkat sebesar 4%.

Selanjutnya, pada hasil belajar siklus II terdapat 16 peserta didik (62%) yang memiliki hasil belajar mencapai KKTP dan terdapat 10 peserta didik (38%) yang belum tuntas hasil belajarnya. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II sebesar 75, nilai tertingginya 90 dan nilai terendah yang diperoleh peserta didik sebesar 50. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I yaitu sebesar 20%. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada siklus II belum memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 80%. Karena belum memenuhi kriteria yang ditentukan, maka kegiatan dilanjutkan pada siklus III berdasarkan refleksi yang telah dilakukan.

Berdasarkan tabel 1 yang disajikan di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus III mencapai 23 peserta didik (88%) yang memiliki hasil belajar mencapai KKTP dan terdapat 3 peserta didik (12%) yang tidak tuntas hasil belajarnya. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus III sebesar 84. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh tersebut, dapat

diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus II yaitu sebesar 26 %. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada siklus III sudah memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan yaitu sebesar 80%. Sehingga penelitian dihentikan pada siklus III. Hasil belajar pada pra siklus hingga pada siklus III disajikan dalam tabel diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1. dapat diketahui bahwa hasil belajarr peserta didik setelah diterapkannya model PBL berbantuan media *Explosion Box* pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, hasil belajar peserta didik pada siklus I memperoleh nilai tertinggi 90, nilai terendah 40 dan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 68. Sehingga dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I yang menitikberatkan pada penggunaan model PBL berbantuan media *Explosion Box* sudah terjadi peningkatan hasil belajar yang diperoleh, namun belum mencapai indikator yang ditetapkan.

Berdasarkan pada gambar 1. Dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang

diperoleh pada siklus II sebesar 75, nilai tertingginya 90 dan nilai terendah yang diperoleh peserta didik sebesar 50. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil Analisa data yang dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus III memperoleh nilai tertinggi sebesar 100, nilai terendahnya 60 dan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 84. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus III tersebut sudah mencapai KKTP yang ditetapkan yaitu 80.

PEMBAHASAN

Hasil belajar peserta didik kelas II C SDN Bugangan 03 pada prasiklus menunjukkan bahwa 62% peserta didik belum tuntas hasil belajarnya dengan rata-rata nilai 64 dan berada pada kategori "Rendah". Data tersebut menunjukkan bahwa nilai prasiklus peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ≥ 80 . Hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kondisi tersebut perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut senada dengan pendapat Suciono (2021), bahwa hasil belajar perlu ditingkatkan karena pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Dengan meningkatkan hasil belajar, individu, masyarakat, dan bangsa dapat mengalami sejumlah manfaat yang signifikan. Perbaikan yang dilakukan yaitu dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media Explosion Box.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Explosion Box* menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas II SDN Bugangan 03 Semarang dari siklus I ke siklus III mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model *Problem Based*

Learning berbantuan media *Explosion Box* pada siklus I memperoleh presentase ketuntasan sebesar 42% pada kategori "Rendah". Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu mencapai ketuntasan sebesar $\geq 80\%$.

Dalam hal ini peneliti melakukan perbaikan pada siklus II yaitu dengan membagi kelompok dan mengatur tempat duduk kelompok sebelum kegiatan pembelajaran, membagi tugas pada peserta didik dalam penggunaan media *Explosion Box*, membuat peraturan kelas agar peserta didik lebih kondusif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan dilakukannya perbaikan tersebut, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada siklus II mencapai ketuntasan sebesar 62 %, yang terdiri dari 16 peserta didik yang hasil belajarnya mencapai KKTP dan 10 peserta didik yang hasil belajarnya tidak mencapai KKTP dengan rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 75 dengan kategori "Tinggi". Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu mencapai ketuntasan sebesar $\geq 80\%$.

Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan pada siklus III yaitu dengan memberikan *reward* pada peserta didik yang aktif berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang diberikan, memberikan soal evaluasi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan dilakukannya perbaikan tersebut, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada siklus III mencapai rata-rata sebesar 84 dan mencapai ketuntasan sebesar 88% dan 12% peserta didik yang tidak tuntas hasil belajarnya. Terdapat 23 peserta didik yang tuntas dan 3 peserta didik yang tidak tuntas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada siklus I sampai pada siklus III dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Explosion Box* merupakan salah satu model pembelajaran

yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II C SDN Bugangan 03 dengan hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$.

Sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati (2021) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah melakukan penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* pada peserta didik kelas II SDN Wonorejo 01 tahun pelajaran 2019/2020 dengan ketuntasan belajar klasikal peserta didik dari 36,67% pada pra siklus menjadi 46,67% pada siklus I dan 76,67% pada siklus II. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa penerapan model belajar *Problem Based Learning (PBL)* menjadikan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berdiskusi, peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran karena mereka merasa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru melalui pengalaman belajarnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti selama empat tahap yaitu, Pra Siklus, siklus I, siklus II dan siklus III, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *Explosion Box* pada mata pelajaran matematika menjadikan hasil belajar peserta didik meningkat. Hal tersebut ditunjukkan dengan data hasil belajar peserta didik kelas II C SDN Bugangan 03 yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 42% dan pada siklus II sebesar 62%. Hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 20%. Presentase hasil belajar peserta didik pada siklus III sebesar 88% dan mengalami peningkatan sebesar 26% dari siklus II. Hal tersebut menunjukkan hasil belajar peserta didik telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan selesainya penulisan artikel PTK ini, penulis mengucapkan sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang terlibat ketika pengambilan data hingga tersusunnya artikel.

1. SD Negeri Bugangan 03 Semarang yang telah berkenan menjadi mitra PPL PPG Prajabatan Gelombang 2 Tahun 2022
2. Guru, Staff dan karyawan SD Negeri Bugangan 03 Semarang yang telah membimbing penulis selama pelaksanaan PPL
3. Seluruh peserta didik kelas II C yang telah berperan aktif selama pelaksanaan pembelajaran
4. Rekan-rekan PPL yang telah berperan aktif selama pelaksanaan berbagai kegiatan PPL.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi, N. P. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Pergung*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad 21 di SD/MI. *International Conference on Islamic Education* (pp. 293-304). Kudus: 2st ICIE.
- Keputusan Mendikbudristek RI No.262/M/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Mendikbud RI No.56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka . (n.d.).
- Kurniawan, S. (2017). *Pendidikan karakter : konsepsi & implementasi secara terpadu di lingkungan keluarga, sekolah, perguruan tinggi, dan masyarakat*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Lestari, Y. P. (2018). PENERAPAN PBL(PROBLEM BASED LEARNING) BERBANTUAN MEDIA PAPAN CATUR UNTUK MENINGKATKAN HASIL

- BELAJAR MATEMATIKA KELAS 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*.
- Mulyanti. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar . *Journal of Innovation in Primary Education*, 170-180.
- Nurfadhillah, S. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di SDN Muncul 1. *EDISI*, 225-242.
- Pertiwi, N. L. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Education Action Research*, 331-339.
- Priyanti, N. M. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA YOUTUBE . *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*.
- Rahmi, R. (2020). Inovasi pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 111-123.
- Suciono, W. (2021). *Berpikir kritis (tinjauan melalui kemandirian belajar, kemampuan akademik dan efikasi diri)*. Adab.
- Sukmawati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN Wonorejo 01. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 49-59.
- T., F. (2019). Pengembangan Media Smart Exploding Box Berbasis Deep Dialogue Critical Thinking Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*.
- Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yuafian, R. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 17-24.