

Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Menggunakan Model *Problem Based Larning* Berbantuan Media Papan Diagram Gambar (PADIGA) Kelas 2 SD

Yunika Ciptaning Tyas¹, Mira Azizah², Henry Januar Saputra³, Karsono⁴

^{1,2,3}PPG, Pascasarjana, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, Jl. Sidodadi Timur Semarang, 50232.

⁴SD Supriyadi 02 Semarang, JL. Udan Riris III, Tlogosari Kulon, Semarang, 50196.

Email: [1yunikaciptaning5@gmail.com](mailto:yunikaciptaning5@gmail.com)

Email: [2miraazizah@upgris.ac.id](mailto:miraazizah@upgris.ac.id)

Email: [3henryjanuar@upgris.ac.id](mailto:henryjanuar@upgris.ac.id)

Email: [4karsonokopen7@gmail.com](mailto:karsonokopen7@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas 2B SD Supriyadi 02 Semarang melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan diagram gambar. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika, terutama yang berbentuk soal cerita pada materi menyajikan data dalam diagram gambar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 26 peserta didik kelas 2B. Instrumen yang digunakan berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus hanya 50% peserta didik yang mencapai KKM dengan rata-rata 72,69. Setelah tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 65% dengan rata-rata 81,53. Pada siklus II terjadi peningkatan signifikan dengan 92% peserta didik mencapai KKM dan nilai rata-rata 91,15. Penerapan PBL yang dipadukan dengan media papan diagram gambar terbukti efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika di kelas rendah sekolah dasar.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, pemecahan masalah, matematika

ABSTRACT

This study aims to improve the mathematical problem-solving ability of Grade 2B students at SD Supriyadi 02 Semarang through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by the use of diagram board media. The main issue identified was the students' low ability to solve mathematical problems, particularly in interpreting and presenting data in pictograph diagrams. This classroom action research (CAR) used the Kemmis and Taggart model and was carried out in two cycles. The research subjects were 26 students of Grade 2B. The instruments used included observation, interviews, tests, and documentation. The results showed that in the pre-cycle stage, only 50% of students met the minimum mastery criteria (KKM), with an average score of 72.69. After the first cycle, student mastery improved to 65% with an average score of 81.53. In the second cycle, significant improvement was observed, with 92% of students achieving the KKM and an average score of 91.15. The implementation of the PBL model, combined with the diagram board media, proved to be effective in enhancing students' mathematical problem-solving skills and active participation during the learning process. Therefore, this approach is recommended as an alternative learning strategy for mathematics in lower primary education.

Keywords: *Problem-Based Learning*, problem-solving ability, mathematics

1. PENDAHULUAN

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh peserta didik sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika. Kemampuan ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika, tetapi juga melatih berpikir logis, kritis, dan sistematis dalam menghadapi permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari (Hendriana, 2017). Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik kelas 2 SD masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang bersifat pemecahan masalah, terutama yang berbentuk soal cerita. Peserta didik cenderung kesulitan dalam memahami informasi penting dalam soal, menentukan langkah penyelesaian, serta menyusun strategi yang tepat untuk menemukan solusi. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurang melibatkan peserta didik secara aktif, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan kontekstual (Rahayu, 2020). Hal serupa juga terjadi di SD Supriyadi 02 Semarang tepatnya pada kelas 2B, berdasarkan hasil wawancara dan juga observasi di kelas 2B, terlihat bahwa peserta didik kelas 2B masih kurang dalam memahami persoalan matematika terutama pada soal cerita, pada mata pelajaran matematika materi perkalian. Peserta didik masih harus di tuntun mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan soal cerita yang ada.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemberian masalah kontekstual sebagai stimulus belajar dan mengarahkan peserta didik untuk menemukan solusi melalui diskusi dan eksplorasi (Saragih, 2015). Model ini berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik melalui penyajian masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran, yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan mencari solusi secara mandiri maupun kelompok. PBL terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik, termasuk kemampuan pemecahan masalah matematis. Penggunaan model *Problem Based Learning* dapat membuat peserta didik merasakan manfaat pembelajaran, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata yang ada disekitar peserta didik. Guru yang menekankan pada kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitar akan lebih mudah dalam mempelajari mata pelajaran inklusif, apalagi jika menggunakan model pembelajaran berbasis masalah karena pembelajaran didasarkan pada masalah dunia nyata mereka. Dalam program pembelajaran di kurikulum merdeka, peserta didik juga harus mencari tahu sendiri dan memecahkan masalahnya dari contoh-contoh spesifik yang ada di kehidupan nyata mereka, untuk itu peran guru adalah merangsang pemahaman peserta didik (Nirwana & Azizah, n.d., 2024). Sesuai dengan pendapat (Warsono, 2014) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* memiliki kelebihan sebagai berikut : 1) peserta didik akan terbiasa menghadapi masalah dan bertantang untuk menyelesaikan masalah yang tidak hanya terkait dengan pembelajaran di kelas tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari (*real world*), 2) memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman, 3) makin mengakrabkan guru dengan peserta didik, 4) membiasakan peserta didik melakukan eksperimen.

Namun, mengingat karakteristik peserta didik kelas 2 SD yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget, penerapan PBL perlu disesuaikan dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap berpikir mereka. Salah satu media yang potensial digunakan adalah media papan diagram gambar (PADIGA), yaitu alat bantu visual yang memuat gambar dan diagram interaktif untuk membantu peserta didik memahami masalah secara konkret (Wahyuni, 2022). Media ini dapat menarik perhatian peserta didik, mempermudah pemahaman konsep, serta menjembatani pemikiran abstrak ke konkret. Seorang guru harus bisa memberikan perubahan-perubahan dalam pembelajaran agar siswa tidak bosan dalam belajar dikelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, seorang guru harus dapat menyampaikan informasi dengan jelas kepada siswa agar

siswa dapat dengan mudah memahami informasi berupa materi yang disampaikan oleh guru secara jelas (Novita Pujiatingtias & Januar Saputra, 2019).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas 2 SD melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan diagram gambar. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana peningkatan kemampuan matematis peserta didik kelas 2BSD Supriyadi o2 Semarang menggunakan model PBL berbantuan media papan diagram gambar? Bagaimana keterlibatan peserta didik kelas 2B SD Supriyadi o2 Semarang dalam pembelajaran matematika melalui model PBL berbantuan media papan diagram gambar? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, peneliti akan menerapkan PBL dalam beberapa siklus pembelajaran, di mana peserta didik akan diberikan masalah kontekstual yang harus diselesaikan melalui diskusi kelompok dengan dukungan papan diagram gambar sebagai media bantu. Proses pembelajaran akan dievaluasi menggunakan tes kemampuan pemecahan masalah serta observasi terhadap aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas 2 SD melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan diagram gambar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media papan diagram gambar dalam mendukung pembelajaran berbasis masalah, serta melihat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dalam menyelesaikan persoalan kontekstual yang diberikan.

Penelitian ini didasarkan pada sejumlah teori dan hasil penelitian sebelumnya. Menurut Polya dalam (Suherman, 2018), pemecahan masalah matematis meliputi tahapan memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan strategi, dan mengevaluasi hasil. Model *Problem Based Learning*, menurut (Saragih, 2015), mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis melalui penyajian masalah kontekstual yang relevan. (Wahyuni, 2022) menunjukkan bahwa media papan diagram gambar efektif digunakan dalam pembelajaran matematika untuk peserta didik usia dini karena mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, teori konstruktivisme dari Vygotsky menekankan pentingnya peran interaksi dan media konkret dalam membangun pemahaman peserta didik (Mustakim, 2021) Oleh karena itu, penerapan model PBL berbantuan media papan diagram gambar diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas 2 SD.

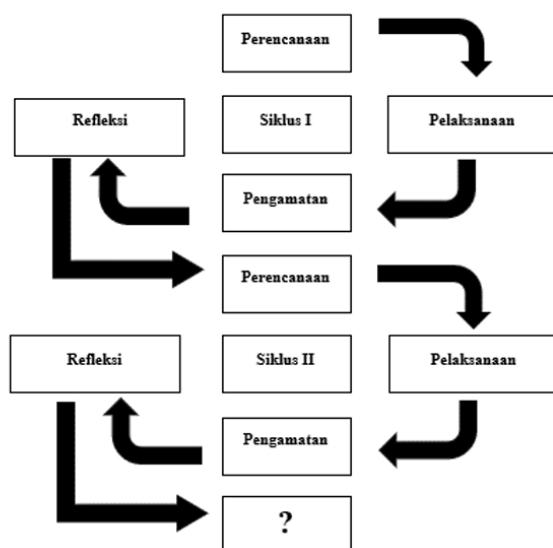
2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan nyata di kelas berdasarkan permasalahan yang ditemukan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Supriyadi o2 Semarang yang beralamat di Jl. Udan Riris III, Tlogosari Kulon, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50196. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 2B SD Supriyadi o2 Semarang yang berjumlah 26 peserta didik, penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2024/2025. Menurut (Arikunto, 2010) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengamatan terhadap suatu kegiatan yang sengaja diselenggarakan dalam sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dalam kelas baik dari keterampilan guru maupun keterampilan peserta didik.

Penelitian dilakukan secara sistematis dalam 2 siklus yang melibatkan proses perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dari guru kelas II terkait kondisi awal. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik selama proses tindakan berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah tindakan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti daftar nilai ulangan harian semester 2 dan catatan hasil observasi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan

sekunder. Data primer diperoleh dari peserta didik kelas II dan guru kelas II sebagai subjek penelitian, sedangkan data sekunder berupa nilai PTS dan dokumen pembelajaran lainnya. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, perilaku peserta didik, serta tanggapan guru, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik melalui perbandingan nilai pada setiap siklus.

Desain penelitian ini menggunakan model spiral Kemmis dan Taggart. Kemmis dan Taggart (Kunandar, 2011) menjelaskan bahwa PTK terdiri dari empat komponen yaitu, penyusunan rencana (planning), aksi atau tindakan (acting), pengamatan (observing) serta refleksi (reflecting). Pada praktiknya di kelas, tindakan dan observasi dilakukan secara bersamaan. Berikut disajikan skema sederhana pelaksanaan penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart:



Gambar 2.1 Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc. Taggart
(Arikunto, 2010)

Dalam kegiatan ini tentunya diperlukan suatu pengukuran. Dalam mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis diperlukan adanya indikator. Adapun beberapa indikator kemampuan pemecahan masalah matematis menurut National Council of Teachers atau NCTM dalam (Chrsitianti Ginting, 2023) meliputi (1) Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi yang diketahui, ditanyakan, dan informasi yang dibutuhkan, (2) Peserta didik mampu menyusun masalah tersebut ke dalam model matematika. (3) Peserta didik mampu menerapkan strategi dalam menyelesaikan masalah, (4) Peserta didik mampu menjelaskan hasil sesuai dengan permasalahan awal. Untuk melihat tercapai atau tidaknya penelitian tersebut, maka peneliti menetapkan indikator keberhasilan pemecahan masalah matematis peserta didik menggunakan model Problem Bases Learning berbantuan Media yang diukur dengan menggunakan tes sebesar 85%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti pada kelas 2B SD Supriyadi 02 Semarang yang mendeskripsikan tentang kemampuan pemecahan masalah matematis pada mata pelajaran matematikan materi diagram gambar melalui soal cerita yang dapat dikatakan masih belum maksimal. Sehingga peneliti ingin meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas 2B dengan menggunakan model *Problem Based Larning* berbantuan media papan diagram gambar.

Dari hasil pra siklus terdapat peserta didik yang tidak tuntas dalam pembelajaran dan belum mencapai KKM mata pelajaran Matematika yang sudah ditetapkan yaitu pada nilai 75. Dari 26 peserta didik, terdapat 13 peserta didik yang belum tuntas dan 13 peserta didik yang sudah tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100 dan nilai terendah yang diperoleh adalah 30 dengan nilai rata-rata 72,69. Berdasarkan data tersebut dapat disajikan analisis komparatif untuk membandingkan hasil belajar peserta didik dimulai dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II dengan memperhatikan pencapaian indikator yang telah ditetapkan.

Tabel 3.1 Analisis Komparatif Hasil Belajar Matematika

No	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	13	50%
2.	Tidak Tuntas	13	50%
	Rerata	72,69	
	Nilai Tertinggi	100	
	Nilai Terendah	30	

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas 2B melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan diagram gambar. Menurut (Warsini, 2024) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan konkret yang terjadi di kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan oleh peserta didik. Permasalahan dapat diajukan atau diberikan guru kepada peserta didik, dari peserta didik bersama guru, atau dari peserta didik sendiri, yang kemudian dijadikan pembahasan dan dicari pemecahannya sebagai kegiatan belajar peserta didik.

Peneliti menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Berdasarkan hasil analisis pada tahap pra siklus, terlihat bahwa kemampuan awal peserta didik masih tergolong rendah. Dari 26 peserta didik, hanya 13 peserta didik (50%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Sedangkan 13 peserta didik lainnya (50%) belum tuntas, dengan rentang nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 30. Rata-rata nilai kelas sebesar 72,69, yang berarti belum memenuhi target ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu sebesar 75 dan belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu 85% peserta didik yang tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika, khususnya dalam menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk diagram gambar. Selain itu, rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar.

Hal tersebut menjadi dasar penting untuk dilakukan tindakan pada siklus I melalui penerapan model *Problem Based Learning* yang bertujuan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dengan mengajak peserta didik terlibat aktif melalui penggunaan LKPD sebagai alat bantu visual yang mendekatkan konsep abstrak kepada pengalaman konkret peserta didik. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 12,32 % dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100, juga ditandai dengan meningkatnya jumlah peserta didik yang mencapai KKM. Pada siklus I ini peserta didik yang sudah melampaui KKM 75 yaitu sebanyak 17 peserta didik. Proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas kolaboratif, penyajian masalah kontekstual, dan diskusi kelompok terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik. Pengertian pembelajaran kolaboratif menekankan pentingnya interaksi sosial antar individu dalam

kelompok untuk membangun pemahaman atau pengetahuan setiap anggota kelompok, senada dengan pendapat Sato dalam hal pentingnya setiap individu dalam kelompok mengajukan pertanyaan kepada temannya (Nyoman Kanca, Ginaya, Nyoman, Astuti, & Negeri Bali, 2021). Meskipun demikian, beberapa peserta didik masih menunjukkan ketidakuntasan, terutama pada aspek menafsirkan data dan menyimpulkan hasil dari diagram gambar seperti jika satu gambar mewakili lebih dari satu data. Data siklus I dapat dilihat pada tabel ketuntasan hasil belajar siklus I.

Tabel 3.2 Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

No	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	17	65%
2.	Tidak Tuntas	9	35%
	Rerata	81,53	
	Nilai Tertinggi	100	
	Nilai Terendah	50	

Berdasarkan hasil pada siklus I yang menunjukkan belum tercapainya indikator keberhasilan peserta didik sebesar 85% yang memiliki nilai diatas KKM 75, maka perlu diterapkan siklus II. Langkah kegiatan pada siklus II ini sama dengan langkah kegiatan pada siklus I, namun pada siklus II ini tindakan yang dilakukan lebih fokus untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Pada siklus II ini guru melakukan perbaikan strategi dilakukan dengan lebih menekankan pada pendampingan dalam diskusi kelompok dan penggunaan media LKPD yang lebih variatif dibantu dengan media papan diagram gambar. Setelah guru menerapkan perbaikan tersebut pada kegiatan pembelajaran siklus II, selanjutnya diperoleh hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan baik dari segi ketuntasan individu maupun rata-rata kelas yang dapat dibuktikan dengan meningkatnya persentase ketuntasan klasikal yang telah mencapai persentasi indikator ketuntasan minimum sebesar 85%. Berdasarkan hasil rekapitulasi, jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat menjadi 24 peserta didik yang atau seesar 92%, artinya indikator keberhasilan yang sudah ditentukan sudah dapat dicapai, sementara nilai rata-rata kelas juga menunjukkan kecenderungan meningkat secara stabil sebesar 10,97% dari 81,53 di siklus I menjadi 91,15 di siklus II. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus II ini sudah mampu mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian di cukupkan pada siklus II. Dari data tersebut disajikan table ketuntasan hasil belajar di siklus 2 seperti berikut:

Tabel 3.3 Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

No	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	24	92%
2.	Tidak Tuntas	2	8%
	Rerata	91,15	
	Nilai Tertinggi	100	
	Nilai Terendah	70	

Dengan membandingkan hasil dari pra siklus, siklus I, dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan diagram gambar

berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas 2B. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas, meningkatnya nilai rata-rata kelas, serta meningkatnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas 2B dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan diagram gambar yang ditunjukkan dengan tercapainya indikator keberhasilan sebesar 85%, maka penelitian tindakan kelas ini berhenti pada siklus II karena sudah mencapai tujuan dari penelitian.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan diagram gambar (PADIGA) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas 2B SD Supriyadi o2 Semarang. Peningkatan tersebut dapat dilihat mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus hanya setengah saja atau 50% peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan minimum yaitu 13 peserta didik dari 26 peserta didik, dari data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pemecahan masalah matematis. Kemudian diterapkan pembelajaran siklus I menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa media visual, persentase peserta didik yang sudah tuntas dan mengalami peningkatan menjadi 65% atau sebanyak 17 peserta didik dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Namun begitu, beberapa peserta didik masih memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang kurang baik, sehingga masih perlu diterapkan siklus II.

Pada siklus II, pembelajaran diterapkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* namun sudah diterapkan media visual berupa papan diagram gambar. Hasilnya menunjukkan terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Dari 26 peserta didik terdapat 24 peserta didik yang sudah tuntas dengan persentase 92% yang artinya sudah mencapai indikator keberhasilan sebesar 85%. Model pembelajaran *Problem Based Learning* terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Lalu didukung dengan media pembelajaran visual berupa papan diagram gambar yang semakin meningkatkan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan diagram gambar dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas 2B pada mata pelajaran matematika dengan materi menyajikan data dalam diagram gambar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta kontribusi selama pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Masalah Matematis Pada Peserta didik Kelas 2B dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Diagram Gambar.*" Penelitian ini merupakan bagian dari pelaksanaan tugas dalam Program Pengenalan Lapangan (PPL) Universitas PGRI Semarang di SD Supriyadi o2 Seamarang.

Secara khusus, penulis menyampaikan apresiasi dan rasa hormat kepada:

1. Ibu Mira Azizah, M.Pd., selaku dosen pembimbing, atas segala bimbingan, arahan, dan masukan berharga yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini.
2. Pak Henry Januar Saputra, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), atas pendampingan yang tulus, motivasi yang tak henti, serta evaluasi yang membangun selama kegiatan PPL berlangsung.
3. Kepala Sekolah, seluruh jajaran guru dan staf di SD Supriyadi o2 Semarang yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan moril dan materiil selama kegiatan penelitian dilakukan.

4. Peserta didik kelas II B SD Supriyadi o2 Semarang yang telah terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi bagian tak terpisahkan dari keberhasilan penelitian ini. Penulis berharap segala bentuk bantuan, kerja sama, dan kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chrsitianti Ginting, A. P. S. and E. Surya. (2023). "Development of Learning Materials through CTL with Karo Culture Context to Improve Students' Problem Solving Ability and Self- Efficacy.", 14, 265–274.
- Hendriana, H. , R. E. E. , dan S. U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesional Guru*. Jakarta: Raja Grafindo .
- Mustakim, M. (2021). Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2).
- Nirwana, S., & Azizah, M. (n.d.). *Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar*. Retrieved from <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Novita Pujianingtias, E., & Januar Saputra, H. (2019). *Pengembangan Media Majamat Pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 3).
- Nyoman Kanca, I., Ginaya, G., Nyoman, N., Astuti, S., & Negeri Bali, P. (2021). *Seminar Nasional Riset Linguistik dan Pengajaran Bahasa (SENARILIP V)*. Retrieved from <http://ojs.pnb.ac.id/index.php/Proceedings/>
- Rahayu, R. , & S. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 123–134.
- Saragih, S. , & N. E. E. (2015). Developing Learning Devices Based on Contextual Teaching and Learning. . *Journal on Mathematics Education*, 6(1), 25–34.
- Suherman, E. (2018). Strategi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 1–15.
- Wahyuni, S. , & M. S. (2022). Efektivitas Media Diagram Gambar dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah. . *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–55.
- Warsini. (2024). *Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Sejarah*. CV. Ruang Tentor .
- Warsono, & H. (2014). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya .