



## IMPROVING PROBLEM SOLVING ABILITY THROUGH THE IMPLEMENTATION OF PROBLEM-BASED LEARNING ASSISTED BY SQUARE PUZZLE MEDIA

Fitriana Mahmudah<sup>1</sup>, Henry Suryo Bintoro<sup>2</sup>, Deka Setiawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

<sup>1</sup>[fitrianamahmudah3@gmail.com](mailto:fitrianamahmudah3@gmail.com), <sup>2</sup>[henry.suryo@umk.ac.id](mailto:henry.suryo@umk.ac.id), <sup>3</sup>[deka.setiawan@umk.ac.id](mailto:deka.setiawan@umk.ac.id)

### ABSTRACT

The aim of this classroom action research was to improve problem solving skills of the fourth grade students at Sekolah Dasar Negeri 2 Lambangan through the implementation of Problem-Based Learning model assisted by square puzzle media. This research involved 19 students as the subjects. This research was conducted in 2 cycles; each cycle consisted of 4 stages: planning, action, observation, and reflection. The independent variable in this study was a Problem-Based Learning model assisted by the square puzzle media. After that, the dependent variable was problem solving abilities. Data were collected through interviews and tests. The interviews were carried out to determine students' interest in learning mathematics while the test was carried out to measure students' mathematical problem solving abilities. Then, the data were analyzed quantitatively. The results showed that there was an increase on problem solving abilities in cycles I and II. The percentage of classical learning completeness increased from 63.15%, in cycle I, to 84.21%, in cycle II. The increase in problem solving abilities was caused by the implementation of Problem-Based Learning model which was student-centered. This model encouraged students to take an active role in problem solving activities. Besides, it was also supported by the use of square puzzle media which made it easier for students to build their understanding towards the materials about circumference and area of a two-dimensional figures (square and rectangle).

**Keywords:** *problem solving ability, problem-based learning, square puzzle*

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA PUZZLE PERSEGI

### ABSTRAK

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD 2 Lambangan dengan penerapan model Problem Based Learning berbantuan media puzzle persegi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek 19 siswa. Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus, setiap siklus terdiri 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Variabel bebas penelitian ini adalah Model Problem Based Learning berbantuan media puzzle persegi. Sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dan tes. Wawancara dilakukan untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Sedangkan teknik tes dilakukan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada siklus I dan II, yaitu dengan presentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 63.15% pada siklus I menjadi 84.21% pada siklus II. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah disebabkan oleh penerapan model Problem Based Learning yang bersifat student centered sehingga mendorong siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pemecahan masalah. Selain itu juga didukung dengan penggunaan media puzzle persegi yang memudahkan siswa dalam membangun pemahamannya terhadap materi keliling dan luas bangun datar (persegi dan persegi panjang).

**Kata Kunci:** *kemampuan pemecahan masalah, problem based learning, puzzle persegi*

Submitted	Accepted	Published
15 Agustus 2020	17 Oktober 2020	23 November 2020

Citation	:	Mahmudah, F., Bintoro, H.S., & Setiawan, D. (2020). Improving Problem Solving Ability through the Implementation of Problem-Based Learning Assisted By Square Puzzle Media. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 4(6), 1132-1139. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i6.8104">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i6.8104</a> .
----------	---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran wajib dari jenjang pendidikan SD sampai SMA adalah matematika karena dapat mengembangkan pola pikir manusia. Menurut Novitasari (2016) matematika merupakan kosep ide abstrak yang memiliki keterkaitan antar konsep lainnya. Secara

umum, pembelajaran matematika memiliki tujuan agar siswa memiliki kecakapan atau kemahiran matematika. Kecakapan atau kemahiran matematika menjadi salah satu bagian dari kecakapan hidup yang harus dimiliki siswa khususnya dalam pengembangan penalaran,

komunikasi, dan pemecahan masalah (*problem solving*) yang dihadapi dalam kehidupan siswa sehari-hari. Matematika selalu digunakan dalam berbagai bidang kehidupan (Kemendikbud, 2016: 1).

Tingkat kemampuan siswa diasah melalui masalah yang ada di kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat meningkatkan kompetensi-kompetensi yang dimilikinya. Kemampuan pemecahan masalah menurut Roebiyanto dan Harimi (2017: 15) merupakan usaha nyata yang dilakukan untuk mencari jalan keluar atau ide berkenaan dengan tujuan yang ingin dicapai. Lestari dan Yudhanegara (2017: 85) menyebutkan bahwa indikator pemecahan masalah yaitu: (1) mengidentifikasi kecukupan unsur yang diperlukan, (2) menyusun model penyelesaian masalah, (3) menerapkan strategi pemecahan masalah, dan (4) menginterpretasikan hasil penyelesaian masalah.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 28 Oktober 2019 selama pembelajaran matematika berlangsung, guru masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan ceramah dan penugasan. Siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru dan mengerjakan tugas yang diberikan. Sebagian siswa tidak aktif dalam kegiatan tanya jawab dan tidak berani untuk bertanya mengenai kesulitan maupun materi yang belum ia pahami. Kegiatan pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran.

Pelaksanaan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa memperoleh hasil bahwa siswa kurang menyukai pelajaran matematika yang dianggap sulit karena banyaknya rumus. Ketidaktertarikan siswa terhadap pelajaran matematika menyebabkan aktivitas belajar siswa menjadi kurang maksimal. Siswa tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi juga tidak maksimal. Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep matematika mengakibatkan kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah. Siswa hanya menulis angka-angka yang terdapat dalam soal tanpa mengetahui rumus maupun cara yang digunakan untuk

menyelesaikan sebuah permasalahan dalam soal sehingga siswa tidak mementingkan proses pemecahan masalah karena mereka hanya mementingkan hasil akhir.

Tes prasiklus yang diikuti oleh 19 siswa memperoleh hasil bahwa hanya terdapat 2 siswa tuntas dengan kriteria cukup dan 17 lainnya tidak tuntas dengan kriteria kurang sehingga persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 10.52 %. Dalam proses pengerjaan soal pemecahan masalah, siswa belum mengikuti langkah-langkah pemecahan masalah. Sebagian siswa sudah menunjukkan kemampuan untuk memahami permasalahan yang terdapat pada soal dengan menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Namun pada langkah perencanaan penyelesaian masalah belum terlihat. Siswa langsung menuliskan angka-angka yang terdapat dalam soal tanpa merencanakan penyelesaiannya. Siswa juga tidak menyimpulkan hasil yang diperoleh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disukai dan dianggap sulit oleh siswa karena identik dengan penghafalan rumus. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa tidak memiliki gairah untuk menyelesaikan permasalahan matematika. Permasalahan matematika yang pada dasarnya dapat di logika, akan menjadi sulit karena rasa ketidaktertarikan siswa dan kurangnya pemahaman konsep materi yang diajarkan. Sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan memberikan penjelasan di depan kelas yang kemudian ditulis di papan tulis dan dilanjutkan dengan pemberian tugas. Kegiatan pembelajaran tersebut terkesan monoton yang menjadi penyebab siswa cepat merasa bosan, sehingga siswa akan kesulitan menangkap materi yang disampaikan. Hal tersebut juga mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Aktivitas siswa yang pasif, siswa hanya fokus mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas. Banyak siswa yang tidak memperhatikan bagaimana cara memecahkan masalah karena mereka hanya mementingkan hasil akhir. Siswa hanya

menjawab soal dengan singkat tanpa mengikuti langkah-langkah pemecahan masalah, sehingga kemampuan pemecahan masalah matematis siswa rendah. Oleh sebab itu, mendesain pembelajaran yang bernuansa aktif, tidak membosankan dan melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran perlu untuk dilakukan. Hal tersebut akan membuat siswa memperoleh pengalaman pembelajaran yang bermakna.

Dalam upaya pemecahan masalah, penelitian ini akan melakukan pembelajaran matematika berbasis masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi keliling dan luas bangun datar (persegi dan persegi panjang). Menurut Gunantara (2014) model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan permasalahan nyata yang dapat mengembangkan cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Henry dan Zuliana (2013) pengalaman nyata yang dekat dengan siswa dapat mempermudah dalam proses pengembangan pengetahuan karena mudah dibayangkan, serwujud kegiatan dan kebiasaan yang sering dilakukakn di lingkungan sekitar siswa. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Diterapkannya model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran sesuai dengan kelebihan model PBL diharapkan siswa memiliki: (1) kemampuan pemecahan masalah; (2) kemampuan membangun pengetahuan melalui aktivitas belajar; (3) kemampuan menilai kemajuan; dan (4) kemampuan melakukan komunikasi dalam kegiatan diskusi dan presentasi hasil penyelesaian masalah (Shoimin, 2017).

Menurut Mujiono (dalam Sundayana, 2016: 25) proses belajar mengajar memiliki empat komponen yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran yaitu suasana belajar, bahan ajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subjek pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan sumber belajar yang digunakan

disesuaikan dengan tujuan dan bahan ajar yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu guru sebagai subjek pembelajaran harus memilih media dan sumber belajar yang sesuai, sehingga siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik. Novitasari (2016) menjelaskan bahwa matematika merupakan ide yang abstrak. Sedangkan siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka penggunaan media pembelajaran atau alat peraga menjadi salah satu upaya agar siswa mampu berpikir abstrak terkait matematika.

Selain menerapkan model pembelajaran, penelitian ini juga menggunakan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Sundayana (2016: 6) menjelaskan bahwa media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide atau pesan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *puzzle* persegi. Menurut Rosdijati (2012) *puzzle* adalah media permainan sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Sedangkan *puzzle* persegi merupakan *puzzle* yang disusun oleh potongan-potongan berbentuk persegi. Dengan digunakannya media *puzzle* persegi diharapkan siswa dapat belajar sambil bermain. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa merasa senang dan tidak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media *puzzle* persegi diharapkan dapat membangun pemahaman siswa mengenai konsep materi keliling dan luas bangun datar (persegi dan persegi panjang), sehingga siswa dapat dengan mudah menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi tersebut. Penerapan media *puzzle* persegi juga diharapkan siswa berpartisipasi aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pemecahan masalah.

Malinda, dkk (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "*Problem Based Learning* Berbantuan Lego Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar" diperoleh hasil bahwa dengan penerapan model *Problem Based Learning* terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada siklus I

dan siklus II. Pada siklus I memperoleh rata-rata 70.92 (baik) menjadi 74.28 (baik) pada siklus II dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 64% menjadi 86%. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* Persegi”.

Permainan *puzzle* persegi sebagai media penunjang untuk merangsang siswa dalam memahami konsep materi dan memecahkan permasalahan. *Puzzle* persegi adalah sejenis permainan bongkar pasang. Dalam penggunaannya *Puzzle* persegi disusun menjadi bentuk yang sesuai dengan gambar yang tersedia.



**Gambar 1. Media *Puzzle* Persegi Keliling Persegi Panjang Panjang dan Luas**

Penggunaan media *puzzle* persegi diharapkan dapat membangun pemahaman siswa terkait konsep materi keliling dan luas bangun datar (persegi dan persegi panjang), sehingga siswa dapat dengan mudah menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan materi tersebut.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Tampubolon, 2014). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD 2 Lambangan yang terletak di Desa Lambangan Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus. Terdapat dua subjek yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu guru dan 19 siswa. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* persegi.

Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan pemecahan masalah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan tes. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pedoman wawancara guru dan siswa serta soal tes evaluasi pemecahan masalah. Sebelum soal tes evaluasi diberikan dilakukan uji validitas *expert judgement* serta uji validitas dan reliabilitas menggunakan *r product moment*, kemudian hasil *r* dihitung dengan dibandingkan dengan *r* tabel 0.388.

Teknik analisis data yang digunakan merupakan analisis data kuantitatif yang berupa nilai tes siklus I dan siklus II yang diberikan pada akhir siklus untuk mengukur tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa. Untuk mengukur nilai tes kemampuan pemecahan masalah digunakan pedoman penskoran kemampuan pemecahan masalah berikut ini:

**Tabel 1. Pedoman Penskoran Kemampuan Pemecahan Masalah**

Indikator Pemecahan Masalah	Skor
Memahami permasalahan	3
Menyusun rencana penyelesaian masalah	2
Melaksanakan perencanaan	3
Mengecek kembali	2

Sumber: Malinda, dkk, (2017: 69)

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *puzzle* persegi mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 75%.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penlitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV SD 2 Lambangan pada materi keliling dan luas bangun datar (persegi dan persegi panjang) dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* persegi yang terdiri dari 5 tahap pembelajaran.

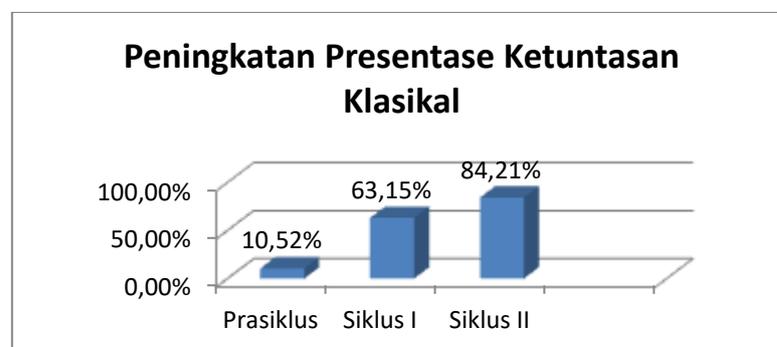
Hasil observasi dan wawancara yang telak dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa adanya permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu kurangnya kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil tes prasiklus kemampuan pemecahan masalah matematis siswa memperoleh rata-rata 37.76 dengan ketuntasan klasikal sebesar 10.52%.

Hasil rata-rata nilai tes evaluasi pemecahan masalah pada siklus I memperoleh rata-rata 73.68 dengan ketuntasan klasikal sebesar

63.15%. Sedangkan nilai perindikator pemecahan masalah yaitu sebesar 91.58 indikator memahami permasalahan, indikator menyusun rencana pemecahan masalah 74.21, indikator melaksanakan perencanaan 75.09, dan indikator memeriksa kembali hanya 43.68.

Rendahnya kemampuan mengecek kembali dikarenakan siswa belum mampu menyimpulkan hasil yang telah diperolehnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mahdayanti (2016) bahwa kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah pada tahap mengecek kembali ketika siswa mampu menyelesaikan perhitungan namun salah dalam menentukan jawaban akhir.

Hasil rata-rata nilai tes evaluasi pemecahan masalah pada siklus II mencapai rata-rata 78.31 dengan ketuntasan klasikal sebesar 84.21%. Sedangkan nilai perindikator pemecahan masalah yaitu sebesar 95.43 indikator memahami permasalahan, indikator menyusun rencana penyelesaian masalah 77.89, indikator melaksanakan perencanaan 79.64, dan indikator memeriksa kembali mencapai 50.52. Peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dilihat pada grafik berikut ini:



**Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah**

Peningkatan hasil kemampuan pemecahan masalah siswa dipengaruhi dengan penerapan model PBL yang menitikberatkan pada pemecahan masalah sehingga siswa akan terdorong untuk memahami permasalahan dan memecahkan masalah. Selain itu PBL juga mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri dalam proses pemecahan masalah sehingga siswa dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna. Model PBL yang bercirikan adanya permasalahan nyata dalam konteks pembelajaran membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya dengan materi yang diajarkan sehingga siswa dapat memahami permasalahan yang diberikan karena berada di kehidupan nyata. Hal tersebut juga memudahkan siswa dalam pemecahan masalah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Gunantara, dkk (2014) yang membuktikan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa disebabkan penerapan model PBL yang memungkinkan siswa dapat meningkatkan kemandirian berpikir dan menganalisa permasalahan. Kemampuan menganalisa permasalahan akan menyebabkan siswa mampu memecahkan permasalahan.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* sendiri adalah model pembelajaran yang menitik beratkan pembelajaran pada permasalahan di dunia nyata, sehingga mampu mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri. Sejalan dengan Juliawan (2017) yang menyatakan bahwa PBL sebagai suatu model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah nyata sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan tingkat tinggi dan keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan baru terkait permasalahan tersebut.

Adapun tahap pembelajaran PBL sebagai berikut:

1. Tahap orientasi peserta didik pada masalah  
Dalam kegiatan orientasi peserta didik pada masalah, kegiatan pembelajaran diawali dengan membentuk siswa ke dalam kelompok secara heterogen. Kemudian siswa dibagikan LKS keliling dan Luas bangun datar beserta media *puzzle* persegi. Setelah berkelompok

siswa diajukan pertanyaan untuk mengecek pemahaman awal siswa. Langkah pemecahan masalah pada tahap ini adalah memahami masalah.

2. Mengorganisasi untuk belajar  
Kegiatan ini siswa melakukan kegiatan prasyarat yang ada di LKS secara berkelompok untuk memahami konsep keliling maupun luas bangun datar. Pada tahap ini langkah pemecahan masalah masih pada memahami masalah.
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok  
Pada tahap ini guru membimbing siswa melakukan diskusi dengan individu maupun kelompok. Langkah pemecahan masalah dalam tahap ini masih pada tahap memahami masalah dan merencanakan pemecahan masalah yang ada di LKS. Langkah pemecahan masalah pada tahap ini adalah memahami masalah dan merencanakan penyelesaian.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil  
Tahap ini terdiri dari 2 kegiatan yaitu mengembangkan hasil yang dilakukan oleh setiap kelompok adalah melaksanakan perencanaan dengan menemukan konsep rumus dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar. Sedangkan kegiatan lainnya adalah siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Langkah pemecahan masalah pada tahap ini adalah melaksanakan perencanaan.
5. Mengalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah  
Pada tahap ini guru bersama siswa melakukan evaluasi terhadap hasil kerja kelompok yang telah dipaparkan.

Meningkatnya kemampuan pemecahan masalah siswa juga dipengaruhi adanya penerapan media pembelajaran yaitu media *puzzle* persegi. Media *puzzle* persegi berupa potongan-potongan *puzzle* berbentuk persegi sebagai persegi satuan yang dalam penggunaannya siswa menyusun *puzzle* sesuai dengan gambar yang diberikan. Media *puzzle* persegi digunakan untuk membangun pengetahuan siswa agar siswa dapat

menemukan konsep materi keliling dan luas bangun datar (persegi dan persegi panjang). Media *puzzle* sangat berpengaruh dalam menstimulus pemahaman siswa dari hal nyata ke dalam konsep matematika yang abstrak sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan yang diberikan dengan penerapan konsep matematika yang telah dipahami. Hasil penelitian ini sejalan dengan dengan penelitian Nofitasari (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika berbantuan media *puzzle* persegi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil dengan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar (persegi dan persegi panjang) dengan penerapan model PBL berbantuan media *puzzle* persegi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD 2 Lambangan.

#### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas IV SD 2 Lambangan Tahun Ajaran 2019/2020 dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* persegi telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan presentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 63.15% meningkat menjadi 84.21% pada siklus II.

Saran dalam penelitian ini adalah sebaiknya siswa melaksanakan proses pemecahan masalah dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang benar sehingga siswa dapat melaksanakan langkah pemecahan masalah dengan baik saat dilakukan evaluasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

Gunantara., Suarjana., dan Riastini, N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal*

*Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1).

Henry, S.B. dan Zuliana, E. (2013). Pembelajaran Matematika Materi Luas Trapesium dengan Pendekatan Luas Persegi Panjang Menggunakan Model Pembelajaran Matematika Realistik Berkonteks Rumah Adat Kudus. *Prosiding SNMPM Universitas Sebelas Maret*, 1, 153-165.

Juliawan, G.A., Mahadewi, L.P.P., dan Rati, N.W. (2017). Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5 (2), 1-10.

Kemendikbud. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)*. Jakarta: Kemendikbud.

Lestari, K. E. dan Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Retika Aditama.

Mahdayanti, R. (2016). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Aritmatika, Aljabar, Statistika dan Geometri. *Jurnal Pendas Mahakam Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widyagama Mahakam*, 1 (1). 86-98.

Malinda, Z.A., Murtono, dan Zuliana Eka. (2017). *Problem Based Learning* Berbantuan Lego Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8 (1), 67-73.

Nofitasari, R.K., Rahayu, R., dan Purwaningrum, J.P. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantuan *Puzzle*. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3 (1), 57-66.

Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2 (2), 8-18.

Roebyanto, G. dan Harimi, S. (2017). *Pemecahan Masalah Matematika untuk PGSD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.



- Rosdijati, N. (2012). *Panduan Pakem IPS SD*. Jakarta: Erlangga.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Tampubolon, S. M. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Penerbit Erlangga.