

## ABSTRAK

**Nini Wahyuni, 2025.** Implementasi model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* angka untuk meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas 2 UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng 1. Penyusunan skripsi di bimbing oleh dosen pembimbing I Ibu Hj. Sukmawati dan dosen pembimbing II Bapak Andi Ardhila Wahyudi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas 2A UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng 1. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2A melalui implementasi model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* angka UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng 1. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari 2 siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari 4 pertemuan melakukan proses pembelajaran dengan tahap penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 2A yang berjumlah 29 orang. Pengumpulan data hasil penelitian berupa format observasi, tes evaluasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran matematika baik pada aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik. Selanjutnya, kesimpulan dari penelitian ini yaitu dalam aktivitas pembelajaran peserta didik lebih aktif dalam mengikuti suatu pembelajaran jika dibandingkan antara siklus I ke Siklus II dan lebih menarik perhatian peserta didik dengan menerapkan model PBL berbantuan media *puzzle* angka. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil tes evaluasi terjadi peningkatan dari siklus I diperoleh nilai sebesar 69% masuk pada kategori cukup yang meningkat pada siklus II diperoleh nilai sebesar 92% berada pada kategori sangat baik dan implementasi model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* angka dapat meningkatkan hasil belajar Matematika Peserta didik kelas 2A.

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