Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/
P-ISSN 2461-078X | E-ISSN 2654-783X
Volume 12, Nomor 2, Tahun 2026, halaman 2203 - 2218

PENINGKATAN LITERASI MATEMATIS MELALUI MODEL PBL BERBANTUAN PAPAN LABIRIN PADA MURID KELAS III SEKOLAH DASAR

Ida Puspita Sari[1], Fendera Gali Akbar[2], Hesti Sundari[3], Rini Rita T. Marpaung[4], Peni Purwanti[5], Dwi Saputro[6]

[1,2,3,4,5,6]Program Profesi Guru, Universitas Lampung

Informasi Artikel
Riwayat Artikel:
Diterima: 13 September 2026
Revisi: 18 September 2026
Diterima: 26 September 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
mathematical literacy, learning outcomes, PBL

Kata Kunci:
Literasi matematis, hasil belajar, PBL

DOI :
10.31932/jpdp.v12i2.7456

Surel Korespondensi:
idapuspitasari560@gmail.com

Abstract

This research aims to improve mathematical literacy through the application of the Problem Based Learning (PBL) model combined with a maze board. This Classroom Action Research (CAR) follows the Kemmis and McTaggart model, which takes place in two cycles involving 21 third-grade students. Data were collected through tests, observations, and documentation, then processed descriptively both quantitatively and qualitatively. The research results show that mathematical literacy proficiency increased from 9.52% in the initial test, to 66.67% in Cycle I, and 85.71% in Cycle II. This improvement indicates that the implementation of PBL assisted by a maze board can help students understand information, determine strategies, solve problems, and communicate the results. Thus, the PBL model assisted by the maze board can enhance students' mathematical literacy in addition and subtraction materials. The maze board media can be an interesting, contextual alternative to learning media and supports active and meaningful mathematics learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan literasi matematis melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan papan labirin. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengikuti model Kemmis dan McTaggart yang berlangsung dalam dua siklus dengan melibatkan 21 murid kelas III. Data dihimpun lewat tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian diolah secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan literasi matematis meningkat dari 9,52% pada tes awal, menjadi 66,67% pada Siklus I, dan 85,71% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan papan labirin dapat membantu murid memahami informasi, menentukan strategi, menyelesaikan permasalahan, serta mengomunikasikan hasil penyelesaian. Dengan demikian, model PBL berbantuan papan labirin dapat meningkatkan literasi matematis murid pada materi penjumlahan dan pengurangan. Media papan labirin dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mendukung pembelajaran matematika yang aktif dan bermakna.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

***Copyright © 2026** by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*

Pendahuluan

Literasi matematis adalah kemampuan yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar karena berhubungan dengan kecakapan murid dalam memahami serta memanfaatkan konsep matematika untuk menghadapi berbagai kondisi dalam kehidupan sehari-hari. kehidupan sehari-hari

(Azzahro & Putri, 2023; Susilo, 2023). Pembelajaran matematika tidak hanya berfokus pada kemampuan menghitung, tetapi juga pada kemampuan murid dalam memahami informasi, menentukan strategi penyelesaian, melakukan perhitungan, dan menginterpretasikan hasil secara logis dan tepat (Megaria, 2025; Fauzi, 2024). Kemampuan tersebut menjadi penting agar murid tidak hanya mampu memperoleh jawaban, tetapi juga memahami permasalahan matematika yang dihadapi dan mampu menghubungkannya dengan situasi nyata (Abidah et al., 2022; Saputri et al., 2021).

Pada kelas III sekolah dasar, materi penjumlahan dan pengurangan adalah salah satu konsep dasar yang perlu dikuasai karena menjadi landasan untuk mempelajari operasi hitung lainnya. Materi tersebut juga banyak digunakan dalam berbagai permasalahan sehari-hari, seperti menghitung jumlah benda, menentukan selisih, mengetahui sisa, dan menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan kuantitas (Datreni, 2022; Akhmad et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran penjumlahan dan pengurangan tidak cukup hanya menekankan keterampilan berhitung, tetapi juga perlu melatih murid agar mampu memahami serta menyelesaikan persoalan matematika dengan benar (Rahmah et al., 2024; Matondang et al., 2023).

Pada praktiknya, kemampuan murid dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan matematika masih menemui sejumlah hambatan. Observasi awal pada murid kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat memperlihatkan bahwa sebagian murid kesulitan mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan, terutama soal yang disajikan dalam bentuk cerita. Murid cenderung belum mampu mengenali informasi yang tersedia maupun yang ditanyakan, menentukan operasi hitung yang sesuai, serta menuliskan langkah penyelesaian secara tepat. Kesalahan juga masih ditemukan dalam menentukan nilai tempat, terutama ketika mengerjakan penjumlahan bersusun dengan teknik menyimpan maupun pengurangan dengan teknik meminjam.

Kondisi tersebut juga dipengaruhi oleh karakteristik murid

di kelas III yang mayoritas tinggal di pondok pesantren. Keterbatasan waktu belajar di luar sekolah membuat kesempatan murid untuk memperoleh pendampingan belajar secara individual tidak selalu sama. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di sekolah perlu memberikan pengalaman belajar yang cukup bagi murid untuk memahami konsep, berlatih menyelesaikan masalah, serta memperoleh bimbingan secara langsung saat proses pembelajaran (Khoiriyah & Nurmilah, 2024; Diana & Fitriani, 2024). Selain itu, selama proses pembelajaran masih dijumpai murid yang cenderung pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan jawaban, dan mudah kehilangan konsentrasi ketika kegiatan pembelajaran hanya berfokus pada penjelasan dan latihan tertulis (Delina et al., 2024).

Berbagai persoalan diatas menegaskan perlunya rancangan pembelajaran matematika dengan melibatkan murid secara aktif dalam memahami dan menyelesaikan masalah. Pembelajaran yang hanya didominasi oleh penjelasan guru dan latihan soal dapat membuat murid lebih berfokus pada memperoleh jawaban daripada memahami proses penyelesaian masalah. Padahal, murid sekolah dasar membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan menarik agar konsep matematika yang bersifat abstrak dapat lebih mudah dipahami. Media pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan langsung murid dapat menciptakan proses belajar yang lebih aktif sekaligus memberi ruang bagi murid untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman belajar (Afkarina et al., 2025; Safitri & Yaswinda, 2023).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendukung pengembangan kemampuan tersebut ialah model *Problem Based Learning* (PBL). Dalam PBL, permasalahan menjadi titik awal kegiatan belajar sehingga murid diarahkan untuk memahami persoalan, menentukan informasi yang dibutuhkan, memilih langkah penyelesaian, dan mempresentasikan hasil yang telah diperoleh (Rahmah et al., 2024; Widyastuti & Airlanda, 2021). Tahapan tersebut sesuai dengan proses yang diperlukan dalam

pengembangan literasi matematis karena murid tidak hanya melakukan perhitungan, tetapi juga perlu memahami konteks masalah dan menentukan cara yang tepat untuk menyelesaikannya (Dahlia, 2022; Astuti et al., 2021).

Penerapan PBL dapat diperkuat dengan memanfaatkan papan labirin sebagai media pembelajaran. Media tersebut dirancang dalam bentuk alur permainan yang memuat persoalan matematika pada beberapa bagian tertentu. Untuk melanjutkan permainan, murid perlu memahami petunjuk, mengidentifikasi informasi dalam soal, menentukan operasi hitung, dan menyelesaikan persoalan yang diberikan (Mahagia et al., 2023). Murid perlu membaca petunjuk, memahami soal, menentukan operasi hitung, dan menyelesaikan permasalahan agar dapat melanjutkan ke bagian berikutnya (Arisandi, 2024). Dengan demikian, papan labirin tidak hanya digunakan sebagai permainan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai media yang memberikan pengalaman belajar secara konkret. Penggunaannya memungkinkan murid terlibat secara aktif ketika menghadapi dan menyelesaikan permasalahan matematika (Hikmah et al., 2025). Penggunaan media tersebut diharapkan dapat membantu murid lebih fokus, berani mencoba, dan memahami bahwa matematika dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dekat dengan kehidupan mereka (Sesmita & Aryani, 2025; Sari et al., 2021).

Sejumlah penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa PBL dapat menunjang kemampuan matematika murid melalui kegiatan yang berorientasi pada penyelesaian masalah. Model tersebut memberikan ruang kepada murid untuk memahami persoalan, menentukan cara penyelesaian, melakukan diskusi, serta menyampaikan hasil pemikirannya (Azizah et al., 2025; Cornelia et al., 2025; Andani, 2021). Melalui PBL, murid memperoleh kesempatan untuk aktif memahami persoalan, menentukan alternatif penyelesaian, melakukan diskusi, serta menyampaikan hasil pemikirannya. Selain penerapan model pembelajaran, penggunaan media yang konkret dan menarik juga dapat mendorong keterlibatan murid

selama pembelajaran matematika. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah yang disertai media sesuai karakteristik murid berpotensi mendukung perkembangan kemampuan matematika.

Kebaruan penelitian ini terdapat pada penggabungan Problem Based Learning dengan papan labirin sebagai media pendukung pembelajaran matematika untuk meningkatkan literasi matematis murid kelas III sekolah dasar. Papan labirin dirancang sebagai media yang mengintegrasikan permasalahan penjumlahan dan pengurangan ke dalam alur permainan sehingga murid perlu memahami masalah dan menentukan langkah penyelesaian untuk dapat melanjutkan permainan. Integrasi kedua unsur tersebut dirancang dalam bentuk permainan yang memuat permasalahan penjumlahan dan pengurangan. Murid harus memahami persoalan serta menentukan langkah penyelesaian yang tepat agar dapat melanjutkan permainan. Dengan cara ini, kegiatan belajar diharapkan menjadi lebih aktif, nyata, dan menyenangkan sekaligus melatih kemampuan murid dalam memahami informasi, menentukan strategi, melakukan perhitungan, dan menarik kesimpulan dari permasalahan matematika.

Berangkat dari pemaparan di atas, perbaikan pembelajaran melalui penerapan Problem Based Learning berbantuan papan labirin dipandang perlu dilakukan. Penerapan model dan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan literasi matematis murid kelas III dalam menyelesaikan permasalahan penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan sebagai upaya memperbaiki pembelajaran melalui penerapan Problem Based Learning berbantuan papan labirin. Penggunaan model dan media tersebut diharapkan mampu mendukung peningkatan literasi matematis murid kelas III dalam menyelesaikan persoalan penjumlahan dan pengurangan. Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana penerapan Problem Based Learning berbantuan papan labirin dapat meningkatkan literasi matematis murid pada materi penjumlahan dan pengurangan di

kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis murid kelas III pada materi penjumlahan dan pengurangan melalui penerapan Problem Based Learning yang didukung oleh media papan labirin di SD Negeri 1 Metro Barat.

Metode

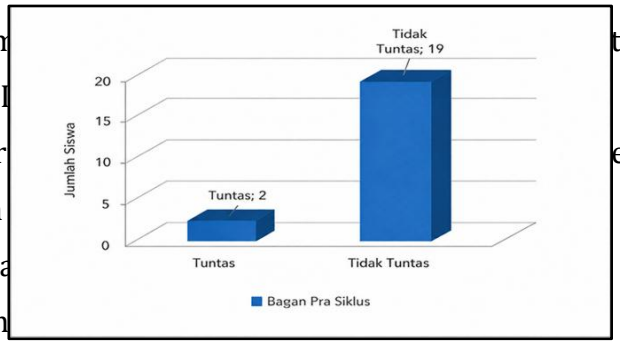
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Pelaksanaannya meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988). Penelitian dilaksanakan pada murid kelas III SD Negeri 1 Metro Barat pada bulan Agustus 2026 dalam semester ganjil Tahun Pelajaran 2026/2027. Sebanyak 21 murid dilibatkan sebagai subjek penelitian dan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Pada Siklus I, pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan dilakukan dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL). Hasil pengamatan dan evaluasi pada siklus tersebut kemudian digunakan sebagai bahan perbaikan untuk pelaksanaan Siklus II, yaitu penerapan model PBL berbantuan papan labirin yang memuat permasalahan matematika kontekstual untuk membantu murid memahami masalah, menentukan strategi, melakukan perhitungan, dan mengomunikasikan hasil penyelesaian.

Data penelitian diperoleh melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan literasi matematis murid melalui soal-soal yang berkaitan dengan situasi kontekstual. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil pekerjaan murid digunakan sebagai data pendukung. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan. Adapun data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif. Peningkatan literasi matematis diketahui dengan

membandingkan hasil yang diperoleh pada kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% murid memperoleh nilai minimal 80 atau mencapai KKTP (Suwartono, 2024).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus dengan sasaran meningkatkan literasi matematis melalui penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan papan labirin pada materi penjumlahan dan pengurangan. Penelitian melibatkan 21 murid kelas III SD Negeri 1 Metro Barat. Sebelum tindakan diberikan, dilakukan tes awal literasi matematis m tahap ini hanya pelaksanaan siklus I 90,48% murid tanpa papan labir erti tersaji pada Siklus II merupakan menambahkan papa media pembelajaran



Hasil Tes Awal

Sebelum tindakan diberikan, murid terlebih dahulu mengerjakan tes awal pada bulan Agustus 2026 untuk memetakan kemampuan mereka dalam menuntaskan soal penjumlahan dan pengurangan. Hasilnya memperlihatkan bahwa mayoritas murid belum menembus Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80. Terdapat hanya 2 dari 21 murid yang mencapai nilai minimal 80, sedangkan 19 murid lainnya masih berada di bawah angka tersebut. Nilai rata-rata yang diperoleh pada tes awal ini adalah 51,90, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 0. Persentase

Gambar 1. Hasil Tes Awal

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal literasi matematis murid dalam menyelesaikan permasalahan penjumlahan dan pengurangan masih rendah. Sebagian besar murid belum mampu memahami informasi dalam soal, menentukan operasi yang sesuai, dan menyelesaikan permasalahan dengan tepat. Kondisi inilah yang melatarbelakangi dilaksanakannya tindakan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) untuk membantu murid memahami dan menyelesaikan masalah matematika secara lebih terarah.

Hasil Siklus I

Siklus I berlang
pertemuan, yakni 4 A
6 Agustus 2026, de
model *Problem Based*



dilaksanakan melalui tahapan orientasi murid terhadap masalah, pengorganisasian kegiatan belajar, bimbingan dalam penyelidikan, pengembangan dan penyampaian hasil, serta analisis dan evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah. Usai tindakan dilaksanakan, murid mengikuti tes akhir Siklus I untuk mengukur literasi matematis mereka. Hasilnya memperlihatkan kenaikan dibanding tes awal: nilai rata-rata naik dari 51,90 menjadi 75,48, sementara jumlah murid yang mencapai nilai minimal 80 bertambah dari 2 orang menjadi 14 orang. ketuntasan turut
ri 9,52% menjadi
masih tersisa 7 murid
% yang belum
KTP.

Gambar 2. Hasil Tes Akhir Siklus I

Hasil Siklus II

Berbekal refleksi Siklus I, Siklus II dilaksanakan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Model *Problem Based Learning* (PBL) tetap dipertahankan dengan menambahkan papan labirin sebagai media pembelajaran. Papan labirin memuat permasalahan matematika konteks-tual yang harus diselesaikan murid untuk menentukan lang ersentase ketuntasan permainan. Penggu mencapai 85,71%, tersebut bertujuan m d yang belum tuntas pemecahan masalah 9%, sebagaimana sekaligus memba a Gambar 3. memahami informasi



Bagan 3. Hasil Tes Akhir Siklus II

Perkembangan literasi matematis murid sejak tahap tes awal, Siklus I, hingga Siklus II terdapat peningkatan ketuntasan. Pada tahap tes awal, hanya 2 murid atau 9,52% yang mencapai nilai minimal 80, sedangkan 19 murid atau 90,48% belum mencapai KKTP. Siklus I setelah

diterapkan PBL, jumlah murid yang tuntas meningkat menjadi 14 murid tuntas atau 66,67%, sedangkan 7 murid atau 33,33% belum mencapai KKTP. Kenaikan berlanjut pada Siklus II setelah PBL dipadukan dengan papan labirin: jumlah murid tuntas bertambah menjadi 18 orang (85,71%), sedangkan sisanya 3 murid (14,29%) belum mencapai KKTP. Tren kenaikan ini menegaskan bahwa PBL yang diperkuat papan labirin efektif membantu murid memahami dan menyelesaikan persoalan matematika. Karena persentase ketuntasan Siklus II telah melampaui target keberhasilan sebesar 80%, pembelajaran secara klasikal dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada siklus ini.

Tabel 1. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa

Tahap	Nilai Rata-rata	Siswa Tuntas	Siswa Belum Tuntas	Ketuntasan
Pretest	51,90	2	19	9,52%
Siklus I	75,48	14	7	66,67%
Siklus II	83,75	18	3	85,71%

Berdasarkan Tabel 1, literasi matematis murid mengalami peningkatan dari tes awal sampai Siklus II. Pada tes awal, nilai rata-rata sebesar 51,90 dengan 2 murid tuntas atau 9,52%. Setelah penerapan PBL dalam Siklus I, nilai rata-rata naik menjadi 75,48 yaitu 4 murid tuntas atau 66,67%. Pada Siklus II, setelah pembelajaran menggunakan PBL berbantuan papan labirin, sebanyak 18 murid tuntas dan 3 murid belum mencapai KKTP, sehingga ketuntasan meningkat menjadi 85,71%. Hasil tersebut sudah melebihi capaian indikator keberhasilan 80%, sehingga tindakan yang dijalankan dinyatakan berhasil.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan literasi matematis murid setelah Problem Based Learning (PBL) diterapkan dan dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penggunaan papan labirin. Peningkatan ini tercermin dari persentase ketuntasan yang terus membaik, yaitu dari 9,52% pada tahap tes awal, menjadi 66,67% di Siklus I, hingga mencapai 85,71% pada Siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran berbasis

masalah secara bertahap dan disertai perbaikan media pembelajaran dapat membantu murid memahami dan menyelesaikan permasalahan penjumlahan dan pengurangan.

Pada tahap tes awal, hanya 2 dari 21 murid yang menembus nilai minimal 80, sementara 19 murid lainnya masih dibawah KKTP. Nilai rata-rata murid sebesar 51,90 mengindikasikan rendahnya literasi matematis awal murid. Kesulitan yang dialami murid terutama berkaitan dengan memahami informasi soal, menentukan operasi dengan sesuai, serta menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan dengan tepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa murid memerlukan pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk memahami dan menyelesaikan masalah secara bertahap.

Pada Siklus I, PBL diterapkan melalui tahap orientasi murid pada masalah, pengorganisasian murid untuk belajar, bimbingan penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil, hingga analisis serta evaluasi proses pemecahan masalah. Tahapan-tahapan ini memberi murid kesempatan memahami persoalan, merumuskan strategi, melakukan perhitungan, dan memaparkan hasil kerjanya. Dampaknya, rata-rata nilai naik dari 51,90 menjadi 75,48, sejalan dengan kenaikan ketuntasan dari 9,52% menjadi 66,67%

Peningkatan Siklus I menunjukkan bahwa PBL dapat membantu murid belajar melalui permasalahan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Murid tidak lagi sekedar menerima informasi tetapi juga aktif memahami masalah dan mencari penyelesaian. Namun, hasil ini belum mencapai target keberhasilan yang 80% nilai minimal mencapai 80. Masih terdapat 7 murid yang belum mencapai KKTP. Berdasarkan hasil refleksi, pembelajaran masih memerlukan media yang membantu murid memahami permasalahan lebih konkret dan menarik. Kondisi tersebut akan digunakan untuk melakukan perbaikan di Siklus II.

Perbaikan Siklus II dilaksanakan dengan mengintegrasikan papan labirin ke dalam penerapan model PBL. Papan labirin digunakan sebagai media yang memuat permasalahan penjumlahan dan pengurangan pada

setiap bagian jalur permainan. Murid menyelesaikan permasalahan untuk menentukan langkah berikutnya pada papan labirin. Penggunaan media tersebut membantu murid memahami informasi soal, menentukan operasi dengan sesuai, melakukan perhitungan, serta mengomunikasikan hasil penyelesaian. Selain itu, bentuk permainan pada papan labirin membuat kegiatan pemecahan masalah menjadi lebih menarik dan membuat aktif murid selama pembelajaran. Hasil pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan menjadi 85,71%, dengan 18 dari 21 murid telah mencapai nilai minimal 80. Meskipun masih terdapat 3 murid yang belum mencapai KKTP, hasil tersebut sudah melampaui target keberhasilan penelitian sebesar 80%. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berbantuan papan labirin dapat dikatakan berhasil meningkatkan literasi matematis murid pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Peningkatan capaian dari Siklus I ke Siklus II mencerminkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat memperkuat penerapan model pembelajaran. PBL memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui masalah dan terlibat dalam proses mencari penyelesaian, sedangkan papan labirin memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, dan menarik. Kombinasi keduanya membuat proses pembelajaran tidak melihat pada hasil perhitungan, tetapi juga kemampuan murid memahami informasi, memilih strategi penyelesaian, melakukan perhitungan, serta menginter-pretasikan dan mengomunikasikan hasil. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik literasi matematis yang menekankan kemampuan menggunakan matematika untuk memahami dan menyelesaikan permasalahan.

Masih adanya 3 murid yang belum mencapai KKTP pada Siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan tidak terjadi secara merata. Setiap murid memiliki kemampuan, kecepatan memahami materi, dan kebutuhan belajar yang berbeda. Oleh karena itu, murid yang belum mencapai ketuntasan tetap membutuhkan pendampingan, latihan

tambahan, serta penguatan pada konsep yang belum dikuasai.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan PBL dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan literasi matematis murid sekolah dasar. Pembelajaran berbasis masalah memberikan kesempatan kepada murid untuk berhadapan dengan permasalahan, memahami informasi yang tersedia, menentukan strategi, dan menemukan penyelesaian (Arisandi, 2024; Hayati et al., 2023). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yakni papan labirin menjadi penguat dalam penerapan PBL, terutama ketika media tersebut memberikan pengalaman yang lebih konkret dan menarik bagi murid (Febriandi, 2023; Akhadiyah et al., 2025).

Kebaruan dalam penelitian ini terlihat pada penggunaan papan labirin sebagai media pendukung PBL. Pada Siklus I, PBL diterapkan tanpa papan labirin dan menghasilkan ketuntasan sebesar 66,67%. Selanjutnya, pada Siklus II, PBL dipadukan dengan papan labirin dan menghasilkan ketuntasan sebesar 85,71%. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa integrasi pendekatan berbasis masalah yang didukung permainan edukatif dapat digunakan sebagai pilihan untuk mendukung peningkatan literasi berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan papan labirin memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi matematis murid kelas III SD Negeri 1 Metro Barat materi penjumlahan dan pengurangan.

Simpulan

Merujuk berdasarkan temuan penelitian dan uraian pembahasan di atas, hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap tes awal, hanya 9,52% yang mencapai nilai minimal 80 dengan nilai rata-rata 51,90. Setelah penerapan model PBL setelah tindakan pada siklus I, jumlah murid yang tuntas bertambah hingga dengan persentase 66,67% dengan nilai rata-rata 75,48. Selanjutnya pada siklus II dengan penggunaan papan labirin. Hasilnya, jumlah murid yang mencapai nilai minimal 80 meningkat

menjadi 85,71%, Dengan demikian, persentase ketuntasan secara klasikal pada Siklus II telah melebihi batas keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80%, sehingga tindakan penelitian dapat dinyatakan berhasil.

Daftar Pustaka

Abidah, A., Junarti, J., & Zuhriah, F. (2022). Profil literasi matematis dan gaya belajar matematika di sekolah dasar. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, *3*(1), 205-214.

Afkarina, I., Wulandari, S. S., & Fardani, M. A. (2025). Penggunaan Media Labirin Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II di Sd Al-Baitul Amien 02 Jember. *Jurnal Prasasti Ilmu*, *5*(3), 82-90.

Akhadiyah, U. M., Alviani, S. T., Ningsih, K. W., & Zulfahmi, N. (2025). Pemanfaatan aplikasi labirin dalam melatih keterampilan problem solving siswa SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *3*(1), 191-198.

Akhmad, M. A., Mustari, M., Putra, M. A., Arif, T. A., Fadollah, I., & Sila, A. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *10*(2), 341-355.

Andani, M., Pranata, O. H., & Hamdu, G. (2021). Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *12*(2), 137-150.

Arisandi, O. R. (2024). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui pembelajaran berdiferensiasi dengan model problem based learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *8*(1), 243-262.

Astuti, P. H. M., Bayu, G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Mimbar Ilmu*, *26*(2), 243-250.

Azizah, A., Deviyana, N., Sari, Y. N. I., & Nisa, C. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Melalui Media Papan Labirin Kelas 3 Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 631-638.

Azzahroh, L. S., & Putri, R. K. (2023). Analisis kemampuan literasi matematis siswa SD ditinjau dari perbedaan gender dan kemampuan matematis. *Journal of Mathematics education and Science*, *6*(1), 37-45.

Cornelia, F. H., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2025). Penerapan Eksperimen “Labirin Magnet” Untuk Mendorong Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Khazanah Pendidikan*, *19*(2), 1-14.

Dahlia, D. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil berlajar matematika topik bilangan cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *14*(2), 59-64.

Datreni, N. L. (2022). Model pembelajaran problem based learning meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, *6*(3), 369-375.

Delina, D. F., Rahmawati, N. D., & Ariyanto, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan Konstruktivistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *JIPMat*, *9*(2), 278-287.

Diana, R. F., & Fitriani, S. L. (2024). Pengembangan instrumen tes literasi matematis berbasis etnomatematika untuk siswa SD/MI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, *8*(2), 234-241.

Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Ermiana, I., & Nurmawanti, I. (2024). Pengembangan instrumen literasi matematis berbasis etnomatematika untuk peserta didik sekolah dasar. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(2), 153-167.

Febriandi, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Problem solving matematika siswa sd melalui implementasi model problem based learning. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), 2135-2144.

Hayati, M., Nurmawanti, I., & Makki, M. (2023). Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian dan Pembagian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(4), 2036-2042.

Hikmah, F. A., Ulia, M., & Zuliana, E. (2025). Analisis Pemahaman Siswa Mengenai Posisi Benda terhadap Benda Lain melalui Matematika Realistik Berbantu Labirin. *LAPLACE: Jurnal Pendidikan Matematika*, *8*(1), 94-109.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.

Khoiriyah, L., & Nurmilah, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman*, 4(2), 11-16.

Mahagia, F. A., Goni, A. M., & Rorimpandey, W. H. (2023). Model pembelajaran problem based learning (PBL) meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(24), 1055-1066.

Matondang, K., Saragih, R. M. B., & Daulay, L. A. (2023). Analisis kemampuan literasi Matematika siswa. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, *2*(3), 142-148.

Megaria, S., Ma'rufi, M. R., & Alam, S. (2025). Efektivitas Realistic Mathematics Education Ditinjau dari Kemampuan Literasi Matematis dan Hasil Belajar Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, *10*(4), 1595-1611.

Rahmah, S., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Analisis Literature Review: Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(4), 2290-2297.

Safitri, H., & Yaswinda, Y. (2023). Pengaruh Media Labirin Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. *Pelangi Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), 22-37.

Saputri, N. C., Sari, R. K., & Ayunda, D. (2021). Analisis kemampuan literasi matematis siswa dalam pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, *3*(1), 15-26.

Sari, A. P., Jamaludin, J., & Hakim, A. R. (2021). Pengembangan alat peraga" BACALA"(Bangun Datar, Pecahan, Labirin) untuk pembelajaran Matematika tingkat Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, *1*(1), 1-10.

Sesmita, R., & Aryani, Z. (2025). Media Labirin Penjumlah dan Pengurangan. *JIWA: Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*, *1*(3), 210-214.

Susilo, B. E. (2023). A Systematic Literature Review: Pembelajaran Matematika Berbasis E-Learning untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa Indonesia. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, *8*(2), 213-229.

Suwartono, T. (2024). Penelitian tindakan kelas: Antara teori dan praktik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(1), 15-32.

Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas model problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, *5*(3), 1120-1129.