

Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* pada Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas III B SDN Rejosari 01

Puji Lestari^{1,*}, Intan Indiaty², Rustantiningsih³, Dita Septyadini⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang 50232

^{3,4}SDN Rejosari 01, Jl. Rejosari VII No.6-8, Rejosari, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang 50125

E-mail:

elfirjy.pujilestari@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media *Puzzle* terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa Kelas III B di SDN Rejosari 01 dengan subjek penelitian 27 siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah *Problem Based Learning* menggunakan media *Puzzle*, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan. Pada aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 60% dan siklus II meningkat menjadi 83%. Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 60% rata-rata nilai 73,5 pada pertemuan I memperoleh 56% dan mengalami peningkatan pertemuan II memperoleh 63%. Pada siklus II meningkat menjadi 91% rata-rata nilai 87 pada pertemuan I memperoleh 89% dan mengalami peningkatan pertemuan II memperoleh 93%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* di kelas III B SDN Rejosari 01.

Kata kunci: Hasil Belajar Siswa, Problem Based Learning, Puzzle

ABSTRACT

This research aims to describe the application of the Problem Based Learning model using Puzzle media to increase student activity and learning outcomes. This classroom action research was carried out on Class III B students at SDN Rejosari 01 with 27 students as research subjects. This research was carried out over 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The independent variable in this research is Problem Based Learning using Puzzle media, while the dependent variable in this research is student learning outcomes. Data collection techniques were carried out using test, observation, interview and documentation techniques. The data analysis used is qualitative data analysis and quantitative data analysis. The research results show an increase. Student activity increased in cycle I by 60% and cycle II increased to 83%. Student learning outcomes in the first cycle were 60%, with an average score of 73.5 at meeting I getting 56% and experiencing an increase in meeting II getting 63%. In cycle II it increased to 91%, the average score of 87 at meeting I got 89% and there was an increase in meeting II getting 93%. It can be concluded that student learning outcomes can improve through the Problem Based Learning learning model assisted by puzzle media in class III B SDN Rejosari 01.

Keywords: Student Learning Outcomes, Problem Based Learning, Puzzle

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia yang seharusnya melalui kegiatan pengajaran. Ada dua konsep

pendidikan yang berkaitan yaitu belajar dan pembelajaran. Konsep belajar berakar pada pihak siswa. Siswa secara tidak langsung harus aktif dalam mengembangkan potensinya untuk

mewujudkan proses pembelajaran yang spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kesadaran, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kadir, 2012). Pendidikan sebagai suatu proses yang bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dalam membaca, menulis, dan berhitung saja melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan siswa secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal (Taufiq, 2014). Pendidikan tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual saja namun juga bagaimana mengimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat dengan menanamkan nilai-nilai moral. Pendidikan merupakan proses interaksi antara siswa dan tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Guru sebagai tenaga pendidik berperan penting dalam memberikan pengetahuan kepada siswa sehingga memiliki penguasaan pengetahuan dan keterampilan hidup yang dibutuhkan dalam menghadapi kehidupan nyata (Wijaya, 2016). Guru memiliki kewajiban untuk melahirkan generasi muda yang berkualitas baik dari segi intelektual maupun dari segi moralnya. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang efektif. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi antara dengan siswa, interaksi guru dengan siswa, maupun interaksi siswa dengan sumber belajar.

Pembelajaran tematik sebagai pendekatan baru merupakan seperangkat wawasan dan aktivitas berpikir dalam merancang butir-butir pembelajaran yang ditunjukkan untuk menguntai tema, topik maupun pemahaman dan keterampilan yang diperoleh siswa sebagai pembelajaran secara utuh dan padu. Atau dengan pengertian lain pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan, merakit atau menghubungkan sejumlah konsep dari berbagai mata pelajaran yang beranjak dari suatu tema tertentu sebagai pusat perhatian untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa secara stimulan (Mallewai, 2019). Sesuai dengan kurikulum 2013, atau lebih sering

disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik menggabungkan beberapa pelajaran dalam satu tema yang masih memiliki saling keterkaitan antara mata pelajarannya. Pembelajaran tematik berisikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Hidayat, 2013:147). Namun pada kenyataannya proses pembelajaran yang dilakukan guru masih belum berjalan secara maksimal khususnya pada mata pelajaran tematik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III B SDN Rejosari 01 pada Senin, 17 Juli 2023. Pada kegiatan pembelajaran tematik, guru menyampaikan dengan baik dan terperinci, namun perencanaan pembelajaran tematik yang memakan waktu dan tenaga yang lebih banyak mulai dari penyusunan. Siswa memahami tetapi ada beberapa siswa yang kurang memahami pembelajaran. Kemungkinan ada 2 faktor penyebabnya yaitu yang pertama saat dikelas tidak mendengarkan, dan yang kedua saat dirumah tidak pernah diajarkan kedua orang tuanya.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti di Kelas III B SDN Rejosari 01. Guru dalam mengajar tematik penerapannya masih belum maksimal dalam kegiatan inti. Guru masih kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran tematik pada proses pembelajaran di kelas rendah. Kegiatan pembelajaran masih hanya terpusat pada guru, dimana guru menjelaskan siswa mendengarkan kemudian bertanya jawab, setelah itu siswa menghafal dan maju ke depan, dalam kegiatan pembelajaran, guru juga tidak menerapkan metode diskusi kelompok serta evaluasi soal hanya berisi satu mata pelajaran dan tidak tematik. Hal tersebut menyebabkan aktivitas belajar siswa menjadi rendah. Aktivitas belajar siswa yang rendah menyebabkan hasil belajar siswa rendah, kurang optimal, dalam menanggapi permasalahan dan memecahkan suatu masalah seperti soal yang diberikan guru.

Untuk mendalami sebuah konsep baru, peserta didik terlebih dahulu memahami konsep pada materi sebelumnya. Hal ini merupakan syarat bagi peserta didik agar dapat menerima dan

memahami konsep baru dengan mudah. Dengan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan menyebabkan hasil belajar tidak maksimal dan tidak mencapai ketuntasan belajar (Kamarianto et al., 2018).

Sejumlah siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan guru, karena materi yang terlalu banyak dan siswa malas untuk membaca materi. Selain itu, ketika guru memberikan suatu pertanyaan pada siswa, siswa kurang dapat memberikan alasan serta pendapat yang berkaitan dengan jawaban yang diberikan. Jawaban yang diberikan siswa hanya sebatas hafalan yang diingat, tanpa memiliki konsep yang mendasar. Hal ini terbukti pada data prasiklus, siswa kelas III B SDN Rejosari dengan KKM 75, dari 27 siswa hanya 11 yang memenuhi KKM. Kebanyakan siswa kurang memahami pernyataan maupun pertanyaan serta kurang bisa memahami soal dalam bentuk soal cerita yang menghubungkan pada konsep pembelajaran.

Berdasarkan dari permasalahan diatas rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan: (1) Belum tercapainya proses belajar yang inovatif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru, (2) Siswa belum dilibatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, baik ketika penanaman konsep maupun penugasan; (3) Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah karena kurangnya keterampilan berbicara siswa dengan baik, sehingga mengakibatkan tidak pahamnya siswa terhadap materi; (4) Pembelajaran bersifat abstrak, belum mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa. (5) Guru kurang inovatif dalam merangsang siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. (6) Suasana kelas yang kurang kondusif.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa harus menggunakan media dan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal yang harus dilakukan untuk memperbaiki masalah tersebut dengan memilih model dan media pembelajaran yang tepat. Model

pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Puzzle* diharapkan dapat membuat siswa aktif berpikir, berani berbicara dan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Ejin (2016) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah kehidupan nyata (kontekstual) dari lingkungan sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan berpikir kritis siswa. Menurut Rahmadani dan Anugraheni (2017) menyatakan bahwa PBL menekankan pada aktivitas pemecahan masalah dalam pembelajaran. Melalui pendekatan PBL siswa belajar melalui aktivitas pemecahan masalah yang dapat mengasah keterampilan berpikir siswa. *Problem Based Learning* pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran (Nafiah, 2014).

Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan hasil serta aktivitas siswa peneliti menggunakan media *Puzzle*. Guru dapat menggunakan media untuk lebih melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang tepat digunakan dalam pembelajaran adalah media *puzzle*, karena media *Puzzle* dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. *Jigsaw Puzzle* adalah permainan di mana potongan-potongan gambar, huruf dan angka disusun seperti dalam permainan untuk akhirnya membentuk pola tertentu bagi siswa untuk unggul (Sitomorang, 2012).

Peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Nafiah (2014) dengan judul "Penerapan Model *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa" Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut:

(a) penerapan model PBL dalam pembelajaran materi perbaikan dan setting ulang PC dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran yaitu sebesar 24,2%, (b) Keterampilan berpikir kritis siswa setelah penerapan PBL yaitu siswa dengan kategori keterampilan berpikir kritis sangat tinggi sebanyak 20 siswa (69%), kategori tinggi sebanyak 7 siswa (24,2%), kategori rendah sebanyak 2 siswa (6,9%) dan kategori sangat rendah yaitu sebanyak 0 siswa (0%), (c) penerapan PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 31,03%, dan (d) Hasil belajar siswa setelah penerapan PBL yakni jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 29 siswa (100%).

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Puzzle* pada Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas III B SDN Rejosari 01”.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Desain penelitian ini yaitu model Kemmis dan Mc Taggart, meliputi empat tahapan diantaranya perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi (Kunandar, 2012). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas III B SDN Rejosari 01 Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang dengan jumlah 27 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus dan 24 Agustus 2023, siklus II pada tanggal 31 Agustus dan 7 September 2023. Penelitian dilakukan pada tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. Siklus I dilaksanakan pada Subtema 2 pembelajaran 5 dan Subtema 3 pembelajaran 5. Siklus II dilaksanakan pada Subtema 4 pembelajaran 2 dan 5.

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data yang digunakan dengan analisis data kuantitatif untuk menganalisis data berdasarkan hasil belajar siswa selama

mengikuti pembelajaran. Analisis data penelitian yang diberikan berupa observasi kepada siswa serta banyak analisis deskriptif untuk memaparkan data yang dihasilkan dari penelitian yang dideskripsikan sesuai dengan data yang telah dikumpulkan.

Suyadi (2010) menyebutkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Data yang sudah diakumulasikan akan diuji untuk verifikasi menggunakan diskusi teman sejawat maupun antar anggota. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Penyimpulan data hasil observasi guru dan siswa dilakukan dengan melihat lembar hasil observasi yang telah diisi oleh observer selama pembelajaran berlangsung dan komentar perbaikan dari pengamat, dokumentasi berupa foto-foto pembelajaran per siklus yang menjelaskan kegiatan pembelajaran di SDN Rejosari 01.

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* minimal ≥ 75 siswa telah mencapai nilai dengan ketuntasan belajar klasikal 75% yang dapat dihitung menggunakan rumus :

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

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pra-siklus yang dilakukan pada siswa kelas III B SDN Rejosari 01 pada semester 1 tahun pelajaran 2023/2024 dari 27 orang siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai 65 dengan KKM yang ditetapkan sekolah 75. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal hanya mencapai 41%.

Adapun hasil belajar prasiklus siswa dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil belajar prasiklus

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
≥ 75	11	41%	Tuntas
< 75	16	59%	Tidak tuntas

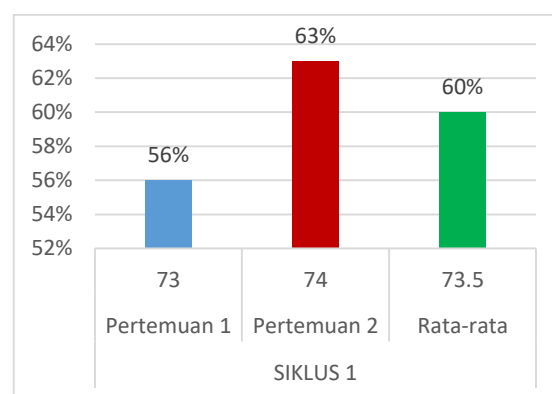
Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I peneliti menyusun perencanaan kegiatan yaitu sebagai berikut. (a) Menyusun RPP mengikuti alur model pembelajaran soal pembelajaran berbasis masalah; (b) membangun bahan-bahan pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran; (c) Membaca teori-teori tentang model pembelajaran berbasis masalah pembelajaran untuk dapat dilaksanakan dengan benar di lapangan; (d) Membuat soal-soal penilaian yang berhubungan dengan bahan; (e) Mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan membantu proses pembelajaran; (f) Membaca dengan pedoman-pedoman yang baik diberikan oleh Kemdikbud dalam menyusun perencanaan agar mampu nanti melakukan pembelajaran sesuai harapan; dan (g) Menyusun materi pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan adalah: (a) membawa seluruh persiapan ke kelas; (b) Melakukan pelaksanaan pembelajaran dengan pendahuluan yaitu: belajar salam, melakukan motivasi absensi, siswa agar giat belajar, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi cakupan yang sedang mengajar; (c) Melakukan pembelajaran inti, dan (d) Melakukan kegiatan pembelajaran penutup. Mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

Berdasarkan hasil pengamatan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Puzzle yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Observasi atau pengamatan terhadap hasil belajar siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2. Pada pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata klasikal 73 dengan proporsi ketuntasan 56% sebanyak 15 siswa tuntas dan 12 tidak tuntas, sedangkan pertemuan 2

memperoleh nilai rata-rata klasikal 74 dengan proporsi ketuntasan 63% sebanyak 17 siswa tuntas dan 10 tidak tuntas. Sehingga pada siklus 1 memperoleh rata-rata nilai 73,5 dengan proporsi ketuntasan 60% disajikan dalam diagram gambar 1.

Dalam siklus I siswa sudah memberanikan diri untuk bertanya kepada guru akan tetapi masih banyak siswa yang merasa malu dalam bertanya, siswa masih merasa kesulitan dalam membuat keputusan dengan cepat saat diskusi kelompok atau tanya jawab, dan tidak mempertimbangkan hasil dari diskusi kelompoknya, terbukti dengan jawaban siswa di dalam hasil evaluasi yang kurang maksimal.

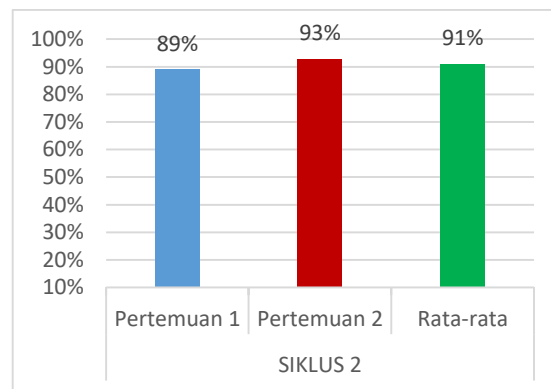


Gambar 1. Diagram Presentase Hasil Belajar Siklus I

Pengamatan hasil belajar dalam penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Puzzle pada siklus I memperoleh proporsi secara klasikal yaitu 60%. Hasil pengamatan siklus I dapat dikatakan belum berhasil karena mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 75%. Keberhasilan pada siklus I diperbaiki pada siklus II untuk mencapai keberhasilan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hasil belajar pada siklus I dalam kategori kriteria perlu bimbingan. Dalam siklus I siswa dalam memberikan

penjelasan dalam aspek pengamatan menganalisis argumen masih kurang. Dalam Soal Problem Based Learning mengarahkan siswa untuk membedakan antara informasi yang baik dan buruk, serta siswa dapat mengambil keputusan yang tepat dalam menganalisis argumen (Fakhriyah et al, 2016)

Dalam hal ini peneliti melakukan perbaikan pada siklus dengan mengkondisikan siswa agar lebih kondusif serta memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dengan perbaikan tersebut, hasil tes evaluasi hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Pada pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata klasikal 87 dengan proporsi ketuntasan 89% sebanyak 24 siswa tuntas dan 3 tidak tuntas, sedangkan pertemuan 2 memperoleh nilai rata-rata klasikal 87 dengan proporsi ketuntasan 89% sebanyak 25 siswa tuntas dan 2 tidak tuntas. Sehingga pada siklus II memperoleh rata-rata nilai 87 dengan proporsi ketuntasan 91% disajikan dalam diagram gambar 2.



Gambar 2. Diagram Presentase Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan diagram presentase hasil belajar siklus II, peningkatan dapat terlihat dengan selisih pada pertemuan 1 sebesar 89% dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 sebesar 93%. Sehingga pada siklus II memperoleh proporsi ketuntasan 91% dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti.

Adapun perbandingan dari hasil penelitian yang memuat data hasil belajar siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Perbandingan hasil belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Presentase	Rata-rata nilai
Prasiklus	41%	65
Siklus 1	60%	73,5
Siklus 2	91%	87

Berdasarkan tabel perbandingan hasil belajar siswa di atas, peningkatan dapat terlihat dengan selisih hasil belajar prasiklus dengan presentase 41% mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 60% dan terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 91%. Demikian pula berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning menggunakan media Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa Kelas III B SDN Rejosari 01.

Arsyad (Herawati, 2016) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Dikuatkan oleh Falahudin (2014) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar

mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Arsyad (Herawati, 2016) menguraikan bahwa memilih media harus memperhatikan beberapa kriteria dalam memilih media, yaitu: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, (3) praktis, luwes, dan bertahan, (4) guru terampil menggunakannya, (5) pengelompokan sasaran, dan (6) mutu teknis. Darmawan (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran puzzle mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Hasil-hasil penelitian tersebut dapat membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar yaitu media pembelajaran Puzzle. Media pembelajaran puzzle digunakan karena melihat kebutuhan dari siswa di SD Negeri Rejosari 01 dengan media pembelajaran puzzle akan memberikan visualisasi materi yang lebih menarik dikarenakan belajar dibarengi permainan akan menambah minat siswa untuk belajar, sehingga pemahaman materi siswa baik.

Sejalan dengan penelitian Sukartini (2022) menyatakan bahwa hasil penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar 79 dengan ketuntasan klasikal 77%, sedangkan untuk siklus II, nilai rata-rata hasil belajar IPS adalah 82 dengan ketuntasan klasikal 87%. Pada siklus II kriteria keberhasilan penelitian ini telah tercapai. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan evaluasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik di kelas VIIIE.

Hasil penelitian Darwis (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran problem based learning di kelas III SD Abdi Sukma Kota Medan berdasarkan nilai post-test yang dilakukan pada siklus I nilai

persentase ketuntasan kelas yang dicapai sebesar 60,87% sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan kelas yang dicapai sebesar 69,57% sehingga dapat dijelaskan bahwa terjadinya peningkatan sebesar 26,09%. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang Berdasarkan analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model Problem Based Learning berbantuan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III B SDN Rejosari 01. Data peningkatan tersebut diperoleh berdasarkan prosentase nilai hasil evaluasi. Sebanyak 27 siswa yang mengikuti tes prasiklus, siswa yang menyelesaikan belajar hanya 11 siswa dan 16 siswa tidak tuntas belajar dengan proporsi ketuntasan belajar 41% dengan rata-rata nilai 65 dengan kategori rendah. Mengalami peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 60% rata-rata nilai 73,5 pada pertemuan I memperoleh 56% dan mengalami peningkatan pertemuan II memperoleh 63%. Pada siklus II meningkat menjadi 91% rata-rata nilai 87 pada pertemuan I memperoleh 89% dan mengalami peningkatan pertemuan II memperoleh 93%.

Penerapan model *Problem Based Learning* akan memberikan pembelajaran yang bermakna dengan penggunaan media puzzle sehingga dapat mengembangkan cara berpikir dan kreativitas dalam memecahkan suatu permasalahan dengan cara meningkatkan konsentrasi peserta didik. Untuk memaksimalkan pembelajaran, sebaiknya guru mempersiapkan terlebih dahulu pertanyaan yang akan digunakan baik dari segi bahasa maupun konten kalimat yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa yang akan memancing siswa untuk berpikir dan memaksimalkan media puzzle untuk memperoleh informasi lebih detail mengenai materi yang akan dipelajari.

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 Rejosari 01 Semarang yang telah berkenan menjadi mitra PPL PPG Prajabatan Gelombang 2 Tahun 2022
2. Guru, Staff dan karyawan SD Negeri Rejosari 01 Semarang yang telah membimbing penulis selama pelaksanaan PPL
3. Seluruh siswa kelas III B yang telah berperan aktif selama pelaksanaan pembelajaran
4. Rekan-rekan PPL yang telah berperan aktif selama pelaksanaan berbagai kegiatan PPL.

Penulis menyadari dalam penulisan karya tulis ilmiah ini terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan karya tulis ilmiah ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan semoga karya tulis ilmiah ini dapat dimanfaatkan bagi semua pihak yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugraheni. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar [A Meta-Analysis Of Problem-Based Learning Models In Increasing Critical Thinking Skills In Elementary Schools]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*.
- Darmawan, L. A., dkk. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Susun Kotak pada Tema Ekosistem". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.14-17).
- Darwis, U. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Benda Di Sekitarku Di Kelas III SD Abdi Sukma Kota Medan. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(3), 284-297.
- Ejin, S. (2016). Pengaruh model problem based learning (PBL) terhadap pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Jambu Hilir Baluti 2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 65-71.
- Fakhriyah, Fina., Sumaji., dan Roysa, Mila. 2016. Pengaruh Model Problem Based Instruction dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. 2 (1): 781-790.
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1 (4): 104-117.
- Hidayat Sholeh. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Herawati, H., & Hairussoleh, H. (2021). Media Pembelajaran Karakter Anak Usia Dini dengan Pendekatan Animasi 2D untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak pada Raudhatul Athfal Albarokah. *Jurnal Insan Unggul*, 9(2), 143-169.
- Kadir, A. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Kamarianto, et al. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 001 Kecamatan Sinaboi. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 1-12.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mallewai, I. H. (2019). PENERAPAN PEMBELAJARAN TEMATIK BAGI GURU MADRASAH. *Baruga: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 29-41.
- Nafiah, Yunin Nurin. 2014. Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar

- Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4 (1): 125-143.
- Situmorang, M, A. 2012. Meningkatkan kemampuan memahami wacana melalui media pembelajaran puzzle. *Jurnal Bahasa*, 2(1):45-54.
- Sukartini, N.N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning berbantuan Evaluasi Quizizz untuk Meningkatkan hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 73-82.
- Suyadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Taufiq, A. (2014). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016, September). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 26, pp. 263-278).