

Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv

Huwaida Nur Rafidah¹, Aryo Andri Nugroho², Ulin Nafiah³, Muhamad Muzaki Assidiqi⁴

^{1,2} Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

^{3,4} SD Supriyadi Semarang, Jl. Supriyadi No. 7-11, Kalicari, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Email: huwaidanrafidah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV, yang mana hasil belajar kognitif peserta didik sebelumnya belum memuaskan karena kurangnya perhatian guru, penggunaan media yang terbatas, dan peserta didik kehilangan semangat saat pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif. Berdasarkan hasil penelitian, model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* terbukti mampu menunjang hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran IPAS secara signifikan. Selama pelaksanaan siklus penelitian dimulai dari Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II, terlihat peningkatan yang konsisten dalam jumlah peserta didik yang berhasil menyelesaikan materi pelajaran, sementara jumlah peserta didik yang tidak berhasil mengalami penurunan yang signifikan.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Media Puzzle, Hasil Belajar*

ABSTRACT

This research was conducted to determine the effect of implementing the Problem Based Learning model assisted by puzzle media on the cognitive learning outcomes of class IV students, where the cognitive learning outcomes of students were previously unsatisfactory due to lack of teacher attention, limited use of media, and students losing enthusiasm when learning. The type of research used is collaborative Classroom Action Research. Based on the research results, the Problem Based Learning model assisted by puzzle media was proven to be able to significantly support the cognitive learning outcomes of class IV students in science subjects. During the implementation of the research cycle starting from Pre-Cycle, Cycle I and Cycle II, a consistent increase was seen in the number of students who successfully completed the lesson material, while the number of students who were unsuccessful experienced a significant decrease.

Keywords: *Problem Based Learning, Puzzle Media, Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pengembangan sumber daya manusia bergantung pada pendidikan. Pendidikan mengajarkan seseorang berbagai pengalaman hidup melalui proses belajar dan pembelajaran. Ini sesuai dengan tujuan utama pendidikan, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya yang berkaitan dengan keterampilan kognitif. Hasil belajar kognitif termasuk pemahaman konseptual, berpikir kritis, kemampuan analisis dan pemecahan masalah (Muna et al., 2023). Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, diperlukan model pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran IPAS sangat penting dalam hal ini karena memberi peserta didik kesempatan untuk mempelajari berbagai hal secara nyata yang terjadi di kehidupan sehari-hari (Khoirunnisa et al., 2020). Pada dasarnya, IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan disiplin ilmu alam dan sosial dengan tujuan mengajarkan peserta didik pemahaman yang lebih baik tentang lingkungan sekitar mereka, terutama yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial (Kartika et al., 2023). Namun, berdasarkan hasil tes diagnostik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV C SD Supriyadi Semarang, hasil belajar kognitif masih kurang. Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran di kelas, ditemukan bahwa banyak peserta didik masih belum tertarik dengan materi yang disampaikan, yang menunjukkan bahwa mereka memiliki tingkat keterlibatan yang rendah.

Pembelajaran, dalam prosesnya memerlukan bantuan dari banyak peran baik dalam hal lingkungan ataupun guru. Guru tidak hanya dijadikan sebagai tumpuan dalam menyampaikan pengetahuan ataupun satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik (Wijayama, 2020). Akan tetapi, guru merupakan pembimbing, pembina, pengajar dan pelatih yang diartikan sebagai pengembang kreasi dalam mengajar, memberikan motivasi serta mampu menarik minat peserta didik untuk belajar (Yestiani & Zahwa, 2020).

Selama guru membimbing dan mengajar, guru perlu menentukan suatu model pembelajaran. Penyesuaian antara pemilihan model pembelajaran dengan materi yang diajarkan pada peserta didik penting untuk diperhatikan oleh guru karena memudahkan menyusun perencanaan pembelajaran supaya tujuan mengajar dapat tercapai sesuai dengan harapan yang di rencanakan. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada peserta didik kelas IV C SD Supriyadi Semarang yaitu dengan menerapkan berbagai model pembelajaran seperti penggunaan model *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* memuat aktivitas yang bermakna bagi peserta didik dimana mereka dihadapkan pada materi ataupun masalah yang harus dipecahkan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman konkret serta dapat menemukan sendiri pengetahuannya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Permatasari et al., 2019) bahwa *Problem Based Learning* yakni model pembelajaran yang melibatkan peserta didik agar aktif memecahkan suatu masalah sehingga mereka mendapatkan pengetahuan dan terampil dalam memecahkan permasalahan.

Optimalisasi hasil belajar pada model *Problem Based Learning* memerlukan bantuan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bermaksudkan untuk menarik rasa ingin tahu dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Tapiyah Lusiana, 2021) yang berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan salah satu perangkat fisik dari sumber belajar dimana di dalamnya mengandung materi instruksional bagi lingkungan peserta didik yang mampu memantik antusiasme belajar. Selain itu penggunaan media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat memahami materi yang sedang dipelajari dengan cepat. Media *Puzzle* yang digunakan merupakan salah satu bentuk alternatif optimalisasi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS selain penggunaan model pembelajaran.

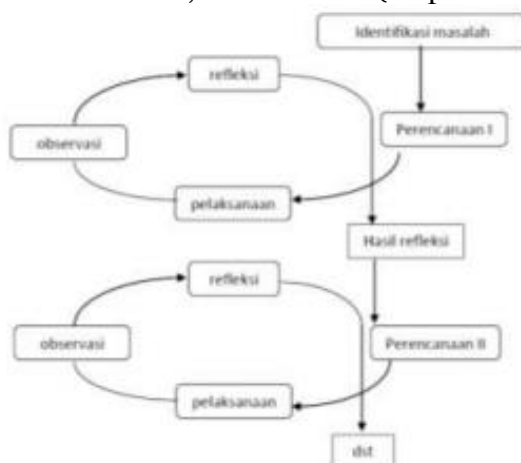
Menurut Julianti (dalam Mu'min & Yultas, 2020) *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri atas 5-10 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau

lempengan karton dengan warna gambar yang jelas dan bentuk serta ukuran papan sederhana. Anak yang terbiasa bermain *puzzle* akan terlatih untuk terbiasa tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat anak saat menyelesaikan *puzzle* merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk hal-hal yang baru. Saat bermain *puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, warna atau logika.

Berdasarkan penjabaran diatas, penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik melalui implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Puzzle* kelas IV SD Supriyadi Semarang Tahun Ajaran 2023/2024.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SD Supriyadi Semarang yang berjumlah 29 peserta didik yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis & MC Taggart dimana setiap siklus terdiri dari 3 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi (Stephen Kemmis, 1988).



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Mc Taggart

Teknik pengumpulan data dalam penelitian meliputi tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur penilaian hasil belajar kognitif, sedangkan observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati peserta didik dalam menyelesaikan LKPD selama kegiatan diskusi yang memanfaatkan media *puzzle*. Sementara wawancara ditujukan kepada guru kelas IV dalam mengidentifikasi permasalahan pada kelas IV.

Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data yaitu (Indahwati & Abdullah, 2019):

Hasil Belajar Setiap Peserta didik (N)

$$N = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100$$

Rata-Rata Hasil Belajar di Kelas (X)

$$X = \frac{\sum \text{Nilai seluruh peserta didik}}{\sum \text{Siswa di kelas}}$$

Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal (P)

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas}}{\sum \text{Siswa di kelas}} \times 100$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari 1 pra siklus dan 2 siklus. Berikut merupakan hasil dari pelaksanaannya:

Pra siklus dilaksanakan pada 26 Maret 2024 dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil dari kegiatan tersebut, diketahui bahwa kelas IV terdiri dari 29 peserta didik. Sebanyak 14 peserta didik memperoleh hasil belajar >75 dan sisanya belum memenuhi target atau ketuntasan kriteria aspek hasil belajar kognitif. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya motivasi peserta didik dalam mendengarkan penyampaian materi oleh guru sehingga pembelajaran tidak berjalan secara interaktif.

3.1 Hasil

Berdasarkan hasil dari pra siklus, peneliti menentukan strategi pada Siklus I dengan mengimplementasi model PBL berbantuan media puzzle kedalam pembelajaran. Siklus I dilakukan pada 6 Mei 2024 dan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2024.

3.1.1 Siklus I

Plan (Merencanakan)

Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti menyusun modul ajar IPAS termasuk tes yang berguna dalam mengukur ranah kognitif dengan materi tentang "Kegiatan Ekonomi di Indonesia". Model yang digunakan adalah PBL, pendekatan saintifik, serta metode pembelajaran ceramah, diskusi, tanya jawab, dan demonstrasi. Mempersiapkan media puzzle yang berupa kumpulan kegiatan ekonomi meliputi produksi, distribusi dan konsumsi. Yang mana puzzle tersebut disusun oleh kelompok agar menjadi gambar utuh, kemudian dilanjutkan menjawab beberapa pertanyaan seputar kegiatan apa yang didapatkan pada puzzle tersebut.

Do (Melaksanakan)

Ketika pembelajaran, guru memulai dengan sapaan hangat dan mengarahkan peserta didik untuk melakukan doa bersama, menciptakan atmosfer yang harmonis dan religius di dalam kelas. Guru juga menegaskan integritas dengan melakukan presensi untuk memastikan kehadiran peserta didik yang semangat belajar. Video pembelajaran terkait kegiatan ekonomi menjadi sarana untuk membangkitkan minat belajar peserta didik sekaligus mempersiapkan mereka secara mental. Guru juga memanfaatkan teknik ice breaking dan apersepsi untuk memperkenalkan materi secara interaktif, mengikat perhatian peserta didik sebelum memasuki bagian inti pembelajaran.

Bagian inti pembelajaran merupakan inti dari sesi pembelajaran, di mana guru mengajukan pertanyaan pemantik dan membahas bagaimana cara memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut disampaikan melalui video pembelajaran, diikuti dengan interaksi aktif peserta didik yang bertanya dan mengikuti panduan guru tentang kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi dan konsumsi. Peserta didik diberi kesempatan untuk berkolaborasi dalam kelompok mengembangkan keterampilan kerja sama dan pemecahan masalah. Selama proses ini, guru memberikan dukungan dan panduan, serta memfasilitasi sesi presentasi hasil diskusi kelompok. Selain itu, ada refleksi pembelajaran yang mengakhiri sesi pembelajaran, yang dilanjutkan dengan aktivitas ice breaking, koreksi evaluasi. Keseluruhan pembelajaran tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman yang berarti dan mendalam bagi peserta didik.

See (Refleksi)

Refleksi pada pembelajaran siklus I ditemukan permasalahan berupa suasana kelas yang belum kondusif dan rasa bosan terhadap tugas kelompok atau kolaborasi. Kurang tegasnya terhadap peserta didik yang melakukan aktivitas diluar pembelajaran selama jam pembelajaran berlangsung. Namun pada pelaksanaan pembelajaran telah terlaksana sesuai rancangan pada perangkat pembelajaran. Diawal pembelajaran, peserta didik cenderung pasif. Seiring berjalannya waktu, peserta didik menemukan semangat belajarnya meskipun terdapat beberapa peserta didik yang mengganggu konsentrasi peserta didik lainnya. Hasil dari evaluasi belum memuaskan dan hal ini perlu ditingkatkan kembali.

3.1.2 Siklus II

Plan (Merencanakan)

Pembelajaran menyusun modul ajar IPAS, lengkap dengan seluruh lampiran dengan materi "Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia". Model yang digunakan yaitu PBL, pendekatan saintifik, serta metode pembelajaran ceramah, diskusi, tanya jawab, pembelajaran di luar kelas, serta demonstrasi. Peneliti juga mempersiapkan media puzzle berupa beberapa peninggalan sejarah yang berasal dari kerajaan di Indonesia yang nantinya akan disusun menjadi suatu gambar yang utuh dan mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan gambar tersebut.

Do (Melaksanakan)

Hari itu, suasana pembelajaran di kelas dimulai dengan kehangatan saat guru menyapa peserta didik dengan penuh semangat. Mereka kemudian berkumpul untuk melakukan doa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik, menciptakan momen spiritual yang bermakna. Setelah itu, guru memastikan kehadiran peserta didik, menekankan pentingnya disiplin dalam pembelajaran. Semangat nasionalisme pun ditanamkan dengan nyanyian lagu "Satu Nusa Satu Bangsa". Guru juga berperan dalam mempersiapkan mental dan psikis peserta didik untuk memulai proses belajar dengan aktivitas *ice breaking* yang menyegarkan pikiran, diikuti oleh *apersepsi* untuk mengawali materi pembelajaran.

Ketika memasuki bagian inti pembelajaran, guru memulai dengan pertanyaan pemantik yang mengundang peserta didik untuk menceritakan pengalaman mereka dalam mengunjungi situs sejarah yang ada di Jawa tengah. Guru melanjutkan dengan memperkenalkan peninggalan sejarah lainnya, di mana peserta didik diajak untuk mengidentifikasi gambar yang telah disediakan oleh guru. Mereka dibagi menjadi beberapa kelompok, melakukan pemecahan masalah untuk menyelesaikan LKPD yang berupa bantuan puzzle. Kemudian dilanjutkan dengan bantuan *spinwheel* untuk mengacak nama-nama peserta didik yang mendapat giliran maju untuk mengambil beberapa pertanyaan dan dijawab.

Selama proses ini, guru memberikan panduan dan mendampingi peserta didik, dan pada akhirnya, peserta didik menyajikan hasil diskusi mereka. Interaksi antar kelompok dan penguatan dari guru menjadi bagian penting dari pembelajaran ini. Sesudah itu, pembelajaran ditutup dengan kegiatan *ice breaking*, evaluasi, refleksi, serta doa yang dipimpin oleh peserta didik sebagai penutup.

See (Refleksi)

Pelaksanaan pembelajaran telah berjalan dengan baik. Keaktifan peran setiap peserta didik sebagai anggota kelompok pun meningkat karena saya selalu memantau serta peduli terhadap peserta didik yang pasif dengan memberi nasihat, menanyakan kesulitan, hingga memberi petunjuk. Hal ini dilakukan agar semua peserta didik berpartisipasi sehingga proyek atau pengerjaan LKPD berupa puzzle ini yang dihasilkan maksimal dan efisien atau sesuai dengan waktu yang disepakati. Melihat hasil soal evaluasi yang menjadi acuan untuk aspek kognitif dari peserta didik bisa dikatakan meningkat karena keseluruhan telah tuntas atau melebihi dari batas minimum yang ditentukan. Serta proses pembelajaran yang dilaksanakan juga berjalan secara efektif dan efisien.

3.2 Pembahasan

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari adanya selisih antara hasil belajar awal dengan hasil belajar akhir. Jika pada akhir hasil belajar peserta didik lebih tinggi dibandingkan hasil belajar awal, maka hasil belajar peserta didik dapat dikatakan meningkat. Peningkatan hasil belajar yang terjadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang diterapkan efektif atau sesuai tujuan pembelajaran. Dari hasil penelitian yang di peroleh peneliti pada Penelitian Tindakan Kelas ini, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya dengan implemmentasi model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media puzzle pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

Dari data yang diperoleh dalam setiap Penelitian Tindakan Kelas ini, terjadi peningkatan hasil belajar kognitif pada setiap siklusnya. Berdasarkan hasil wawancara, KKTP

yang telah ditetapkan guru kelas adalah 75. Peneliti membagi 29 peserta didik di kelas menjadi 6 kelompok yang telah tersebar serta terdiri dari peserta didik mulai, berkembang, dan mahir. Hal ini diharapkan peserta didik mahir dapat menjadi tutor sebaya bagi temannya. Setelah belajar secara berkelompok kemudian dilanjutkan dengan melakukan evaluasi pembelajaran secara mandiri dengan diukur dari soal evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman atau hasil belajar kognitif peserta didik. Adapun data yang dapat dilihat sebagai ketuntasan hasil belajar kognitif secara klasikal pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Kognitif

Siklus	Hasil		
	Tertinggi	Terendah	Rata-Rata
Prasiklus	88	56	68
Siklus 1	90	56	72
Siklus II	96	72	86

Penelitian tindakan kelas IV ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS melalui implementasi model strategi pembelajaran yang lebih efektif. Pada Tabel 1, data hasil belajar peserta didik diukur dalam bentuk angka dan dalam siklus Prasiklus, hasil tertinggi yang dicapai adalah 88, sedangkan hasil terendah adalah 56, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 68. Hasil tersebut menunjukkan tingkat keberhasilan awal pembelajaran sebelum implementasi strategi yang direncanakan dan tentunya tidak sesuai harapan.

Selanjutnya, pada siklus pertama (Siklus I), terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Hasil tertinggi mencapai 90, sedangkan hasil terendah tetap pada 56, dengan rata-rata keseluruhan meningkat menjadi 72. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada Siklus I telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, masih diperlukan evaluasi dan perbaikan lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Oleh karena itu, penelitian ini akan melanjutkan ke Siklus II untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif guna mencapai hasil belajar yang lebih tinggi bagi peserta didik.

Pada Siklus II, peneliti terus melakukan penyesuaian dan perbaikan berdasarkan hasil dari siklus sebelumnya melalui kegiatan refleksi. Hasilnya, terjadi peningkatan yang lebih signifikan. Hasil tertinggi mencapai 96, hasil terendah menjadi 72, dan rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 86. Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang peneliti lakukan telah memberikan hasil yang positif dan kualitas pembelajaran di dalam kelas telah meningkat secara signifikan selama penelitian tindakan kelas ini berlangsung. Dalam tahapan siklus ini, peneliti terus memantau dan mengevaluasi perkembangan peserta didik terkait penerapan model PBL berbantuan media konkret sehingga memperoleh tingkat ketuntasan peserta didik kelas IV sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Kognitif

Siklus	Ketuntasan Peserta didik	
	Jumlah	Presentase
Prasiklus	14	48,2%
Siklus I	19	65,5%
Siklus II	26	89,6%

Tabel 2 menunjukkan bahwa 14 peserta didik dari total 29 yang berhasil menuntaskan materi pelajaran, sedangkan sisanya (15 peserta didik) tidak berhasil. Hal ini menjadi fokus utama peneliti dalam merencanakan dan menerapkan perbaikan dalam metode pengajaran.

Kemudian, pada siklus berikutnya, peneliti mengimplementasikan berbagai strategi perbaikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasilnya, terjadi peningkatan yang signifikan. Jumlah peserta didik yang berhasil menuntaskan materi meningkat menjadi 19, sementara yang tidak berhasil menurun menjadi 10. Meskipun peningkatan ini positif, masih ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut.

Pada Siklus II, peneliti terus melakukan penyesuaian dan perbaikan berdasarkan hasil dari siklus sebelumnya. Setelah adanya perbaikan tersebut, hasilnya sangat memuaskan. Jumlah peserta didik yang berhasil menuntaskan materi mencapai 26, sementara yang tidak berhasil hanya 3 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa upaya perbaikan yang telah diterapkan telah berhasil secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran IPAS.

Dalam pelaksanaan siklus ini dimulai dari Pra-siklus, Siklus I dan Siklus II. Peneliti terus memantau serta mengevaluasi perkembangan peserta didik dan terus berupaya meningkatkan pengajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik melalui model PBL. Disarankan agar guru, terutama dalam konteks mata pelajaran IPAS untuk menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai salah satu opsi model pembelajaran yang dapat diadopsi ke depan. Peningkatan yang terlihat pada siklus-siklus berikutnya menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas penerapan PBL berbantuan media *puzzle* telah memberikan dampak positif pada pembelajaran peserta didik kelas IV. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiana dkk bahwa terdapat penggunaan media pembelajaran *puzzle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kompetensi pengetahuan IPA (Widiana et al., 2019).

Penerapan *Problem Based Learning* sangat cocok untuk diterapkan kepada peserta didik. Hal ini disebabkan karena esensi dari model pembelajaran ini adalah peserta didik mengaplikasikan pengetahuannya, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pencapaian peserta didik dalam aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap (Herawati et al., 2022). Adapun media konkret juga berperan dalam memberi peluang untuk mendorong peserta didik untuk memahami sekaligus mengajarkan mereka tentang keterampilan dalam bekerja sama (Suryantari et al., 2019). Dalam konteks siklus kedua penelitian ini, indikator keberhasilan telah terpenuhi, sehingga tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menerapkan berbagai strategi perbaikan dalam proses pembelajaran, khususnya menggunakan model PBL berbantuan media *puzzle*, hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran IPAS dapat signifikan ditingkatkan. Dalam dua siklus penelitian, terlihat peningkatan yang konsisten dalam jumlah peserta didik yang berhasil menuntaskan materi pelajaran, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak berhasil menurun secara signifikan. Meskipun pencapaian ini sangat memuaskan, tetapi masih ada potensi untuk perbaikan lebih lanjut, yang menunjukkan bahwa upaya perbaikan harus terus dilaksanakan agar mencapai hasil yang lebih baik dalam sebuah pembelajaran.

Terdapat potensi untuk perbaikan lebih lanjut dalam upaya meningkatkan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar upaya perbaikan terus dilaksanakan dan terus dievaluasi. Hal ini tentu berpeluang mencapai hasil yang lebih baik lagi dalam pembelajaran yang berkelanjutan, memberikan manfaat yang lebih besar bagi peserta didik, dan membantu mereka mencapai potensi belajar yang mereka miliki. Terima kasih atas dukungan dan kontribusi semua pihak dalam penelitian ini, dan semoga hasilnya dapat menjadi landasan untuk perbaikan pendidikan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Herawati, W., Wahyuni, S., Nurlatifah, M., & Fauziyah, M. U. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(2), 76–83.

- Indahwati, D. S., & Abdullah, M. H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 07(06), 3542–3556. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v8i1.20210>
- Kartika, M. Y., Arianti, A., & Alim, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dipadu Team Games Tournament Melalui Lesson Study Dengan Bantuan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 148–160. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i3.593>
- Khoirunnisa, A., Nulhakim, L., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Perpindahan Kalor Mata Pelajaran Ipa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 25–36. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.10559>
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Muna, A. K., Prayito, M., & Ruliyanti. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Flash Card. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*. <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i3.73534>
- Permatasari, B. D., Gunarhadi, & Riyadi. (2019). The influence of problem based learning towards social science learning outcomes viewed from learning interest. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(1), 39–46. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i1.15594>
- Suryantari, N. M. A., Pudjawan, K., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 316. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19445>
- Tapiah Lusiana, D. S. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5-6 Tahun Lusiana Tapiah A. Ma, Rikha Surtika Dewi, Maesaroh Lubis. *Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 34–39.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>
- Wijayama, B. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA dan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Model Problem Based Learning Peserta Didik Kelas VI. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 190–198. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/23612>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>