

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Puzzle Peta untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

No	Nama Penulis	Email
1	Hartika Argi Dewi	hartika.angi29@gmail.com
2	Hernur Yoga Priyambodo	hernuryoga@unimor.ac.id

¹ Universitas Nusa Cendana


² Universitas Timor

 hartika.angi29@gmail.com (Penulis Korespondensi)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa mengenai materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas VB SD Inpres Oesapa Kecil 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SD Inpres Oesapa Kecil 1 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, materi Indonesiaku Kaya Raya. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Puzzle* Peta. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VB SD Inpres Oesapa Kecil 1 yang berjumlah 16 orang. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus memiliki empat tahapan; Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Peneliti mendapatkan data hasil penelitian melalui tes secara langsung, observasi hasil belajar dan pengamatan pelaksanaan pembelajaran. Data yang dihimpun peneliti menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan *Puzzle* Peta. Pada siklus 1 persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 56,2% dan ketuntasan belajar pada siklus 2 sebesar 81,2%. Capaian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 25% dari siklus 1 ke siklus 2. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Puzzle* Peta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB di SD Inpres Oesapa Kecil 1.

Kata Kunci: Hasil belajar; *Problem Based Learning*; *Puzzle*

 ©2024. Diterbitkan oleh Science and Education Journal. Artikel ini memiliki akses terbuka di bawah lisensi BY-NC <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

1. Pendahuluan

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkann potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik itu sendiri maupun untuk masyarakat, bangsa, dan negaranya. Sekolah dasar adalah tahap pendidikan paling awal di jenjang pendidikan nasional, di mana anak-anak memperoleh pemahaman awal tentang dunia. Upaya yang dilakukan di sekolah dasar harus dilakukan dengan benar agar anak-anak dapat membangun dasar yang kuat untuk maju ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Anak-anak pada jenjang sekolah dasar

termasuk dalam kategori pada tahap operasional konkret (concrete operational stage), kategori ini berlangsung kira-kira pada usia 7-11 tahun. Pada fase ini anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis, menggantikan pemikiran intuitif, sepanjang penalaran dapat diaplikasikan pada contoh khusus atau konkret. (Piaget dalam Danim, 2011: 78).

Dalam menciptakan proses belajar yang berkualitas guna meningkatkan mutu pendidikan, guru sebaiknya melakukan inovasi agar pembelajaran yang tercipta menjadi suatu proses yang menyenangkan. Kebiasaan guru menggunakan metode *teacher centered* yang dilakukan secara terus menerus akan menimbulkan dampak pada mutu pendidikan yang kurang, siswa kurang kreatif dan tidak mampu berkompetisi di masa yang semakin maju (Laela, 2016:3). Pembelajaran secara konvensional sebaiknya dikurangi agar pembelajaran yang dilakukan guru tidak membosankan yang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar yaitu peserta didik diharapkan dapat menguasai kemampuan berpikir kritis sesuai dengan jenjangnya. Salah satu upaya dapat dilakukan untuk mengarahkan siswa pada kemampuan berpikir kritis yaitu dengan pembentukan nalar atau logika serta keterampilan. Guru dapat membentuk kemampuan berpikir kritis siswa dengan memberikan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menerapkan strategi belajar yang efektif (Umuroh & Agoestanto, 2017:532).

Pada kenyataan di sekolah, sebagian besar guru lebih banyak menerapkan pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran di kelas hanya sekedar mendengarkan, mengerjakan tugas, dan hanya terfokus pada buku saja sehingga pembelajaran di dalam kelas sangat pasif (Utami, 2019; Winoto & Prasetyo, 2020). Hal ini tentunya menyebabkan minimnya interaksi antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif yang mengakibatkan dampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Guru diharapkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya hasil belajar siswa berdasarkan pemahaman dan pengetahuan yang dia miliki agar tidak menimbulkan dampak buruk terhadap proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu solusi yang dapat dilakukan guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Mengutip pendapat Aqib (dalam Ati & Setiawan, 2020), *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah sehingga mendapatkan suatu konsep dan pengetahuan dari mata pelajaran. Model ini diawali dengan masalah yang ditemukan pada suatu lingkungan pekerjaan untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan yang baru dan dikembangkan oleh peserta didik secara mandiri (AlperAslan, 2021; Seibert, 2020; Widiyatmoko, 2014). Guru dapat menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan alat permainan edukatif sesuai pada anak usia sekolah dasar.

Menurut Ismail (2012:215) alat permainan edukatif merupakan suatu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik. Alat ini dapat menjadi sarana untuk merangsang aktivitas anak dalam mempelajari sesuatu tanpa menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, sederhana maupun tradisional.

Dalam proses pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk kepentingan pembelajaran dan diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Media pembelajaran ini bermanfaat sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan tentu akan memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kustandi & Sutjipto (2011: 41-50) jenis-jenis media pembelajaran ada 12, yaitu gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan (chart), grafik, poster, peta globe, papan tulis, papan flanel, papan buletin, flip chart, akuarium, bangun ruang, diorama, dan herbanium. Dari berbagai jenis media pembelajaran tersebut, peneliti memilih menggunakan media peta. Menurut Sanaky (2013: 104-106) menyatakan bahwa, peta adalah media yang berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi, yang termasuk jenis media grafis atau media visual. Media pembelajaran peta pada penelitian ini terdiri dari gambaran pulau-pulau di Indonesia.

Berdasarkan pengamatan penulis di kelas VB UPTD SD Inpres Oesapa Kecil 1 Kota Kupang, penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih banyak menggunakan pengandaian atau penjelasan abstrak sehingga siswa cenderung cepat bosan mengikuti proses pembelajaran dan kurang berkonsentrasi sehingga menyebabkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan menjadi rendah. Peserta didik lebih banyak duduk diam mendengarkan penjelasan guru namun mereka tidak mengerti apa yang dijelaskan. Hanya beberapa siswa saja yang mampu menerima pelajaran dengan baik dari total 16 peserta didik yang ada di dalam kelas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk memperbaiki keadaan tersebut yaitu menggunakan media permainan/ game edukatif. Salah satu media permainan edukatif yang dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran siswa adalah puzzle.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam ketercapaian suatu tujuan pembelajaran. (Arsyad, 2017) mengartikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses peserta didik untuk belajar di dalam kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran juga dimaknai sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan serta alat untuk mempermudah dalam mempelajari sesuatu (Akbar, 2017). Media puzzle termasuk salah satu jenis media visual. Media visual merupakan media yang dalam penggunaannya melibatkan indera penglihatan untuk menumbuhkan ingatan visual dan minat siswa (Musfiqon, 2016). Media puzzle yang digunakan peneliti yaitu berupa potongan-potongan bagian dari bentuk persegi yang menggambarkan pulau-pulau yang ada di negara Indonesia.

Menurut Suciaty Al-azizy (2010: 78), ada 5 manfaat dari permainan puzzle yaitu sebagai berikut: 1) Mengasah otak. Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah. 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan keping-keping puzzle dan m

enyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. 3) Melatih nalar. Puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. 4) Melatih kesabaran. Puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan. 5) Pengetahuan. Penggunaan puzzle akan membuat anak belajar. Misalnya, puzzle tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan.

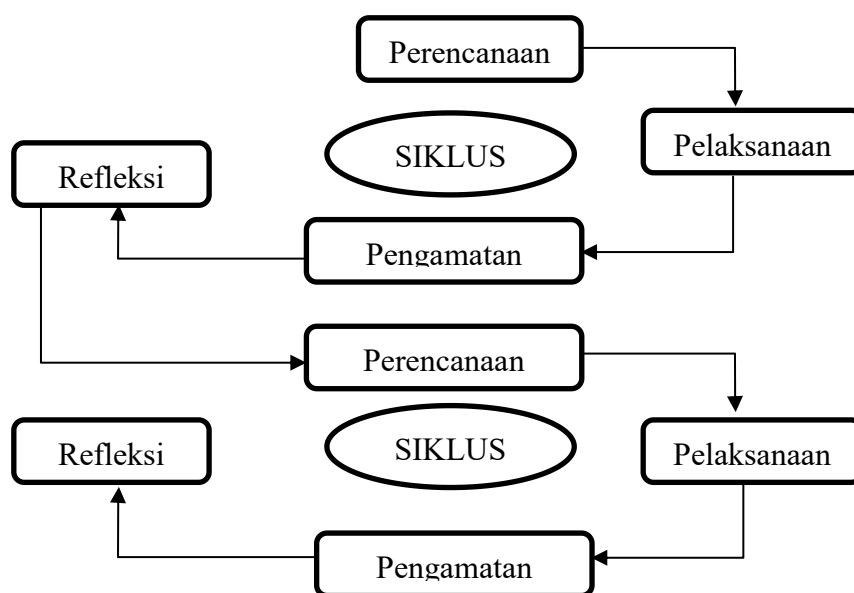
Berdasarkan penjabaran di atas, dilakukan penelitian untuk melihat apakah media permainan puzzle peta akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Adapun rumusan masalah penelitian ini yakni "Apakah penerapan model Problem Based Learning berbantuan Puzzle Peta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas VB UPTD SD Inpres Oesapa Kecil 1" dan tujuan penelitian yakni "Untuk mendeskripsikan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan Puzzle Peta di kelas V B UPTD SD Inpres Oesapa Kecil 1."

2. Metode

Adapun jenis rancangan penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research), dimana peneliti terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Suyanto dalam Muslich (2010: 9), penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Arikunto (2012:67) menyatakan bahwa tes adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengukur atau mengetahui sesuatu di dalam sebuah rancangan dengan menggunakan cara dan peraturan tertentu yang sudah ditentukan sebelumnya. Tes hasil belajar siswa dalam penelitian ini mencakup tes pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan pandangan Azizah (2021) penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas guna meningkatkan kualitas pembelajaran serta merupakan suatu bentuk kegiatan ilmiah. Guru diharapkan dapat melakukan penelitian tindakan kelas untuk

merefleksikan proses pembelajaran yang berlangsung. Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan oleh guru untuk menemukan kekurangan dan kelemahan proses pembelajaran sehingga nantinya guru dapat melakukan upaya perbaikan. Selain untuk memperbaiki suatu proses pembelajaran, penelitian tindakan kelas juga dapat dilakukan yang secara tidak langsung dapat meningkatkan kompetensi profesional guru. Berdasar penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa desain penelitian yang akan dilakukan peneliti berguna untuk meningkatkan serta memperbaiki kualitas pembelajaran bagi guru dan peserta didik dalam segala aspek sehingga kegiatan penelitian nantinya akan berjalan secara terarah, sesuai dengan harapan untuk menuju pada suatu tindakan yang lebih baik dari sebelumnya.



Gambar 1: Siklus Kemmis dan Mc. Taggart, 1988

Adapun dalam pelaksanaannya, setiap siklus melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Perencanaan (planning)

Tahap perencanaan atau planning meliputi pembuatan perangkat pembelajaran/ modul ajar, observasi fenomena pembelajaran di kelas, persiapan sarana dan prasarana penelitian serta menentukan indikator penelitian.

b. Pelaksanaan tindakan (action)

Tahap pelaksanaan tindakan atau acting meliputi segala tindakan yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran/ modul ajar. Pada tahapan ini, peneliti sekaligus melaksanakan pengamatan penelitian dan hasil tindakan.

Evaluasi (evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan setelah peneliti menemukan bukti-bukti nyata adanya peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas dan

prestasi belajar peserta didik setelah proses pelaksanaan tindakan selesai dilaksanakan.

c. Refleksi (reflection)

Tahap refleksi dilakukan melalui diskusi teman sejawat dan masukan dari guru pamong beserta dosen pembimbing selaku pembimbing selama proses penelitian.

Sebagai indikator keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan belajar peserta didik sebesar 80%, dengan capaian nilai harus di atas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang ditentukan yaitu 70. Apabila capaian tersebut bisa dicapai, maka dengan demikian penelitian tindakan kelas (PTK) ini bisa dikatakan berhasil.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian ini dilakukan di kelas VB UPTD SD Inpres Oesapa Kecil 1 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) semester II (Genap) pada tema Indonesiaku Kaya Raya tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus memiliki empat tahapan; Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Peneliti mendapatkan data hasil penelitian melalui tes secara langsung, observasi hasil belajar dan pengamatan pelaksanaan pembelajaran.

1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas VB UPTD SD Inpres Oesapa Kecil 1 untuk mengalami permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dari hasil wawancara tersebut diperoleh dokumen atau data nilai siswa, sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat ketuntasan belajar siswa pra siklus

No.	Standar Ketuntasan		Jumlah Siswa	Persentase
	Kategori	Nilai		
1.	Tidak Tuntas	< 70	11	68,7%
2.	Tuntas	≥ 70	5	31,3%
3.	Nilai Rata-rata	67,44		

2. Siklus 1

Pada tanggal 01 Maret 2024, dilakukan Siklus 1 di kelas VB UPTD SD Inpres Oesapa Kecil 1 yang terdiri dari 16 peserta didik. Siklus 1 berlangsung selama 2 sesi dengan durasi 70 menit. Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan siklus 1 seperti Modul Ajar, Bahan Ajar, LKPD, dan Soal Evaluasi.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti mengawali kegiatan dengan memberikan peserta didik sebuah permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari tentang "Pemanfaatan Peta". Peserta didik kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok diskusi dan guru membimbing setiap kelompok untuk berdiskusi menganalisis dan menyelesaikan topik permasalahan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakan Puzzle Peta dan menyusun urutan puzzle dengan tepat secara langsung. Setelah peserta didik berhasil menyusun puzzle, mereka diminta mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara bergantian. Pada fase terakhir, guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menganalisis dan mengevaluasi hasil pekerjaan yang telah dipresentasikan setiap kelompok.

Pada tahap observasi, peneliti melakukan kolaborasi bersama guru pamong. Guru pamong melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk memastikan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sudah benar sesuai dengan sintaks Problem Based Learning (PBL), serta mengamati keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru memberikan soal tes evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Dari hasil pelaksanaan tindakan siklus 1 diperoleh data nilai prestasi belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat ketuntasan belajar siswa siklus 1

No.	Standar Ketuntasan		Jumlah Siswa	Persentase
	Kategori	Nilai		
1.	Tidak Tuntas	< 70	7	43,8%
2.	Tuntas	≥ 70	9	56,2%
3.	Nilai Rata-rata	72,06		

Berdasarkan data Tabel 2. dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar peserta didik yaitu sebesar 56,2% telah mencapai KKTP dari sebelumnya 31,3% atau terjadi kenaikan sebesar 24,9%.

Peserta didik yang tuntas atau mencapai KKM hanya 56,2% atau kurang dari 80% dari jumlah peserta didik dalam satu kelas, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus II. Langkah selanjutnya peneliti dan guru pamong melakukan refleksi bersama terhadap pelaksanaan tindakan siklus I. Dari hasil refleksi diperoleh simpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah baik dan sesuai dengan sintaks Problem Based Learning (PBL), guru dapat sesekali melakukan ice breaking agar siswa bisa kembali fokus, serta perlu memperhatikan manajemen waktu.

3. Siklus 2

Pada tanggal 08 Maret 2024, peneliti melaksanakan siklus 2 di kelas VB UPTD SD Inpres Oesapa Kecil 1 yang terdiri dari 16 peserta didik. Siklus 2 berlangsung selama 2 sesi dengan durasi 70 menit. Peneliti melaksanakan siklus II dengan tahapan yang sama seperti pada siklus I, yaitu yaitu menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi: Modul ajar dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, dan soal evaluasi, serta melakukan perbaikan yang didasarkan pada hasil refleksi siklus I.

Dari hasil pelaksanaan tindakan siklus 1 diperoleh data nilai prestasi belajar siswa sebagai berikut:

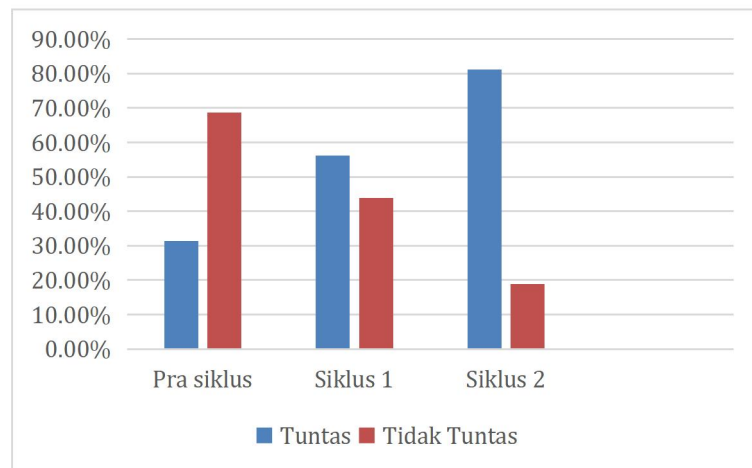
Tabel 3. Tingkat ketuntasan belajar siswa siklus 2

No.	Standar Ketuntasan		Jumlah Siswa	Persentase
	Kategori	Nilai		
1.	Tidak Tuntas	< 70	3	18,8%
2.	Tuntas	≥ 70	13	81,2%
3.	Nilai Rata-rata	81,69		

Berdasarkan data Tabel 3. dapat diketahui bahwa hasil pelaksanaan tindakan siklus II terjadi peningkatan prestasi belajar peserta didik yaitu 81,2% telah mencapai KKTP dari siklus I yang sebelumnya berkisar 56,2% atau terjadi kenaikan sebesar 25%. Langkah selanjutnya peneliti melakukan kegiatan refleksi bersama guru pamong terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Pelaksanaan pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) sudah sesuai dengan urutan sintaks PBL dan manajemen waktu sudah baik. Guru juga sudah melakukan ice breaking sehingga siswa semakin tertarik dan bersemangat untuk belajar. Dari hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar peserta didik yang signifikan yaitu 81,2% telah mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 81,69. Berdasarkan pedoman yang dipakai, bahwa ketuntasan belajar peserta didik telah mencapai 80% dari total keseluruhan siswa dalam satu kelas, maka pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan Puzzle Peta dapat dikatakan berhasil sehingga peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian. Berikut ini hasil rekapitulasi peningkatan prestasi belajar dari setiap siklus:

Tabel 4. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa

No.	Tindakan	Persentase		Nilai Rata - rata
		Tuntas	Tidak Tuntas	
1.	Pra Siklus	31,3 %	68,7 %	67,44
2.	Siklus I	56,2 %	43,8 %	72,06
3.	Siklus II	81,2 %	18,8 %	81,69



Gambar 2: Grafik perbandingan ketuntasan belajar

3.2. Pembahasan

Berdasarkan pada Tabel 4. dan gambar 2, terlihat bahwa terjadi kenaikan prestasi belajar peserta didik. Pada tahap pra siklus persentase ketuntasan belajar peserta didik hanya berkisar 31,3% dengan nilai rata-rata 67,44.

Berdasarkan pada Tabel 4. dan Gambar 1. terlihat bahwa terjadi kenaikan prestasi belajar peserta didik. Pada pra siklus persentase ketuntasan belajar peserta didik hanya 31,3% dengan nilai rata-rata 67,44. Setelah menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan puzzle peta pada siklus I ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 56,2% atau terjadi kenaikan 24,9% dengan nilai rata-rata 72,06. Selanjutnya pada siklus II ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 81,2% atau terjadi kenaikan sebesar 25% dari siklus sebelumnya dengan nilai rata-rata 81,69.

Hasil penelitian ini juga dapat memperkuat penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Hartini yang berjudul "Peningkatan Kemandirian dan Prestasi Belajar IPA melalui Problem Based Learning berbantuan Lembar Kerja Siswa", menjelaskan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan Lembar Kerja Siswa Berbasis Masalah ternyata dapat meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar IPA siswa (Hartini, 2019). Penelitian lain yang serupa juga telah dilakukan oleh Utami (2021), dalam penelitiannya dijabarkan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning ternyata mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik secara signifikan. Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dibuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan

menggunakan puzzle peta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VB di UPTD SD Inpres Oesapa Kecil 1, Kota Kupang. Hal ini terbukti dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dari sebelum menerapkan model Problem Based Learning (PBL) dan sesudah menerapkan model pembelajaran ini.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- AlperAslan. (2021). Problem-Based Learning in Live Online Classes: Learning Achievement, Problem-Solving Skill, Communication Skill, and Interaction. *Computers & Education*, 171, 104237. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104237>.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi, (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353–361. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Ati, T. P., & Setiawan, Y. (2020). Efektivitas Problem Based Learning-Problem Solving terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika siswa kelas V. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 294–303.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Danim, S. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Hartini. (2019). Peningkatan Kemandirian dan Prestasi Belajar IPA melalui Problem Based Learning berbantuan Lembar Kerja Siswa. *PAEDAGOGIE*, 14(1). <https://doi:10.31603/paedagogie.v14i1.2678>
- Ismail, Adang (2012). *Education Games*, 1st edn. Yogyakarta: Pro-U Media
- Kustandi, C & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Laela, R. L. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Guided Discovery terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas V SDN 2 Mojotengah Kecamatan Kedu Kabupaten Temanggung Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016. *Repository. Uksw. Edu*, 3. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/10927>
- Musfiqon. (2016). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Suciaty al - azizy, A. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Umuroh, K., & Agoestanto, A. (2017). Implementasi Model Pembelajaran PBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kedisiplinan Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 532–538. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21570/1029>
- Utami, D. (2019). Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas 5

- Sekolah Dasar. MAJU, 6(1). <https://doi.org/10.24903/pm.v5i1.461>
- Widiyatmoko, F. dan. (2014). Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning sebagai Media Pembelajaran pada Tema Bunyi dan Pendengaran untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10/15294/jpii.v3i2.3114>
- Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning dan Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 228-238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.348>.