# UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA *PUZZLE* PADA MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS 1 SD NEGERI 060912 MEDAN

Ria Nita Fitri[1], Marah Doly Nasution[2], Rismadani Purba[3]
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
rianitafitri20@gmail.com[1], marahdoly@umsu.ac.id[2],
rismadanipurba1984@gmail.com[3]

***ABSTRACT***

*This research aims to improve the learning outcomes of class 1 students at SD Negeri 060912 Medan by implementing the Problem Based Learning learning model with puzzle media. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in 2 cycles. Before entering cycle I, students are given a pre-cycle test first to determine the students' abilities. After carrying out the pre-cycle test, learning activities enter cycle I stage then proceed to cycle II stage. The subjects of this research were 1st grade students at SD Negeri 060912 Medan, totaling 21 students. The results of this research show that the learning outcomes of students using the Problem Based Learning model using puzzle media showed an increase in the learning outcomes of students who achieved completeness by 57.1%, then in cycle II students who achieved completeness also experienced an increase of 90.5%. From these results it can be concluded that from cycle I to cycle II there was an increase in completion by 33.4%. This shows that the application of the Problem Based Learning learning model using puzzle media can greatly improve students' results.*

*Keywords: PBL, Puzzle, Learning outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri 060912 Medan dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *puzzle*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Sebelum masuk siklus I, peserta didik diberikan tes prasiklus terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan peserta didik, setelah melakukan tes prasiklus, maka kegiatan pembelajaran masuk ke tahap siklus I kemudian di lanjutkan ke tahap siklud II. Subjek penelitian ini adalah murid kelas 1 SD Negeri 060912 Medan yang berjumlah 21 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* menggunakan media *puzzle* menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang memperoleh ketuntasan sebesar 57,1%, kemudian pada siklus II peserta didik yang memperoleh ketuntasan juga mengalami peningkatan sebesar 90,5%, dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 33,4%. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil besar peserta didik.

Kata Kunci: PBL, Puzzle, Hasil Belajar

## A. Pendahuluan

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa proses pembelajaran di satuan pendidikan harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Selain itu, proses ini juga harus memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi, sambil memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian mereka, sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. Proses pembelajaran juga harus menekankan pada pengembangan sikap dan kepribadian siswa, serta bertujuan untuk membentuk peserta didik yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah.

Pendidikan adalah suatu proses yang mencakup tiga dimensi individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Tidak hanya itu, pendidikan juga dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya (Nurkholis, 2013). Pembelajaran merupakan korelasi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Chotimah dan Fathurrohman (2018:40)

Dalam proses pembelajaran pada peserta didik di kelas 1 sd, sering kali dijumpai beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan peserta didik masih kurang mengetahui apa makna mempelajari mata pelajaran tersebut, apalagi pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, beberapa peserta didik tidak mengetahui apa itu pancasila, garuda pancasila dan lagu-lagu tentang pancasila, sehingga di dalam kelas peserta didik menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu guru sebagai fasilitator dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan dan bisa menjadi solusi untuk mengurangi hambatan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta

didik. Dalam mengembangkan model pembelajaran, seorang guru harus mampu menyesuaikan model yang dipilih dengan kondisi peserta didik, materi pelajaran, serta sarana dan prasarana yang tersedia.

Adapun salah satu model yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu model pembelajaran *problem based learning*. Menurut Resti (2021:28) *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang dalam prosesnya pesrta didik dihadapkan kepada suatu permasalahan nyata yang pernah di alami peserta didik. Menurut Dutch dalam M. taufik amar (1994) menyatakan bahwa PBL merupakan metode instruksional yang menantang peserta didik agar "belajar dan untuk belajar", bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Masalah-masalah tersebut dijadikan sebagai acuan peserta didik untuk melakukan penyelidikan oleh peserta didik sebagai pembelajaran yang memberikan bekal keterampilan untuk memecahkan masalah dan cara berfikir kritis atas sebuah masalah bagi peserta didik sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut.

Tidak hanya model pembelajaran yang menarik, media pembelajaran juga sangat berpengaruh penting bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh seseorang ataupun sekelompok orang untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada orang lain, yang dalam hal ini adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk merangsang peserta didik sehingga dapat memicu proses pembelajaran menjadi lebih aktif (Musahrain, 2017).

Denggan penggunaan media pembelajaran yang tepat maka peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan ide-ide kemampuan peserta didik dalam proses kegiatan belajar. Salah satu media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik pada fase A yaitu adalah media *puzzle.* Nurunnajmi dkk (2023:268) menyatakan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan belajar kognitif peserta didik pada fase A. Menurut Yudha

(2007: 33), *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam permainan ini, siswa diharuskan berpikir dengan cara mengingat dan membayangkan potongan-potongan gambar yang mereka susun hingga membentuk gambar yang utuh. Permainan ini akan meningkatkan hasil belajar siswa karena menggunakan media puzzle yang melibatkan mereka secara aktif.

Bersarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada peserta didik kelas 1 SD Negeri 060912 Medan, dari yang sebelumnya tidak mengetahui pancasila, setelah diterapkannya model pembelajaran dan media pembelajaran tersebut maka sebagian besar peserta sudah mengetahui lambang-lambang pancasila beserta bunyinya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan nilai ulangan yang dilakukan pada peserta didik yang mempunyai nilai diatas rata-rata. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu sebesar 70.

Untuk mencapai peningkatan hasil belajar peserta didik, guru perlu mengoptimalkan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengalami proses belajar secara langsung. Hal ini penting agar aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadi lebih optimal dan mereka tidak hanya berfokus pada hafalan, sehingga tercipta komunikasi dua arah yang menyenangkan. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan alternatif pemecahan melalui pembelajaran inovatif di mana guru berperan sebagai fasilitator, motivator, evaluator, dan informator, serta menciptakan komunikasi multi arah agar siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Oleh karena itu, peneliti menerapkan salah satu pembelajaran inovatif, yaitu menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media

*puzzle*. Model pembelajaran PBL dipilih karena berguna untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan media puzzle digunakan sebagai pendukung pelaksanaan PBL untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana meningkatan hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran "Ayo, Cinta Pancasila" dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media puzzle di kelas 1 SD Negeri 060912 Medan.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang berfokus pada penerapan tindakan terhadap sekelompok subjek tertentu, kemudian mengamati hasil atau dampak dari tindakan tersebut. Berdasarkan hasil observasi, tindakan selanjutnya dilakukan sebagai penyempurnaan atau penyesuaian sesuai dengan kondisi dan situasi yang ada, dengan tujuan mencapai hasil yang lebih baik.Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap tahap tersebut dilakukan dalam dua siklus.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri 060912 Medan dengan jumlah siswa keseluruhan 21 orang, laki-laki berjumlah 11 orang, dan siswa perempuan berjumlah 10 orang. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dengan materi “ Ayo, Cinta Pancasila”. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKN dengan materi “Ayo, Cinta Pancasila”.

Langkah-langkah yang diambil oleh guru atau peneliti pada tahap perencanaan mencakup: (1) Berdiskusi dengan rekan sejawat mengenai masalah yang dihadapi peserta didik; (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (3) Menciptakan media pembelajaran dalam bentuk puzzle; (4)

Menyiapkan lembar observasi untuk memantau motivasi belajar siswa; dan (5) Merancang soal tes untuk materi "Ayo, Cinta Pancasila".

Pada tahap pelaksanaan, guru melakukan beberapa langkah, yaitu: (1) Memberikan penjelasan singkat tentang materi "Ayo, Cinta Pancasila"; (2) Membagikan media pembelajaran puzzle; (3) Menjelaskan cara penggunaan puzzle tersebut; (4) Menginstruksikan siswa untuk menyusun dan mencocokkan kepingan puzzle yang memuat gambar Garuda Pancasila dan lambang-lambang kelima sila dengan tepat; (5) Meminta siswa secara bergantian maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka; (6) Membimbing siswa dalam merangkum pelajaran; (7) Memberikan soal tes kepada siswa; dan (8) Menilai hasil kerja peserta didik.

Pada tahap pengamatan, guru mengawasi aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan mengisi lembar observasi untuk menilai motivasi belajar peserta didik. Setelah itu, guru menganalisis hasil pengamatan dan penilaian terhadap lembar kerja peserta didik untuk mengevaluasi apakah masalah yang menjadi fokus penelitian ini telah teratasi. Pada tahap refleksi, guru menentukan tindakan yang perlu diambil berdasarkan hasil pengamatan. Pada siklus pertama, proses dan hasil pembelajaran masih belum memenuhi harapan, sehingga guru melakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua. Sedangkan pada siklus kedua, proses dan hasil pembelajaran telah memenuhi harapan, sehingga penelitian ini dihentikan

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil

#### a. Hasil Belajar Pra Tindakan

Untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi "Ayo, Cinta Pancasila," telah dilaksanakan pre-test. Namun, hasilnya menunjukkan bahwa siswa belum mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKM yang ditetapkan, yaitu 70. Berdasarkan tes yang dilakukan di SD Negeri 060912 Medan, banyak siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

1. Peserta didik belum mengetahui apa itu pancasila
2. Peserta didik belum mengetahui lambang-lambang pancasila
3. Peserta didik tidak mengetahui bunyi dari pancasila

Kesulitan-kesulitan tersebut dapat dilihat dari berbagai kesalahan yang dibuat oleh peserta didik saat menjawab soal. Sebelum dilakukan tindakan, kemampuan peserta didik masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari hasil tes awal pada materi "Ayo, cinta pancasila." Setelah hasil tes awal diperoleh, nilai minimum, maksimum, dan rata-rata peserta didik dapat ditentukan, seperti yang tercantum di bawah ini.:

**Tabel 1. Tabel nilai pada tes awal**

| | |
|---|---|
| Nilai Minimum | 20 |
| Nilai Maksimum | 80 |
| Nilai Rata-rata | 55,95 |

Hasil tes ini merupakan hasil tes yang dilakukan pada awal kegiatan sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *puzzle* untuk mengetahui kemampuan peserta didik.

**Tabel 2 Hasil Evaluasi Tes Awal (Prasiklus)**

| No | Nilai | Siswa | % | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 90-100 | - | - | Baik sekali |
| 2 | 70-89 | 6 | 28,6% | Baik |
| 3 | 50-69 | 10 | 47,6% | Cukup |
| 4 | 49< | 5 | 23,8% | Rendah |
| Jumlah | | 21 | 100% | |

Tabel diatas menunjukkan bahwa pada prasiklus ini pelaksanaan strategi ceramah, hasil belajar peserta didik adalah peserta didik yang mendapatkan nilai antara 90-100 pada kategori baik sekali adalah tidak ada, pada rentang nilai 70-89 pada kategori baik yaitu ada 6 peserta didik dengan persentase 28,6%, kemudian rentang nilai 50-69 terdapat 10 peserta didik dengan persentase 47,6% kategori cukup, sedangkan rentang nilai 49 kebawah ada 5 peserta didik dengan persentase 23,8% pada kategori rendah.

**b. Hasil Siklus I**

Setelah mndapatkan hasil tes awal yaitu tes prasiklus, maka diperoleh nilai minimum, nilai maksimum dan nilai rata-rata seperti di bawah ini. Selanjutnya yaitu melakukan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *puzzle,* maka di peroleh data sebagai berikut:

**Tabel 3. Nilai minimum, nilai maksimum dan nilai rata-rata pada siklus I**

| | |
|---|---|
| Nilai Minimum | 40 |
| Nilai Maksimum | 90 |
| Nilai Rata-rata | 67,38 |

Selanjutnya dari data diatas juga ditentukan hasil dari evaluasi peserta didik pada tes siklus I untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *puzzle* yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Evaluasi Tes Siklus I**

| No | Nilai | Siswa | % | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 90-100 | 2 | 9,5% | Baik sekali |
| 2 | 70-89 | 10 | 47,6% | Baik |
| 3 | 50-69 | 7 | 33,3% | Cukup |
| 4 | 49< | 2 | 9,5% | Rendah |
| Jumlah | | 21 | 100% | |

Dari table diatas dapat dilihat bahwa ada sedikit peningkatan pada kemampuan peserta didik untuk siklus I. Hasil belajar siswa yang meningkat pada siklus I ini adalah sebagai berikut : peserta didik yang mendapatkan rentang nilai 90-100 yaitu ada 2 peserta didik pada kategori baik sekali dengan persentase 9,5%, ini menunjukkan bahwa ada sedikit peningkatan dari hasil tes prasiklus sebelumnya, kemudian rentang nilai 70-89 tedapat 10 peserta didik pada kategori baik dengan persentase 47,6%, selanjutnya rentang nilai 50-69 terdapat 7 peserta didik pada kategori cukup dengan persentase 33,3% dan selanjutnya rentang nilai dibawah 49 masih ada beberapa peserta didik yaitu dengan jumlah 2 peserta didik pada kategori rendah dengan persentase 9,5%.

Dari data tersebut, dapat dihitung persentase ketuntasan siswa pada siklus I setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *puzzle*. Persentase ketuntasan siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Persentase Tingkat Ketuntasan Hasil Beljara Siklus I**

| No | Persentase | Tingkat Ketuntasan | Jumlah Siswa | Persentase Jumlah Siswa |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ≤70% | Tuntas | 12 | 57,1% |
| 2 | ≥70% | Tidak Tunntas | 9 | 42,9% |

Tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 12 peserta didik yang memperoleh ketuntasan dengan persentase 57,1%, dan terdapat 9 peserta didik dengan persentase 42,9% yang tidak tuntas dalam pembelajaran PPKN menggunakan penerapan model

pembelajaran *Problem Based Learning* dan menggunakan media *puzzle.*

**c. Hasil Siklus II**

Setelah selesai melakukan pembelajaran pada siklus II maka diperoleh hasil evaluasi peserta didik dengan nilai minimul, nilai maksimal dan nilai rata-rata seperti table di bawah ini:

**Tabel 6. Table Nilai minimum, Nilai Maksimal dan Nilai Rata-rata Siklus II**

| | |
|---|---|
| Nilai Minimum | 65 |
| Nilai Maksimum | 100 |
| Nilai Rata-rata | 78,80 |

Selanjutnya, dari data tersebut juga dianalisis hasil evaluasi peserta didik pada tes siklus II untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan menggunakan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

**Tabel 7. Hasil Evaluasi Tas Siklus II**

| No | Nilai | Siswa | % | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 90-100 | 10 | 47,6% | Baik sekali |
| 2 | 70-89 | 9 | 42,9% | Baik |
| 3 | 50-69 | 2 | 9,5% | Cukup |
| 4 | 49< | - | - | Rendah |
| Jumlah | | 21 | 100% | |

Hasil dari tabel diatas menunjukkan terjadi peningkatan secara signifikan pada siklus II ini, yaitu rentang nilai 90-100 terdapat 10 peserta didik pada kategori baik sekali dengan persentase 47,6%, rentang nilai 70-89 terdapat 9 peserta didik pada kategori baik dengan persentase 42,95, kemudian pada rentang nilai 50-69 terdapat 2 peserta didik pada kategori cukup dengan persentase 9,5%, dan selanjutnya sudah tidak ada lagi peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah 49.

Dari data tersebut, dapat dihitung persentase ketuntasan siswa pada siklus I setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *puzzle*. Persentase ketuntasan siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8. Persentase Tingkat Ketuntasan Hasil Beljara Siklus II**

| No | Persentase | Tingkat Ketuntasan | Jumlah Siswa | Persentase Jumlah Siswa |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ≤70% | Tuntas | 19 | 90,5% |
| 2 | ≥70% | Tidak Tunntas | 2 | 9,5% |

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa terdapat 19 peserta didik yang memperoleh ketuntasan

dengan persentase 90,5%, dan masih ada 2 peserta didik yang belum tuntas dengan persentase 9,5%. Dengan demikian rata-rata peserta didik yaitu 78,80.

### 3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil pembahasan, hipotesis tindakan menyatakan bahwa setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *puzzle*, hasil belajar peserta didik meningkat sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan, yaitu 70. Dari hasil penelitian, terlihat bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan yang dicapai pada setiap siklus yang dilaksanakan, yaitu dua siklus, dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

1. Pada saat melakukan evaluasi pada prasiklus, hasil belajar peserta didik hanya mencapai 55,95%, dengan 3 peserta didik yang dinyatakan tuntas dalam memahami materi "Ayo, Cinta Pancasila." Hasil ini masih jauh dari nilai rata-rata yang diharapkan dan termasuk dalam kategori 'sangat rendah.' Setelah dilakukan observasi terhadap kesenjangan ini, dirancanglah pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *puzzle*. Setelah tindakan pada siklus I, hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 67,38%, dengan 6 siswa yang tuntas dalam materi tersebut. Namun, hasil ini masih belum memenuhi kriteria ketuntasan karena batas KKM yang ditetapkan adalah 70. Oleh karena itu, pada siklus II, rata-rata skor hasil belajar siswa kembali meningkat.
2. Peningkatan ini terjadi karena beberapa faktor, di antaranya meningkatnya antusiasme peserta didik dalam mencari informasi dari berbagai sumber, pemahaman peserta didik terhadap materi yang semakin baik setelah pemaparan ulang pada siklus II, serta kemudahan peserta didik dalam menjawab soal-soal setelah mendiskusikan kesalahan yang mereka buat pada pertemuan sebelumnya. Hasil belajar peserta didik pada

siklus II meningkat sebesar 90,5%, dengan 19 peserta didik yang dinyatakan tuntas dari 21 peserta didik. Persentase ini menunjukkan peningkatan dari 57,1% pada siklus I menjadi 90,5% pada siklus II, yang telah mencapai batas KKM. Rencana tindakan kemudian direvisi dengan memperhatikan kekurangan pada siklus sebelumnya. Peningkatan ini berhasil dicapai ketika peneliti lebih fokus pada peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran, sehingga metode *Problem Based Learning* menggunakan media *puzzle* yang diterapkan mampu mengatasi masalah tersebut. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan hasil belajar siswa pada siklus II mencapai target KKM sebesar 70 dan persentase siswa yang tuntas di kelas sudah melebihi 75%.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil data penelitian yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *puzzle* di kelas I SD Negeri 060912 Medan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai post-test, pada siklus I persentase ketuntasan kelas mencapai 57,1%, sementara pada siklus II meningkat menjadi 90,5%, menunjukkan peningkatan sebesar 33,4%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Chotimah, C. & Muhammad F. (2018). *Paradigma baru sistem pembelajaran dari: Teori, Metode, Model, Media, hingga Evaluasi Pembelajaran* (1st ed.). Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media

M Taufik amir. (2015). *inovasi pendidikan melalui problem based learning.* Jakarta: prenada media group

Musahrain. Suryani, N. Suharno. 2017. Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media dalam Pembelajaran. Prosiding Seminar Pendidikan Nasional. 125-131

Nisyak, S. 2015. *Analisis Kelayakan Isi Dan Bahasa Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas Tujuh (VII) Penerbit Kementerian Pendidikan Dan*

*Kebudayaan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahimmalang

Nurkholis. 2013. *Pendidikan Dalam Upaya Memajuka Teknologi.* Jurnal Kependidikan. 1(1) : 24-44.

Resti, Ardianti, Eko Sujarwanto, dan Endang Surahman, " Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana", Journal for Physics Education and Applied Physics, Vol. 3. Juni. 2021.

Yusufhadi miarso. (2004). *menyemai benih teknologi pendidikan*. jakarta: prenada media group.