

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
*PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V  
SD NEGERI 4 SRIKATON**

**Andre Arisandra**  
**Universitas PGRI Silampari**  
[Andre.arisandra@gmail.com](mailto:Andre.arisandra@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPS Kelas V SD 4 Negeri Srikaton dengan diterapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* signifikan tuntas atau tidak. Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu, desain penelitiannya *Pre-test* dan *post-test Group design*. Teknik Pengumpulan datanya menggunakan teknik tes. Teknik analisis datanya dengan langkah-langkah: Uji Normalitas dan Uji-z. Berdasarkan analisis data maka diketahui hasil tes awal (*pre-test*) dengan nilai rata-rata 47,73 dan hasil tes akhir (*post-test*) memiliki rata-rata 70,53. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes akhir (*post-test*) lebih besar dari pada tes awal (*pre-test*). Setelah dihitung menggunakan uji-z diperoleh nilai  $z_{hitung} = 2,19$  yang dibandingkan dengan  $z_{tabel} = 1,64$  dengan taraf signifikan yaitu  $\alpha=0.05$  jadi disimpulkan bahwa  $z_0 \geq z_t$  atau  $2,19 \geq 1,64$ . Maka disimpulkan bahwa hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 4 Srikaton setelah diterapkan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Puzzle* secara signifikan tuntas, Tahun ajaran 2022/2023.

**Kata Kunci: Model *Problem Based Learning*, Media *Puzzle*, dan IPS**

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the completeness of social studies learning outcomes for Class V SD 4 Negeri Srikaton with the application of the Media Puzzle Assisted Problem Based Learning (PBL) Model, whether it was significant or not., whether it was significant or not. The research method used was quasi-experimental, the research design was pre-test and post-test group design. Data collection techniques used test techniques. Data analysis technique with steps: Normality test and z-test. Based on data analysis, it is known that the results of the initial test (pre-test) have an average value of 47.73 and the results of the final test (post-test) have an average value of 70.53. This shows that the average value of the final test (post-test) is greater than the initial test (pre-test). After calculating using the z-test, the value of  $z_{count} = 2.19$  is obtained compared to  $z_{table} = 1.64$  with a significant level of  $\alpha = 0.05$  so it is concluded that  $z_0 \geq z_t$  or  $2.19 \geq 1.64$ . So it was concluded that the social studies learning outcomes of Class V SD Negeri 4 Srikaton after the application of the Problem Based Learning Model assisted by Puzzle media were significantly complete, for the 2022/2023 academic year.*

**Keywords: *Problem Based Learning Model, Media Puzzle, and IPS***

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 disebut juga dengan K13 yang diterapkan secara tematik. Dalam Kurikulum tersebut siswa dituntut untuk aktif, kreatif serta mandiri saat proses pembelajaran sehingga guru hanya sebagai fasilitator. Pada kurikulum ini proses pembelajarannya dipusatkan pada peserta didik bukan berpusat pada pendidik. Kurikulum ini memiliki banyak komponen di dalamnya sehingga sedikit menyulitkan guru dalam menerapkannya, karena guru terbiasa menggunakan kurikulum KTSP. Komponen-komponen yang seharusnya dilaksanakan, namun tidak dapat terlaksana disebabkan sebagian guru masih ada yang kurang paham dalam menggunakan komponen tersebut. Guru mengalami kesulitan terhadap penerapannya sehingga proses mengajar hanya dilakukan dengan pengetahuan guru tersebut. Guru yang mengalami kesulitan dalam menerapkan kurikulum ini membuat ketertinggalan materi dan tujuan pembelajaran di sekolah tidak dapat tercapai secara maksimal terutama di Sekolah Dasar.

Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan awal yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena memberikan kemampuan dasar dan mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya. Maka dari itu jika pendidikan di sekolah dasar dilakukan dengan tidak bermakna nantinya akan berpengaruh kepada siswa yaitu akan mengalami kesulitan dimasa mendatang. Dalam pendidikan di SD proses pembelajaran harus dilakukan dengan memberikan kesan yang bermakna seperti ilmu yang didapat siswa. Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPS yang sangat penting untuk dipelajari karena IPS memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keadaan sosial serta lingkungan masyarakat yang sesuai dengan tempat tinggalnya. Sepertihalnya yang dikatakan oleh Dewi dan Fauzatul (2019:13) "Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sebuah warisan berbagai macam nilai-nilai kewarganegaraan dengan tujuan utama adalah membekali peserta didik untuk menjadi anggota warga negara yang sangat baik". Dalam pembelajaran IPS ini lebih menonjolkan siswa pada aspek pengetahuan, fakta dan konsep yang sifatnya menghafal.

Seorang guru harus mempunyai sikap yang kreatif dan peka terhadap siswanya ketika melaksanakan proses pembelajaran. Mempunyai sikap kreatif yang dimaksud dimana guru harus mampu menemukan inovasi dalam pembelajaran agar siswa tertarik dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Seperti yang sudah dikatehau bahwa siswa sering merasa bosan saat berada di ruang kelas dan tidak memperhatikan materi yang di berikan. Sebagai seorang guru harus mampu membuat siswa tidak merasa bosan dengan cara menggunakan strategi, model pembelajaran, dan harus mampu menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk semangat belajar. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil disaat guru dapat memberikan penjelasan materi kepada siswa secara menarik dan menggugah keinginan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 28 Oktober 2022 yang dilakukan kepada Bapak Heru Waluyo, S.Pd.SD sebagai wali kelas V SD Negeri 4 Srikaton. Hasil wawancara didapatkan informasi bahwasanya pada proses pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang berbantuan dengan media. Adapun media yang digunakan masih bersifat sederhana dan seadanya yang belum dapat memaksimalkan jalannya proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran belum maksimal karena hanya dilakukan satu arah belum ada timbal balik antara guru dan siswa sehingga mempengaruhi siswa dalam mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan data yang didapat dari wali kelas V SD Negeri 4 Srikaton bahwa nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS yaitu 65. Ketuntasan belajar yang didapat oleh 15 siswa sebesar 26,6% atau 4 siswa dengan rata-rata hasil belajar IPS siswa adalah 47 dan untuk rata-rata hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah dengan persentase 73,3% atau 11 siswa dengan rata-rata hasil belajar IPS siswa adalah 66,25 nilai siswa masih dibawah KKM. Faktor penyebabnya yaitu seperti yang dijelaskan oleh Bapak Heru Waluyo, S.Pd.SD bahwa siswa sulit menangkap materi yang diberikan, dikarenakan dampak dari pandemi covid-19 yang siswa terbiasa belajar dari *handphone* sehingga disaat diberikan penjelasan tanpa mencari tahu sendiri dan membaca sendiri membuat siswa kurang memahami materi. Hasil observasi yang peneliti lakukan secara langsung di dalam kelas melihat bahwa sebagian siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi mengenai jenis usaha dengan mengelola sumber daya alam, siswa lebih asik bermain dan mengobrol dengan teman sebelahnya sehingga tidak mendengarkan guru menjelaskan materi, siswa juga belum memahami mengenai usaha dengan mengelola sumber daya alam, dan siswa kurang aktif di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di atas guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi dan kondisi yang ada untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Salah satu cara dengan membuat kondisi belajar mengajar yang aktif dan kreatif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran, sehingga peneliti mengajukan salah satu model pembelajaran berbantuan media yang dapat digunakanyaitu "*Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Puzzle*". *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok maupun individu untuk dapat menyelesaikan suatu masalah yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari (*rill*). Suryani dan Syamsidah (2018:13-14) menjelaskan mengenai model *Problem Based Learning (PBL)* yaitu "Model Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning (PBL)* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah". Berdasarkan Permasalahan yang ada pada latar belakang di atas penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui ketuntasan belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Puzzle* dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD 4 Negeri Srikaton.

## **METODE PENELITIAN**

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan adanya perlakuan dan tidak menggunakan kelas pembanding. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Istiqomah, dkk (2020:239) mengemukakan bahwasanya penelitian kuantitatif disebut juga sebagai metode ilmiah (*scientific*) karena metode ini telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit, empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis. Berdasarkan topik penelitian yang akan diteliti, yaitu mengenai penerapan model *Problem Based Learning (PBL) berbantuan media puzzle* pada pembelajaran IPS, maka penelitian ini merupakan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 4 Srikaton, Jalan Hanura, Kelurahan Srikaton, Kecamatan Tugumulyo, Kabupaten Musi Rawas. Populasi pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SD Negeri 4 Srikaton Kecamatan Tugumulyo, Kabupaten Musi Rawas yang memiliki satu kelas dengan jumlah

15 siswa. Pada pengambilan sampel sampling jenuh semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel pada penelitian ini yaitu berjumlah 15 orang siswa. Siswa perempuan sebanyak 6 orang dan laki laki 9 orang.

## HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

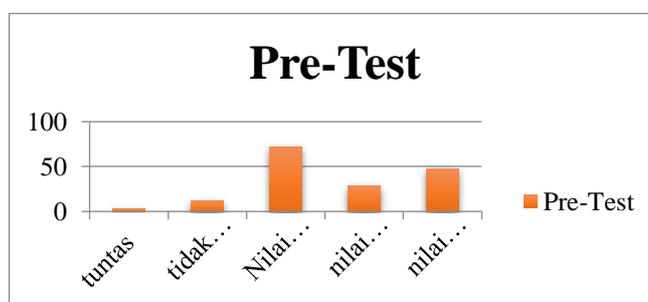
### Data Hasil *Pre-test*

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia sebelum diberikan perlakuan. Soal *Pre-test* ini terdiri dari 8 soal yang berbentuk *essay* yang sudah diuji coba terlebih dahulu di kelas VI. Data hasil analisis belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* mendapatkan nilai rata-rata siswa masih di bawah KKM 65. Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi data hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar *Pre-test***

Nilai	Keterangan	<i>Pre-test</i>	
		Frekuensi	Presentase
$\geq 65$	Tuntas	3	20%
$< 65$	Tidak Tuntas	12	80%
Jumlah		15	100%
Nilai Tertinggi		72	
Nilai Terendah		29	
Nilai Rata-rata		47,73	

**Bagan 1 Rekapitulasi Hasil Belajar *Pre-Test***



Berdasarkan tabel dan bagan 1 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat nilai  $\geq 65$  dengan kriteria tuntas 3 orang (20%) dan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 47,73. Jadi secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* termasuk dalam kategori rendah dan dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPS kelas V belum signifikan tuntas.

### Data Hasil *Post-test*

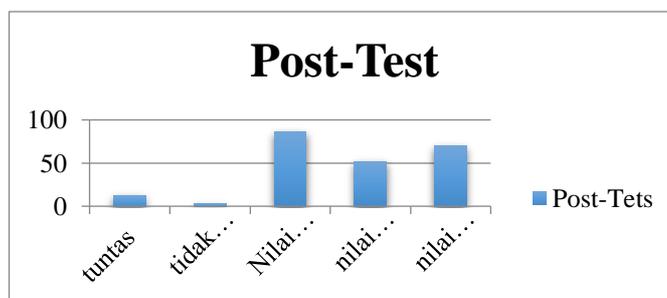
*Post-test* ini dilaksanakan agar dapat mengetahui hasil akhir belajar siswa terhadap materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle*. Soal yang digunakan sama seperti soal saat *pre-test* berbentuk *essay* dengan jumlah tetap yaitu 8 soal.

Data hasil analisis belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* nilai rata-ratanya hampir semua mencapai tuntas diatas KKM 65. Hasil *Post-tes* dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi data hasil *post-tes* dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar *Post-test***

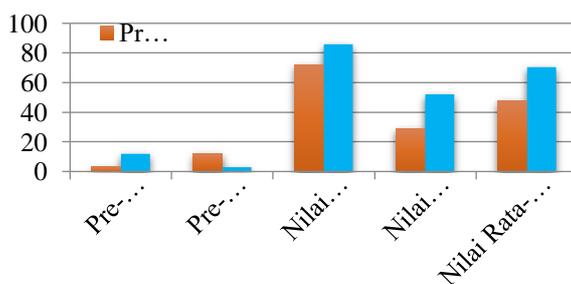
Nilai	Keterangan	<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Presentase
$\geq 65$	Tuntas	12	80%
$< 65$	Tidak Tuntas	3	20%
Jumlah		15	100%
Nilai Tertinggi		86	
Nilai Terendah		52	
Nilai Rata-rata		70,53	

**Bagan 2 Rekapitulasi Hasil Belajar *Post-Test***



Berdasarkan tabel 2 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat nilai  $\geq 65$  dengan kriteria tuntas 12 orang (80%) dan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 70,53. Jadi secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan akhir siswa kelas V SD Negeri 4 Srikaton setelah melaksanakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* termasuk dalam kategori tinggi dan dikatakan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V setelah diterapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* di SD Negeri 4 Srikaton Secara Signifikan Tuntas. Dibandingkan dengan nilai *pre-test* rata-rata nilai yang diperoleh siswa mengalami peningkatan yang mulanya pada saat *pre-test* hanya ada 3 siswa yang tuntas dan setelah diberikan perlakuan ada 12 siswa yang tuntas.

**Bagan 4.3 Rekapitulasi hasil belajar *Pre-test* dan *Post-test***



### Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak normal. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan rumus *chi* kuadrat dengan kriteria pengujian  $\chi^2_{hitung}$  dibandingkan dengan  $\chi^2_{tabel}$  dengan derajat kebebasan ( $d_k$ ) =  $n-1$ , dimana  $n$  adalah banyaknya kelas interval data dengan taraf signifikansinya 95% ( $\alpha = 0,05$ ). Jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ , maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Jika  $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ , maka dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.**  
**Rekapitulasi hasil uji normalitas**

Data	$\chi^2_{hitung}$	Dk (n-1)	$\chi^2_{tabel}$	Kesimpulan
Tes Akhir( <i>post-test</i> )	1,448	14	9,488	Normal

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa nilai  $\chi^2_{hitung}$  *post-test* (1,448) < dari  $\chi^2_{tabel}$  (9,488), maka distribusi statistik 15 siswa kelas V SD Negeri 4 Srikaton pada pembelajaran tematik dapat dinyatakan normal.

### Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas, ditemukan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal, maka untuk menguji hipotesisnya menggunakan rumus uji-Z. Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H_0$ : Nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 4 Srikaton tahun ajaran 2022/2023 setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* kurang dari 65 ( $\mu_o < 65$ ).

$H_a$ : Nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 4 Srikaton tahun ajaran 2022/2023 setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* lebih dari atau sama dengan 65 ( $\mu_o \geq 65$ ).

Berdasarkan rekapitulasi hasil perhitungan uji-Z data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5.**  
**Rekapitulasi Hasil Uji-z Hipotesis**

Data	$Z_{hitung}$	$D_k$	$Z_{tabel}$	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	2,19	14	1,64	$Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ $H_a$ Diterima

Berdasarkan hasil perhitungan uji-Z *post-test* yang telah dilakukan terletak pada taraf kepercayaan ( $\alpha = 0,05$ ) dan  $d_k = (15-1 = 14)$ , maka diperoleh  $Z_{hitung}$  (2,19)  $\geq Z_{tabel}$  (1,64). Dalam hal ini Hipotesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD 4 Negeri Srikaton secara Signifikan Tuntas.

### Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Srikaton, Kecamatan Tugumulyo, Kabupaten Musi Rawas tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *pre-experimental* dalam kategori *one group pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan tidak adanya kelompok atau kelas pembandingan yang

memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 4 Srikaton dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle*. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan kegiatan uji instrumen pada tanggal 27 Januari 2023 yang bertujuan untuk mengetahui soal yang dapat digunakan dan tidak dapat digunakan pada saat *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil rekapitulasi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda pada tiap butir soal ditemukan hanya 8 soal dari 13 soal yang dapat digunakan dalam uji *pre-test* dan *post-test*. Setelah dilakukan uji instrumen penelitian selanjutnya yaitu kegiatan *pre-test* yang dilaksanakan pada tanggal 6 April 2023. Saat dilakukannya *pre-test* ini siswa diberikan penjelasan materi namun tidak menggunakan model dan media pembelajaran, sehingga materi yang diberikan belum terlalu mendalam. Berdasarkan dari hasil *pre-test* dan dilakukan rekapitulasi nilai, siswa yang memperoleh nilai tertinggi 72 dan nilai terendahnya 29 dengan nilai rata-ratanya sebesar 47,73. Ketuntasan hasil belajar pada saat *pre-test* hanya ada 3 siswa yang mencapai KKM.

Setelah diberikan *pre-test*, selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran IPS tema 8 pembelajaran 3. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model dan media ini dilakukan dengan 1 kali pertemuan pada tanggal 13 April 2023 namun belum dilakukannya tes (*post-test*). Setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran IPS dan belum dilakukannya tes (*post-test*), maka pada tanggal 14 April 2023 siswa melakukan test akhir yaitu (*post-test*) yang diikuti oleh 15 siswa. Berdasarkan dari hasil rekapitulasi *post-test*, siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 86 dan nilai terendahnya 52 dengan rata-rata 70,53. Soal yang dikerjakan oleh siswa hampir keseluruhan dapat dijawab dengan benar. Jadi siswa yang tuntas saat *post-test* ini berjumlah 12 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 3 siswa belum mencapai ketuntasan. Pertemuan pertama pada saat penelitian yaitu *pre-test* yang dilaksanakan pada tanggal 6 April 2023 memiliki alokasi waktu 3x35 menit untuk peneliti memberikan tes awal atau *pre-test* dimana sebelum melakukan *pre-test* peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai materi yang akan dikerjakan. Selanjutnya pertemuan kedua yang dilaksanakan pada tanggal 13 April dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pada saat pembelajaran berlangsung peneliti menjelaskan materi terlebih dahulu menggunakan media *puzzle* setelah itu peneliti membagi siswa ke dalam 3 kelompok. Masing masing kelompok diberikan 1 media *puzzle* yang belum tersusun agar dapat disusun oleh siswa. Siswa menyusun *puzzle* dengan benar dan menjawab pertanyaan yang ada di belakang *puzzle*. Setelah siswa dalam setiap kelompoknya sudah menjawab maka setiap kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas dan kelompok lain mendengarkan serta mencatat. Setelah semua kelompok maju, peneliti mengevaluasi jawaban-jawaban dari setiap kelompok. Setelah itu siswa dan peneliti menyimpulkan mengenai materi yang sudah diberikan dalam proses pembelajaran dan peneliti menutup pembelajaran hari tersebut.

Pertemuan selanjutnya yaitu pertemuan ke 3 dimana dilaksanakan pada tanggal 14 April 2023 yang merupakan lanjutan dari pertemuan kedua dimana pada saat pertemuan kedua belum sempat melakukan *post-test*. Jadi, pada pertemuan ke 3 ini dilakukan *post-test* setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle*. *Post-test* ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan atau ketuntasan yang dimiliki oleh siswa. Dengan adanya pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V setelah

diterapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* di SD Negeri 4 Srikaton Secara Signifikan Tuntas.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui pengambilan data *pre-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 47,73 dengan rincian 3 siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 12 siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari 15 siswa. Sedangkan pada hasil *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 70,53 dengan siswa yang sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 12 siswa dan 3 siswa yang belum menacapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan hasil tersebut diperoleh data yang dianalisis menggunakan uji-Z dengan taraf signifikan yaitu ( $\alpha = 0,05$ ) didapat  $Z_{hitung} = 2,19$  dan  $Z_{tabel} = 1,64$  karena  $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari hal tersebut maka hipotesis penelitian ini dapat diterima kebenarannya dan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V setelah diterapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* di SD Negeri 4 Srikaton Secara Signifikan Tuntas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Berlian, Z dkk. (2021). *Telaah Kurikulum Tinngkat Dasar Dan Menengah (kajian Teoritik)*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media.
- Cholifah, T. N., & Agripina, C. A. (2020). Pengembangan Media Puzzle Pancasila (Puzzpala) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, JPDP 6 (2) Oktober, 195-208*.
- Dewi, C & Rohmanurmeta, F. M. (2019). *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Madiun: UNIPMA Press.
- Suryani, H & Syamsidah. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Sleman: CV Budi Utama.
- Sutirman. (2013). *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Triwiyono, E., Sofyan, H., Wagiran., & Komariah, K. (2017). *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: UNY Press.