

## Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Nomor 2 Munggu Badung

Ni Kadek Ayu Pramudia Cahyani<sup>1</sup>, Ni Made Muliani<sup>2</sup>, I Made Sukariawan<sup>3</sup>, Ni Nyoman Ayu Suciartini<sup>4</sup>

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia<sup>1-4</sup>

Email Korespondensi: [ayupramudiacahyani@gmail.com](mailto:ayupramudiacahyani@gmail.com) [made.muliani86@gmail.com](mailto:made.muliani86@gmail.com)

[made.sukariawan@ymail.com](mailto:made.sukariawan@ymail.com) [ayusuciartini@uhnsugriwa.ac.id](mailto:ayusuciartini@uhnsugriwa.ac.id)

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari  
Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 14 Juni 2026

### ABSTRACT

The learning process in the subject of IPAS in elementary schools requires students to understand concepts meaningfully through active learning experiences. However, in practice, learning is still mostly teacher-centered, resulting in less optimal student learning outcomes. Therefore, learning innovations are needed, such as the Problem Based Learning model assisted by puzzle media, to improve student engagement and understanding. This study aims to determine the effect of the ProblemBased Learning model assisted by puzzle media on the learning outcomes of V grade students in the IPAS subject at SD No. 2 Munggu, Badung. This research used a quantitative approach with a pre-experimental design, specifically the One Group Pre-test - Post-test Design. The research subjects were fifth-grade students. Data were collected through observation, documentation, literature study, and learning outcome tests in the form of pre-test and post-test administered before and after the treatment. The results showed that the average pre-test score was 53.92, while the average post-test score increased to 86.60 after the implementation of the Problem-Based Learning model assisted by puzzle media. The hypothesis test using the paired sample t-test obtained a significance value of  $0.000 < 0.05$ , so  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. This indicates that there is a significant effect of the Problem Based Learning model assisted by puzzle media on students' learning outcomes in the IPAS subject for V grade students at SD No. 2 Munggu Badung.

**Keywords:** Problem Based Learning model, puzzle media, learning outcomes

### ABSTRAK

Proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar menuntut siswa memahami konsep secara bermakna melalui pengalaman belajar yang aktif. Namun, pembelajaran masih cenderung bersifat teacher centered sehingga hasil belajar siswa belum maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran seperti model Problem Based Learning berbantuan media puzzle untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD No. 2 Munggu Badung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen dan desain One Group Pre-test - Post-test Design. Subjek penelitian adalah siswa kelas V. Metode

*pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, studi pustaka, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 53,92, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 86,60 setelah penerapan model Problem Based Learning berbantuan media puzzle. Hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Problem Based Learning berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD No. 2 Munggu Badung.*

**Kata kunci:** Model Problem Based Learning, media puzzle, hasil belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang penting dalam mengembangkan potensi siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Melalui pendidikan, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan, serta sikap yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa aktif mengembangkan potensi dirinya. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara aktif, kreatif, dan bermakna agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan pengetahuan dan keterampilan siswa sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial sehingga siswa dapat memahami hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial secara kontekstual. Pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut siswa memahami konsep, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta keterampilan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Anisah et al., 2023).

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di SD No. 2 Munggu Badung, pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, serta kurang antusias mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga belum optimal sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran IPAS. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah nyata sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan aktif dalam menemukan solusi terhadap

permasalahan yang diberikan (Rambe et al., 2022). Penerapan model PBL akan lebih efektif apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media berupa potongan gambar yang disusun menjadi bentuk utuh sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Arni et al., 2025). Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, media *puzzle* juga mampu melatih kemampuan berpikir, kerja sama, konsentrasi, dan keterampilan memecahkan masalah siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Wulandari dan Widiyanti, 2023) menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Nomor 2 Munggu Badung”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa angka yang dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pre-test-Post-test Design*, yaitu desain penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Pada desain ini, siswa diberikan *Pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle*.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

<i>Pre-test</i>	Treatment	<i>Post-test</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Pengukuran hasil belajar IPAS *pre-test* pada kelompok intervensi sebelum dilakukan intervensi.

- X : Memberikan intervensi menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* tentang pembelajaran IPAS  
O<sub>2</sub> : Pengukuran hasil belajar IPAS *post-test* pada kelompok intervensi setelah dilakukan intervensi

Penelitian ini dilaksanakan di SD Nomor 2 Munggu, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan guru menggunakan metode konvensional atau ceramah yang bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat informasi (*teacher centered*), sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar dan penerima materi tanpa memperoleh kesempatan yang cukup untuk berinteraksi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dampak dari kondisi ini terlihat pada hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas V, yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Nomor 2 Munggu Badung tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 28 siswa yang terdiri atas 13 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Model *Problem Based Learning* diterapkan melalui tahapan orientasi masalah, mengorganisasi siswa, membimbing penyelidikan, mengembangkan hasil karya, dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Ardianti et al., 2022). Dalam penerapannya, media *puzzle* digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes (esai), observasi (observasi partisipan), dokumentasi dan studi pustaka. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi sebagai pengamatan secara langsung proses pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta aktivitas belajar di kelas untuk menilai perilaku siswa, metode pengajaran, dan lingkungan belajar secara objektif berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan. Dokumentasi digunakan penulis untuk memperoleh data mengenai latar belakang sekolah, jumlah siswa, daftar nama siswa, dan dokumentasi kegiatan penelitian. Studi pustaka sebagai dasar bagi peneliti untuk memahami batasan masalah, memperoleh teori yang relevan, merumuskan pertanyaan penelitian, menentukan metode yang tepat, serta mengevaluasi hasil penelitian terdahulu, sehingga penelitian yang dilakukan menjadi lebih sistematis, terarah, dan memiliki dasar ilmiah yang kuat. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator hasil belajar yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa

dari 10 butir soal terdapat 9 butir yang dinyatakan valid dan 1 butir tidak valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai sebesar 0,759 sehingga instrumen dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan dalam penelitian. Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 26 for Windows*. Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Setelah data dinyatakan normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-test* untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD nomor 2 Munggu Badung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan efektivitas model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD di No. 2 Munggu Badung. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pre-test-Post-test*, sehingga penelitian hanya melibatkan satu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle*.

### *Hasil Pre-test*

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan *Pre-test* berupa tes esai untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle*. Berdasarkan hasil *pre-test* diperoleh rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 53,92 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 30. Nilai modus sebesar 55 menunjukkan bahwa nilai yang paling banyak diperoleh oleh siswa. Nilai median sebesar 55, yang berarti nilai tengah dari seluruh data berada pada angka tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan awal yang hampir sama, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai lebih tinggi maupun lebih rendah dari rata-rata kelas.

### *Hasil Post-test*

Setelah diberikan perlakuan berupa model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle*, siswa kembali diberikan *post-test* untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan sebelum perlakuan. Nilai rata-rata *post-test* siswa mencapai 86,60 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Nilai modus sebesar 80 menunjukkan bahwa nilai yang paling banyak diperoleh siswa adalah 80. Nilai median sebesar 85 menunjukkan bahwa nilai tengah dari seluruh data berada pada angka tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah perlakuan mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Meskipun terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi maupun lebih

rendah, secara umum kemampuan siswa setelah pembelajaran menjadi lebih merata.

### Statistik Deskriptif Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai <i>Pre-test</i> IPAS	28	30	70	53,93	11,333
Nilai <i>Post-test</i> IPAS	28	70	100		8,395
Valid N (listwise)	28				

### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 26*. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,379 dengan jumlah sampel sebanyak 28 siswa. Nilai signifikansi sebesar  $0,379 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data residual telah memenuhi asumsi normalitas, sehingga tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dalam distribusi data. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, maka analisis data dapat dilanjutkan pada tahap uji hipotesis menggunakan uji parametrik, yaitu *Paired Sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.

### Data Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	,100	28	,200*	,962	28	,379

### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Problem Based*

*Learning* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

**Data Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample t-test)**

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
P air 1	Pre-test	-	9,076	1,715	-	-	-	27	,000
	Post-test	32,67857	03	21	36,19789	29,15925	19,052		

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD nomor 2 Munggu Badung. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa, yaitu dari 53,93 pada *Pre-test* menjadi 86,61 pada *post-test*. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemberian masalah nyata sebagai langkah awal dalam proses belajar (Rambe et al., 2022). Model *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif berdiskusi, serta mampu menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi berpusat pada siswa sehingga siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk membangun pengetahuannya sendiri. Selain itu, penggunaan media *puzzle* sebagai alat bantu pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, minat, dan hasil belajar siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses menyusun, mengamati, dan memahami materi secara konkret.

Sintak orientasi siswa pada masalah diawali dengan penyajian permasalahan yang berkaitan dengan materi budaya daerah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Permasalahan yang diberikan disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa, seperti keberagaman budaya Bali, rumah adat, tarian tradisional, pakaian adat, upacara adat, serta nilai-nilai budaya yang masih dilestarikan di masyarakat. Pertanyaan pemantik diberikan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari, yaitu mengenai pentingnya menjaga dan melestarikan budaya daerah. Pada tahap ini, siswa mulai diajak untuk berpikir kritis terhadap masalah yang disampaikan sehingga pembelajaran menjadi lebih

bermakna. Melalui pemberian masalah nyata tersebut, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga berusaha memahami serta mencari solusi berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki.

Sintak mengorganisasikan siswa untuk belajar, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil agar dapat berdiskusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Pembagian kelompok dilakukan secara merata agar setiap kelompok memiliki kesempatan yang sama dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan serta cara penggunaan LKPD media *puzzle* dijelaskan sebagai alat bantu pembelajaran. Setiap kelompok diberikan LKPD yang di dalamnya terdapat *puzzle* berisi gambar dan informasi mengenai budaya daerah, seperti tarian tradisional, pakaian adat, candi, dan upacara adat yang harus disusun secara tepat. Penggunaan *puzzle* pada LKPD membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar berlangsung secara aktif dan menyenangkan. Tahap ini juga membantu siswa dalam membangun kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab di dalam kelompok.

Sintak membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, siswa mulai melakukan diskusi kelompok, mencari informasi, mengamati materi, dan menganalisis masalah yang diberikan dengan bantuan *puzzle* yang terdapat pada LKPD. Siswa menghubungkan potongan-potongan *puzzle* dengan konsep budaya daerah yang sedang dipelajari sehingga dapat memahami hubungan antar unsur budaya secara lebih jelas. Bimbingan diberikan apabila siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi maupun saat menyusun *puzzle* pada LKPD. Arahan juga diberikan agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada tahap ini, siswa dilatih untuk aktif bertanya, menyampaikan pendapat, dan mencari jawaban secara mandiri maupun bersama kelompok. Proses penyelidikan ini membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar secara langsung.

Sintak mengembangkan dan menyajikan hasil karya, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi dari susunan *puzzle* pada LKPD yang telah diselesaikan di depan kelas. Siswa menjelaskan hasil pemecahan masalah serta hubungan antar konsep budaya daerah yang telah dipahami selama proses diskusi berlangsung. Presentasi dilakukan secara bergantian agar seluruh kelompok memiliki kesempatan untuk menyampaikan hasil belajar. Kesempatan juga diberikan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan, pertanyaan, maupun masukan terhadap hasil presentasi tersebut. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi budaya daerah, tetapi juga melatih keberanian, kemampuan komunikasi, dan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat di depan kelas. Selain itu, siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain melalui diskusi yang berlangsung.

Sintak menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, refleksi dilakukan terhadap seluruh proses pembelajaran yang telah berlangsung. Penguatan diberikan terhadap jawaban yang benar serta pemahaman yang masih kurang tepat terkait materi budaya daerah diluruskan kembali. Evaluasi dilakukan

untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dan untuk melihat keberhasilan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, siswa dapat menyadari kesalahan dan memperbaiki pemahaman terhadap materi. Refleksi yang dilakukan juga membantu dalam mengetahui kekurangan selama proses pembelajaran sehingga dapat menjadi bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat meningkat dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan media yang menarik perlu terus dikembangkan di sekolah dasar agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, aktif, dan menyenangkan. Melalui pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, pemahaman konsep akan menjadi lebih baik sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

## SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil analisis dan pembahasan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle*. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan derajat kebebasan (df) sebesar 27. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Nomor 2 Munggu Badung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarokah, G., & Istiqomah, I. (2023). Pemetaan Materi IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka ( Studi Kasus di Sekolah Penggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut ). *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1). 196-211 <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/login>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Arni, Y., Kasta, L. Y. O., Asmara, T., & Eriska, E. (2025). Pengembangan Media *Puzzle* Mata Pelajaran IPAS dengan Materi Penawaran dalam Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Antar Siswa pada Kelas V SDN 89 Palembang. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(3), 12–21. <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2402>
- Rambe, A. H., Sari, A. J., Siregar, H., Ritonga, N. Z., & Novita. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 423–428.

Wulandari, R., & Widiyanti, I. S. R. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media *Puzzle* terhadap hasil Belajar IPAS Materi Metamorfosis Kelas III SDN Watupecah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 312-326.