

Peningkatan Hasil Belajar Dan Kolaborasi Dalam Pakbp Menggunakan Model Problem Based Learning Berbatuan Media Puzzle Pada Fase C Kelas VI

Melisoa Br Saragih

SD Bunda Hati Kudus Jakarta

Wuringsih Fr

Dosen Sekolah Tinggi Pastoral Kateketik (STPKat) St. Fransiskus Asisi Semarang

Budi Hartana Nikolaus

SMAN 1 Semarang

Korespondensi Penulis : melisovasaragih@gmail.com

Abstract. *The background of this study is the decrease of the students' learning outcomes and the minimum of their attitude in collaborating group assignments in classes. This Classroom Action Research (CAR) has two cycles which each cycle consists of plan, action, observation, and reflection. The purpose of this research is to describe the learning model based on problem-based learning using puzzle for 31 students at Bunda Hati Kudus Elementary school, Jakarta in grade six on phase C. Observing, testing, and documenting are implemented for the data gathering. Data analysis techniques in research are data reduction, data presentation and drawing conclusions. The result of the research shows the increase in student learning outcomes and the growth of collaborative attitudes as a manifestation of the dimensions of the Pancasila learning profile have proven to increase. Student learning outcomes and collaborative attitudes obtained in cycle I with sufficient qualifications (C) increased to good qualifications (B) in cycle II. The conclusion is that puzzle learning media improves learning outcomes and collaborative attitudes through Prophet Elijah material in phase C of grade 6 at Bunda Hati Kudus Elementary School, Jakarta.*

Keyword: *learing outcomes, collaboration, puzzle media*

Abstrak. Dasar penelitian ini adalah permasalahan hasil belajar siswa yang cenderung turun dan minimnya sikap kolaborasi dalam tugas kelompok di kelas. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan model pembelajaran problem based learning berbantuan media puzzle pada fase C kelas 6 SD Bunda Hati Kudus Jakarta dengan jumlah siswa 31 orang. Tehnik pengumpulan data adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa dan tumbuhnya sikap kolaborasi sebagai wujud dari dimensi profil belajar Pancasila terbukti meningkat. Hasil belajar siswa dan sikap kolaborasi yang diperoleh pada siklus I dengan kualifikasi cukup (C) meningkat menjadi kualifikasi baik (B) pada siklus II. Kesimpulan adalah media pembelajaran puzzle meningkatkan hasil belajar dan sikap kolaborasi lewat materi Nabi Elia pada pada fase C kelas 6 SD Bunda Hati Kudus Jakarta.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Kolaborasi, dan Media puzzle

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran dan berpengaruh positif terhadap segala bidang kehidupan dan perkembangan manusia, baik sebagai individu, kelompok maupun sebuah bangsa. Jika bidang-bidang lain seperti ekonomi, pertanian dan perindustrian berperan menciptakan sarana dan prasarana bagi kepentingan manusia, maka pendidikan bersentuhan langsung dengan pembentukan sumber daya manusianya. Tak mengherankan bila sejak 1947 hingga sekarang

sudah 11 bentuk kurikulum yang diterapkan di Indonesia. Hal ini menjadi indikasi kuat bahwa inovasi dalam dunia pendidik di bangsa ini menjadi sangat penting!

Mempertegas usaha pemerintah dalam memajukan pendidikan di Indonesia, maka digagaslah Kurikulum Merdeka Belajar! Penekanan terbesar dalam kurikulum ini adalah pergeseran dari proses pendidik guru sentris kepada siswa sentris. Kurikulum Merdeka dengan Profil Pelajar Pancasila adalah sebuah inisiatif pendidikan yang diperkenalkan oleh pemerintah Indonesia. Kurikulum ini bertujuan memberikan pendidikan yang lebih berfokus pada pembangunan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam Kurikulum Merdeka, pendidik memiliki kebebasan untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan pengalaman belajar peserta didik, menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan dunia nyata.

Salah satu model yang digunakan saat ini yakni *Problem Based Learning* (selanjutnya PBL). Dalam peran guru pada model pembelajaran *problem based learning* yaitu sebagai pemberi masalah, memfasilitasi investigasi dan dialog, serta memberikan dukungan (motivasi) dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga berperan dalam mengembangkan aspek kognitif siswa bukan sekedar sebagai pemberi informasi. Sedangkan siswa berperan aktif untuk memecahkan masalah dan pembuat keputusan bukan sebagai pendengar pasif. Singkatnya, penggunaan model pembelajaran ini ditujukan agar dalam kegiatan belajar di dalam kelas guru tidak mendominasi pembelajaran melainkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap kolaborasi siswa dalam kaitannya dengan dimensi gotong royong dari Profil Pelajar Pancasila. Apakah media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap kolaborasi pada siswa kelas VI dalam Materi Nabi Elia Fase C SD Bunda Hati Kudus Jakarta? Bagaimana media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap kolaborasi pada siswa kelas VI dalam Materi Nabi Elia pada Fase C SD Bunda Hati Kudus Jakarta? Adalah rumusan masalah dalam penelitian ini.

Kajian Teori.

1. Kurikulum Merdeka Belajar

Pranoto dan Waruwu (2023) menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka Belajar adalah suatu pendekatan kurikulum yang mencakup beragam metode intrakurikuler, di mana materi yang disampaikan kepada siswa dirancang sedemikian rupa untuk memberikan lebih banyak waktu kepada peserta didik guna meresapi konsep dan memperkuat kemampuan mereka.

Penekanan terbesar dalam kurikulum ini adalah pergeseran dari proses pendidik guru sentris kepada siswa sentris. Kurikulum Merdeka dengan Profil Pelajar Pancasila adalah sebuah inisiatif pendidikan yang diperkenalkan oleh pemerintah Indonesia (Kemdikbud, 2021). Kurikulum ini bertujuan memberikan pendidikan yang lebih berfokus pada pembangunan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Suryadi & Parmin, 2020). Dalam Kurikulum Merdeka, pendidik memiliki kebebasan untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan pengalaman belajar peserta didik, menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan dunia nyata (Hariyanto, 2019).

Kurikulum Merdeka Belajar bukan tanpa kelemahan! Maas, et al., (2021) dalam penelitiannya menyoroti masalah kesiapan infrastruktur, dimana banyak daerah di Indonesia masih kurang memadai. Sedangkan Sumiaty (2021) mengangkat kualitas tenaga pendidik sebagai fasilitator pembelajaran yang belum mumpuni. Dan Bayu Trihono, et al., (2021) berpendapat bahwa Kurikulum Merdeka Belajar belum memiliki keakuratan dalam penilaian hasil belajar siswa. Menurutnya, evaluasi dan pengukuran hasil belajar belum akurat.

2. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila adalah interpretasi tujuan pendidikan nasional yang menjadi pedoman utama untuk merumuskan kebijakan pendidikan. Profil Pelajar Pancasila memiliki peran sentral dalam mengarahkan kebijakan pendidikan, serta menjadi landasan bagi para pendidik dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik. Karena peran pentingnya, Profil Pelajar Pancasila harus mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat dalam pendidikan, termasuk pendidik dan peserta didik, dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Profil Pelajar Pancasila dibentuk dalam enam dimensi utama, yaitu: (1) Beriman, berakhlak mulia, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. (2) Mandiri; (3) Bergotong-royong. (4) Berkebinekaan global; (5) Bernalar kritis dan (6) Kreatif. Keenam dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila perlu dilihat sebagai kesatuan utuh, sehingga setiap individu dapat menjadi pelajar sepanjang hidup yang memiliki kompetensi, karakter, dan perilaku yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila.

Dalam konteks penelitian ini, maka akan dijelaskan lebih lanjut mengenai Profil Pelajar Indonesia yang ketiga yakni kemampuan bergotong-royong. Kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan. Elemen-elemen dari bergotong royong adalah kolaborasi, kepedulian, dan berbagi.

Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Pelajar Pancasila memperhatikan dan bertindak proaktif terhadap kondisi di lingkungan fisik dan sosial. Ia tanggap terhadap kondisi yang ada di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi yang lebih baik.

3. Model Problem Based Learning (PBL)

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *problem based learning* (selanjutnya disingkat PBL). Hal ini dikarenakan dalam penggunaan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan permasalahan sebagai bahan diskusi pembelajaran. Permasalahan tersebut akan dipecahkan oleh siswa. Dengan adanya pembelajaran ini, diharapkan siswa akan terbiasa menghadapi masalah dan mampu memecahkannya (Triyadi, 2018).

Menurut Slameto (2011:27) model Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hosnan (2014:2995) mengemukakan bahwa model PBL merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri

Dalam PBL guru bertindak sebagai fasilitator yang menugaskan siswa untuk melakukan eksplorasi, penilaian dan interpretasi untuk menghasilkan produk hasil pembelajaran. Dimana dalam hal ini siswa dibiarkan belajar secara mandiri dalam periode tertentu. Pengumpulan dan pengintegrasian pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dilakukan dengan permasalahan sebagai langkah awal dalam memperoleh informasi atau data. PBL merupakan model pembelajaran lama yang terus mengalami perubahan. PBL sering digunakan dalam proses pembelajaran karena dengan model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk menyelesaikan masalah dan bekerja sama secara kolaboratif. PBL ini menuntun siswa guna memiliki potensi untuk pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Karakteristik *Project Based Learning* dirancang untuk digunakan dalam permasalahan kompleks sehingga dalam pelaksanaannya diperlukan pengamatan dan eksplorasi yang cukup yang merupakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Menurut Thomas dalam Rahma (2017) pembelajaran berbasis Proyek (PBL) memiliki beberapa prinsip yaitu: 1) Prinsip sentralistis (*centrality*) yang menegaskan bahwa kerja proyek termasuk esensi dari kurikulum dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. 2) Prinsip pertanyaan pendorong/penuntun (*driving question*) yaitu kerja proyek berfokus pada “pertanyaan/permasalahan” yang dapat mendorong siswa untuk memperoleh konsep atau prinsip utama dari suatu bidang tertentu. 3) Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah pada pencapaian tujuan.

4. Media Puzzle

Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Patmonodewo mengatakan bahwa *puzzle* merupakan “media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang” Spodek mendefinisikan media *puzzle* sebagai salah satu media bermain yang dapat dimainkan diatas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan *puzzle*) yang diletakkan diatas meja.

Pemanfaatan media *puzzle* dirasa akan sangat membantu dalam pembelajaran karena selain terjangkau secara ekonomis, juga dapat bermain sambil belajar. Dari hasil penelitian ini, nantinya dapat diketahui peningkatan prestasi dan nilai yang diperoleh anak didik. Karena seperti yang diketahui dengan menggunakan media *puzzle* ini, anak didik dituntut untuk berfikir kreatif dan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan nantinya anak didik terbiasa untuk berfikir dalam memecahkan setiap masalah yang dihadapinya.

Sanjaya (2012, 166-167) menjelaskan kelebihan media gambar antara lain (1) gambar dan foto dapat menghilangkan verbalisme, (2) gambar dan foto dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) gambar dan foto merupakan media yang mudah diperoleh”. Selain kelebihan terdapat pula kelemahan media gambar diantaranya yakni foto dan gambar merupakan media visual yang hanya mengendalikan indra penglihatan, oleh sebab itu media ini tidak dapat memberikan informasi yang mendalam tentang suatu hal, serta hanya dapat digunakan oleh orang-orang yang memiliki indra.

5. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar dalam konteks pendidikan mengacu pada pencapaian dan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pelajaran atau keterampilan tertentu. Hasil belajar dapat mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, serta perkembangan karakter dan sikap yang diharapkan dari peserta didik. Menurut UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) tahun 2005, hasil belajar adalah "pencapaian yang dapat

diukur terhadap tujuan dan kompetensi yang telah ditetapkan dalam suatu kurikulum." Ini berarti hasil belajar mengacu pada sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dengan begitu maka, hasil belajar kognitif peserta didik adalah pencapaian yang berkaitan dengan aspek pengetahuan, pemahaman, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir. Aspek kognitif adalah segala sesuatu yang menyangkut aktivitas otak. Aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual. Aspek afektif ialah ranah berfikir yang meliputi watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai. Aspek psikomotorik merupakan aspek yang berhubungan dengan olah gerak seperti yang berhubungan dengan otot-otot syaraf misalnya lari, melangkah, menggambar, berbicara, membongkar peralatan atau memasang peralatan dan lain sebagainya.

Metode.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas termasuk penelitian kualitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data. Dengan demikian, penelitian ini akan mengkaji dan merefleksi suatu pembelajaran dengan memberikan perlakuan atau berupa tindakan yang terencana untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi dalam kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tahapan-tahapan penelitian dalam setiap tindakan ini terjadi secara berulang-ulang hingga akhirnya menghasilkan suatu ketuntasan nilai yang telah ditetapkan menurut kriteria penilaiannya.

Langkah-langkah di atas untuk memperoleh ketuntasan hasil belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar siswa, maka diperlukan hasil tes belajar siswa untuk melihat jumlah berapa siswa yang mencapai ketuntasan dan yang tidak tuntas. Kemudian hasil tersebut dapat diukur sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan di sekolah.

Analisis data yakni analisis observasi yaitu suatu analisis terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar, yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, penutup, alokasi dan pengelolaan waktu serta pengelolaan kelas

Tabel Penilaian Ativitas Siswa

Target Capaian	Skala Skor
Belum Berkembang	0-59
Mulai Berkembang	60-74
Berkembang Sesuai Harapan	75-85
Sangat Berkembang	86-100

Sedangkang analisis hasil belajar, yaitu ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal.

Rumus yang digunakan adalah :

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan

KS = Ketuntasan klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa dalam kelas

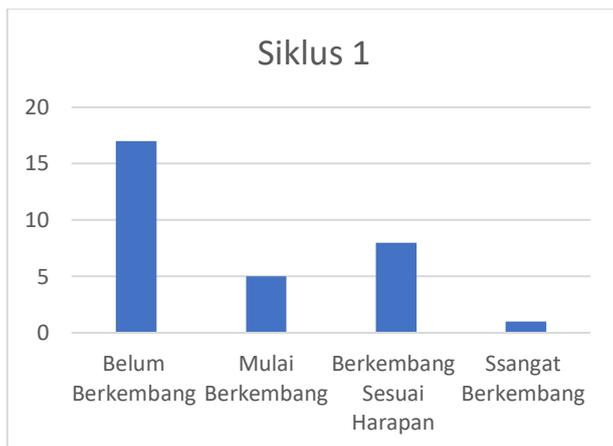
Hasil Dan Pembahasan.

1. Hasil Siklus 1
 - a. Karakter Profil Pelajar Pancasila

Karakter Profil Pelajar Pancasila yang merupakan fokus penelitian ini adalah Dimensi Gotong Royong dengan 4 sub elemen dengan jumlah 10 indikator. Hasil pengamatan adalah sebagai berikut :

Tabel Interval Afektif (P3)

Target Capaian	Skala Skor
Belum Berkembang	0-59
Mulai Berkembang	60-74
Berkembang Sesuai Harapan	75-85
Sangat Berkembang	86-100



Gambar Grafik Siklus 1

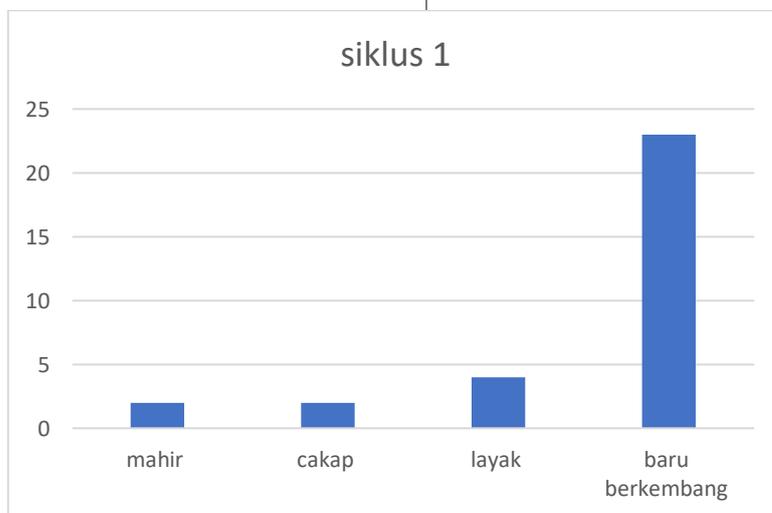
Sumber : Data primer yang diolah (2024)

b. Hasil Belajar

Hasil penelitian yang kedua adalah hasil belajar siswa dalam siklus 1. Berikut disajikan hasil penelitian. Dalam tes siklus 1 diberikan 10 soal. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel Interval Ketuntasan Hasil Belajar

Target Capaian	Skor
Mahir	86-100
Cakap	76-85
Layak	61-75
Baru Berkembang	0-60

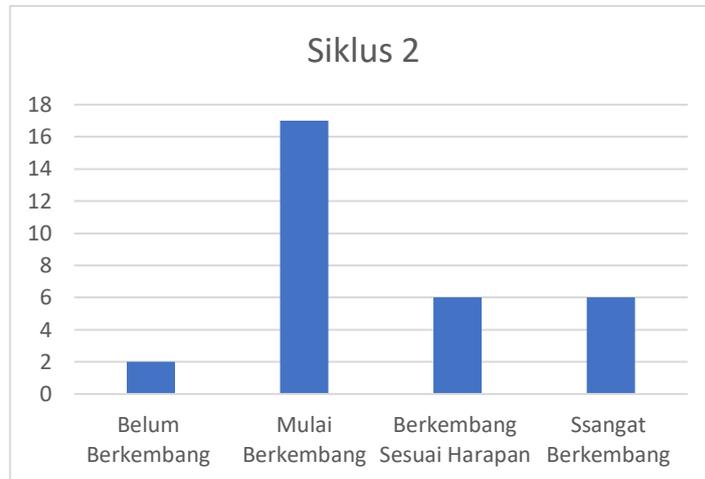


Grafik hasil belajar siklus 1

2. Hasil Siklus 2

a. Karakter Profil Pelajar Pancasila

Karakter Profil Pelajar Pancasila yang merupakan fokus penelitian ini adalah Dimensi Gotong Royong dengan 4 sub elemen dengan jumlah 10 indikator. Hasil pengamatan adalah sebagai berikut :

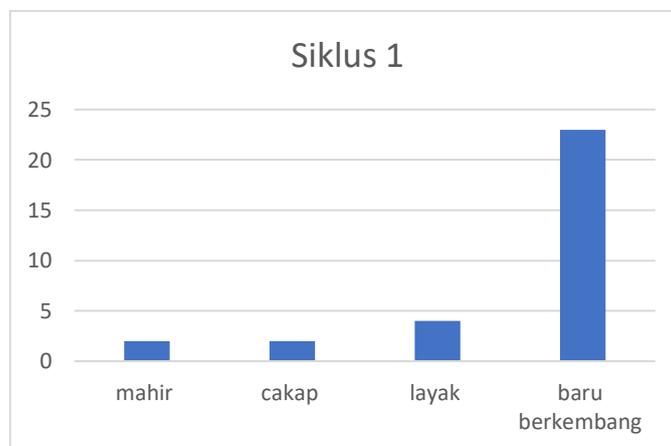


Grafik Siklus 2 Dimensi Gotong Royong

Sumber : Data primer yang diolah (2024)

a. Hasil Belajar

Hasil penelitian yang kedua adalah hasil belajar siswa dalam siklus 1. Berikut disajikan hasil penelitian. Dalam tes siklus 2 diberikan 10 soal. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :



Grafik Siklus 2 Hasil Belajar

Sumber : Data primer yang diolah (2024)

Pembahasan

a. *Problem Based Learning* berbantuan Puzzel maningkatkan hasil belajar

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* berbantuan Puzzel maningkatkan hasil belajar siswa SD Bunda Hati Kudus lewat materi Nabi Elia. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan pada siklus 2 pertemuan 1.

Tabel Peningkatan Hasil Belajar

TARGET CAPAIAN	SIKLUS 1	SIKLUS 2	%
Mahir	2	21	61.3%
Cakap	2	-	-
Layak	4	3	3.0%
Baru Berkembang	23	7	51.6%
TOTAL	31	31	

Berdasarkan tabel peningkatan hasil belajar di atas, terlihat bahwa terdapat peningkatan dari masing-masing target capaian. Dimulai dari target capaian terendah “baru berkembang” pada siklus yang kedua terjadi peningkatan sebesar 51.6% atau 16 siswa telah meningkat ke target capaian yang paling tinggi atau “mahir”. Hal ini menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* berbantuan Puzzel dapat meningkatkan secara signifikan peningkatan hasil belajar siswa. Dengan lain perkataan, pada siklus 1 terdapat 23 siswa atau 74.2% berada pada level terbawah namun setelah siklus 2 terdapat peningkatan dengan hanya terdapat 7 siswa yang berada pada level terbawah atau 22.6%

b. *Problem Based Learning* berbantuan Puzzel meningkatkan sikap Kolaborasi

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* berbantuan Puzzel meningkatkan sikap kolaborasi siswa SD Bunda Hati Kudus lewat materi Nabi Elia mempertobatkan Bangsa Israel. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan pada siklus 2.

Tabel Peningkatan Sikap Kolaborasi

Target Capaian	Siklus 1	Siklus 2	%
Belum Berkembang	17	2	48.4%
Mulai Berkembang	5	17	38.7%
Berkembang Sesuai Harapan	8	6	6.5%
Sangat Berkembang	1	6	16.1%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan *Problem Based Learning* berbantuan Puzzel meningkatkan sikap kolaborasi siswa dalam kelompoknya. Target capaian terendah “belum berkembang” pada siklus 1 ada 17 siswa yang berada pada level tersebut. Namun, pada siklus 2 jumlah siswa yang masih dalam level tersebut hanya tinggal 2 siswa. Itu berarti ada peningkatan sebesar 48.4% atau 15 siswa yang telah berpindah ke target capaian selanjutnya yakni “mulai berkembang” 12 siswa (38%), “Berkembang sesuai harapan” 2 siswa atau 6.5% dan “sangat berkembang” ada 5 siswa atau 16.1%.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian-penelitian sebelumnya yakni Cahyaningtyas et.al (2024) dalam penelitiannya, menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media puzzle berhasil meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kolaborasi antar siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan juga meningkatkan kerjasama antar siswa. Media puzzle yang digunakan peneliti juga mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis. Chamidah & Mintohari (2014) Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan menyebutkan bahwa penerapan media puzzle dalam pembelajaran IPA mengenal ciri-ciri benda dan manfaatnya, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kendala-kendala yang ada dalam pelaksanaan tindakan dapat diatasi dengan baik.

Simpulan.

Sesuai dengan hasil pada peneliti menyimpulkan bahwa model belajar *Problem Based Learning* berbantuan Puzzel meningkatkan hasil belajar siswa dan sikap kolaborasi. Dimulai dari target capaian terendah “baru berkembang” pada siklus yang kedua terjadi peningkatan sebesar 51.6% atau 16 siswa telah meningkat ke target capaian yang paling tinggi atau “mahir”. Hal ini menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* berbantuan Puzzel dapat meningkatkan secara signifikan peningkatan hasil belajar siswa. Dengan lain perkataan, pada siklus 1 terdapat 23 siswa atau 74.2% berada pada level terbawah namun setelah siklus 2 terdapat peningkatan dengan hanya terdapat 7 siswa yang berada pada level terbawah atau 22.6%

Target capaian terendah “belum berkembang” pada siklus 1 ada 17 siswa yang berada pada level tersebut. Namun, pada siklus 2 jumlah siswa yang masih dalam level tersebut hanya tinggal 2 siswa. Itu berarti ada peningkatan sebesar 48.4% atau 15 siswa yang telah berpindah ke target capaian selanjutnya yakni “mulai berkembang” 12 siswa (38%), “Berkembang sesuai harapan” 2 siswa atau 6.5% dan “sangat berkembang” ada 5 siswa atau 16.1%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti dapat memberikan saran yang mungkin dapat diterapkan lebih lanjut di SD Bunda Hati Kudus Jakarta, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun saran-saran yang ingin peneliti sampaikan adalah sebagai berikut

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pelajaran PAKBP di kelas VI sebaiknya menggunakan media yang menarik dan kreatif, salah satunya adalah media puzzle. Dalam penerapan media puzzle guru harus membubuhi pula dengan masalah-masalah yang kontekstual seperti puzzle yang bentuknya gambar bercerita sehingga dengan terus menerus siswa mampu mengasah cara berpikirnya dalam kelompok. Selain itu guru hendaknya memberikan informasi yang jelas tentang langkah-langkah kegiatannya sehingga siswa tidak mengalami kebingungan dalam penerapannya dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya guru membuat PTK untuk mengetahui kebutuhan peserta didik akan model pembelajaran yang efektif. Serta diberikan kelonggaran kepada guru dalam melakukan siklus-siklus dengan 2 atau lebih pertemuan.

Referensi

- Aminuddin Rasyad. 2002 *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama* (Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bambang Sumintono, H. J. Misbah, & A. Rahardjanto (2018), "Indonesia's performance on the Programme for International Student Assessment (PISA): An analysis of empirical evidence and policy implications," *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, Vol. 30, No. 3.
- Chanidah & Mintohari. 2014. *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas I Di Sdn Sidotopo III/50 Surabaya*. JPGSD. 2 (1)
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hariyanto, A. W. (2019). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Implementasi. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 425-436.
- Joni L. Ardiyanto (2018), "The Challenges of Indonesia's Education System," *International Journal of Educational Administration and Policy Studies*, Vol. 10, No. 4.
- Kemdikbud. (2021). *Modul Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Panduan Pendidik Profil Pelajar Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Langeveld. 1971. *Pedagogik Teoritis Sistematis*. Jakarta: FIP-IKIP.

- M. N. Dahri (2017), "Indonesian Education System: A Historical Overview and Recent Challenges," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2.
- Miftahul Huda, 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 43-54.
- Rahma, Siti. 2017. *Analisis Berpikir Kritis Peserta didik Dengan Pembelajaran Socrates Konstektual Di SMP Negeri 1 Padangratu Lampung Tengah*. Skripsi, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suari 2017. *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Organisasi Pelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem Untuk Kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor T. A. 2014/ 2015*. *Journal of Physics and Science Learning*. 1 (2)
- Suryadi, D., & Parmin. (2020). *Kurikulum Merdeka Belajar: Perspektif dan*