



IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATERI Q.S AL-HUJURAT AYAT 13 DI SD NEGERI 050773 PANGKALAN SUSU

Ririn Kurnia Agustina Saragih

SD Negeri 050773 Pangkalan Susu, Sumatera Utara, Indonesia

ririnagustina501@gmail.com

Abstract

The learning outcomes achieved by students so far have not been optimal, there are many problems that are the cause, from students' interest and motivation to learn to the choice of learning methods made by teachers. One of the efforts made to improve student learning outcomes is by implementing active learning strategies based on daily life problems, namely the PBL method with puzzle media which can facilitate students being active independently or in groups to gain mutual knowledge. This classroom action research aims to find out whether there is an increase in problem solving abilities on Q.S Al-Hujurat verse 13 material through the PBL method in class IV students at SD Negeri 050773 Pangkalan Susu. The subjects of this research were class IV students in semester 1 of 2024/2025. The research results were obtained as follows: In Cycle 2, 25 students (92%) completed their studies, higher than the success indicator, namely 80% of students completed their studies. In Cycle 2, students' problem solving abilities have reached the specified success indicator, namely 80%. This is supported by changes in actions taken by teachers and students where students no longer experience difficulties as in the first cycle meeting. These two activities are in the very good category. So it is concluded that learning by implementing PBL with puzzle media is able to increase the completeness of students' problem solving in the material of Surah Al-Hujurat verse 13.

Keywords: Problem Based Learning, Media Puzzle, Results from learning

Abstrak

Hasil belajar yang dicapai siswa selama ini belum maksimal, banyak permasalahan yang menjadi penyebabnya dari minat dan motivasi belajar siswa hingga pemilihan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Salah satu upaya yang dilakukan untuk peningkatan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif dan berbasis pada permasalahan kehidupan sehari-hari yaitu metode PBL dengan media Puzzle dapat memfasilitasi siswa aktif secara mandiri maupun berkelompok untuk saling berpengetahuan. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada materi Q.S Al-Hujurat ayat 13 melalui metode PBL pada siswa kelas IV SD Negeri 050773 Pangkalan Susu. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV pada semester 1 tahun 2024/2025. Hasil penelitian diperoleh sebagai berikut: Pada Siklus 2 siswa tuntas belajar adalah 25 siswa (92%) lebih tinggi

dari indikator keberhasilan yaitu 80% siswa tuntas belajar. Pada Siklus 2 kemampuan pemecahan masalah siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%. Hal ini didukung oleh perubahan-perubahan tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa dimana siswa tidak lagi mengalami kesulitan seperti pada pertemuan siklus I. Kedua kegiatan ini sudah masuk kategori sangat baik. Sehingga disimpulkan bahwa pembelajaran dengan Implementasi PBL dengan media puzzle ini mampu meningkatkan ketuntasan pemecahan masalah siswa pada materi Surah Al-Hujurat ayat 13.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Media Puzzle, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam adalah segala usaha yang berupa pengajaran bimbingan dan asuhan terhadap agar kelak mendapatkan pendidikan yang di dapat memahami, meneladani dan mengamalkan ajaran agama serta menjadikan sebagai way of the life (jalan kehidupan) sehari-hari baik dalam kehidupan maupun sosial masyarakat. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya memperbaiki kualitas mengajarnya. Seiring perkembangan zaman guru harus bisa menguasai berbagai jenis metode dan media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran dan output yang diharapkan.

Perubahan-perubahan dalam mengelola kelas, menggunakan metode dan strategi mengajar maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai pengelola belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Mengembangkan bahan pelajaran dengan baik dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Agar tujuan terpenuhi maka guru harus mampu mengelola proses selama pembelajaran yang memberikan umpan balik kepada peserta didik sehingga peserta didik tergerak kemauannya untuk belajar karena mereka merupakan subyek utama dalam proses belajar mengajar.

Kondisi di lapangan saat ini menunjukkan bahwa masih diberlakukannya pendekatan konvensional yang tidak efektif dan menimbulkan kejenuhan peserta didik didalam kelas. Proses pembelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 050773 Pangkalan Susu pada materi Q.S Al-Hujurat ayat 13 fakta yang terungkap adalah hasil belajar PAI di kelas IV yang masih rendah. Metode yang digunakan adalah metode ceramah dan penugasan dengan menggunakan Buku Pegangan Siswa jadi siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Disisi lain, seringnya ketidakhadiran siswa disekolah, tergesa-gesa dalam menjawab pertanyaan, mengganggu teman saat belajar, mengantuk di dalam kelas yang membuat tidak fokus belajar. Hal-hal seperti itu merupakan faktor pemicu rendahnya hasil belajar siswa sehingga pembelajaran berjalan tidak efektif.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik mudah untuk memahami materi pelajaran.

Salah satu strategi nya dengan menerapkan model Problem Based Learning menggunakan media puzzle. Dalam Problem Based Learning, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang. Di dalam satu kelompok terdapat peserta didik yang nilai akademiknya di atas rata-rata, menengah dan di bawah rata-rata. Diharapkan peserta didik yang punya kemampuan di atas rata-rata bisa membantu teman kelompok yang menengah dan di bawah rata-rata sehingga mereka dapat mengatasi kesulitan bersama. Problem Based Learning menekankan pada pemecahan masalah yang sesuai dengan kompetensi tujuan pembelajaran. Berdiskusi dalam kelompok dan mempresentasikan. Model pembelajaran ini nantinya akan dipadukan dengan media puzzle.

Peneliti menggunakan media puzzle dalam pembelajaran karena media puzzle merupakan salah satu permainan yang edukatif yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif, kemampuan motorik halus, melatih kesabaran dan melatih kemampuan berfikir kritis. Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam untuk materi Q.S Al-Hujurat ayat 13 media puzzle merupakan permainan yang menyusun kepingan bacaan ayat menjadi ayat yang sempurna dan membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam menyelesaikan permainan tersebut.

Peran guru disini juga sebagai pembimbing dengan menyediakan materi atau konsep apa yang akan dipelajari dan memberikan peluang kepada peserta didik untuk menganalisis sesuai dengan materi yang dipelajari. Oleh sebab itu, guru lebih mengutamakan keaktifan peserta didik dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk lebih aktif dalam menyelesaikan permainan puzzle sesuai dengan materi yang disajikan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Peserta didik yang mempunyai kemampuan di atas rata-rata ikut bertanggung jawab membantu yang lemah dalam kelompoknya. Sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan keterampilan yang dimilikinya, sedangkan peserta didik yang lemah akan terbantu sehingga dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah disampaikan di atas perlu penulis untuk melakukan suatu kajian dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Implementasi Model Problem Based Learning Dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Q.S Al-Hujurat Ayat 13 Di SD Negeri 050773 Pangkalan Susu”.

Keberhasilan dalam belajar mengajar ditentukan oleh model pembelajaran yaitu bagaimana cara guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Secara Bahasa metode (method) bermakna “cara”. Dalam bahasa umum model ditafsirkan sebagai salah satu cara melakukan suatu kegiatan yang menggunakan fakta dan konsep-konsep yang secara sistematis. Maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan pendekatan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran. Maka dari itu yang sangat utama untuk dimengerti guru adalah bagaimana memahami model pembelajaran merupakan komponen utama dalam pembelajaran yang aktif. Model pembelajaran hakikatnya

adalah bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas mulai dari awal pembelajaran sampai akhir.

Pendidikan Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) berkaitan dengan penggunaan intellegensi dari dalam diri perseorangan yang berada dalam satu kelompok orang atau lingkungan dalam mencari solusi bermakna dari masalah, relevan dan kontekstual.

Model Pembelajaran Problem Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar. Model Pembelajaran Based Learning yaitu suatu model pembelajaran yang menerapkan satu masalah sebagai keadaan awal dimana melatih peserta didik untuk bisa berfikir kritis dan mendapat pengetahuan baru yang ada pada dirinya, dan nantinya akan mampu mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dan menyelesaikan permasalahan.

Dalam langkah problem based learning guru bertindak sebagai fasilitator. Guru menyediakan segala keperluan untuk pembelajaran dan menghubungkannya dengan permasalahan belajar yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan dengan model Problem Based Learning memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik yang mengutamakan kemampuan analisis materi secara individual. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pendidik yang mendominasi pembelajaran di dalam kelas membuat peserta didik merasa bosan terhadap pembelajaran yang dilakukan. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan saat pendidik menerangkan materi pelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan inovasi media maupun model pembelajaran, aktivitas belajar peserta didik pun kurang maksimal karena pembelajaran berpusat pada pendidik. Pentingnya penggunaan media pembelajaran membuat guru harus menjadikan media sebagai bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Guru perlu menggunakan media pembelajaran agar siswa pada saat proses pembelajaran menjadi lebih tertarik, merasa senang, termotivasi untuk belajar, dan tumbuh rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang dipelajarinya. Dengan begitu siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan media pembelajaran yang tepat dan dapat menjadikan guru lebih

mudah dalam penyampaian pembelajaran sehingga siswa mampu menyerap dengan mudah pelajaran apa yang disampaikan guru. Salah satu media yang bisa digunakan oleh guru PAI adalah media puzzle.

Media Puzzle digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah. Penggunaan media puzzle tersebut maka anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda-benda di sekitarnya. Media puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar menjadi satu kesatuan utuh yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Sehingga permainan puzzle akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan puzzle secara tepat.

Septiani Purwaningrum menyebutkan dalam tulisannya bahwa Penggunaan media Puzzle pada pembelajaran PAI dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yaitu melalui proses memasang puzzle (yang berisi materi dan permasalahan), sehingga siswa mampu memahami hubungan antar materi dan menemukan solusi dari permasalahan tersebut.

Media puzzle merupakan salah satu jenis media gambar ataupun media yang berbasis visual. Jushanti menyatakan puzzle merupakan sebuah permainan untuk menyatakan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan yang dapat dilakukan untuk mengasah kemampuan motorik sekaligus otak siswa. Media puzzle merupakan salah satu media yang dapat memotivasi sekaligus dapat menarik perhatian siswa.

Menurut Hamalik, media puzzle adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Diantaranya berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, puzzle adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah, sebab puzzle itu disukai oleh siswa.

Berdasarkan definisi yang telah di kemukakan diatas dapat di simpulkan bahwa media puzzle adalah kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Media ini merupakan salah satu alternatif media yang bisa digunakan dalam pembelajaran PAI untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan dan berpusat kepada siswa.

Di dalam permainan ada manfaat yang dapat kita ambil dan di bawah ini manfaat puzzle adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam berfikir dan konsentrasi. Dalam bermain puzzle anak dapat melatih kemampuan sel otaknya dengan menyelesaikan potongan-potongan puzzle menjadi utuh.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan dengan menyusun kepingan puzzle menjadi utuh.
- c. Meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan belajar

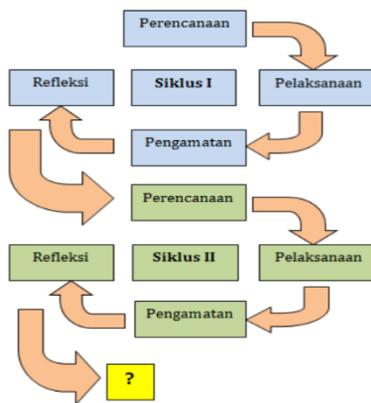
memecahkan masalah.

- d. Belajar bersosialisasi, permainan puzzle yang dilakukan kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial anak, dengan bekerja sama mencari jalan keluar.
- e. Melatih kesabaran.

Manfaat puzzle menurut Muliawan: a. Melatih nalar konstruktif benda dalam diri anak. b. Melatih ingatan. c. Merangsang imajinasi anak. d. Mengajari anak rancang bangun sederhana. e. Mengenalkan anak pada bentuk-bentuk atau pola-pola tertentu yang baru

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian Tindakan Kelas sering disebut *Classroom Action Research*. Biasanya dilakukan oleh guru di kelas atau sekolah tempat ia mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran. Guru merencanakan perubahan yang akan dilakukan bersama dengan para siswa, bersama observer lainnya (jika ada) dan melakukan observasi dan proses belajar berlangsung sesuai dengan jadwal belajar seperti biasanya.



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

Adapun Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah media puzzle. Variabel terikat atau dependent variable yaitu peneliti yang mempunyai ukuran untuk dinilai seberapa besar pengaruh dari variabel lain. Pengaruh yang diamati berdasarkan ada atau tidaknya, muncul atau hilangnya, dan perubahan yang dapat diukur atau jenis yang terjadi akibat perubahan yang ada pada variabel lainnya. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah meningkatkan hasil belajar pada Q.S Al-Hujurat/49 ayat 13 Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 050773 Pangkalan Susu yang terletak di jalan Pelabuhan No.107, Beras Basah, Kec. Pangkalan Susu, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 050773 Pangkalan Susu tahun ajaran 2024-2025, dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2024/2025, yaitu pada bulan Agustus – Oktober 2024. Teknik pengumpulan data digunakan tes, observasi dan dokumentasi.

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Data kuantitatif, yang berupa hasil belajar siswa dalam bentuk angka; dan 2) Data kualitatif yang berupa pelaksanaan tindakan yang

dituliskan dalam kata-kata atau kalimat.

- a. Data tentang aktivitas siswa diperoleh melalui pembagian lembar observasi.
- b. Data observasi pelaksanaan pembelajaran yaitu mengenai kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan strategi pembelajaran Problem Based Learning menggunakan media *puzzle*.
- c. Data hasil belajar peserta didik yang dilaksanakan selama proses pembelajaran dikumpulkan dengan menggunakan tes tertulis yang diberikan setiap akhir proses pembelajaran

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I

Adapun keberhasilan kegiatan pada siklus I dapat peneliti gambarkan berdasarkan hasil tes akhir tindakan I dan hasil observasi kegiatan baik guru maupun siswa yang dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 1 Hasil Pencapaian Indikator Keberhasilan pada Siklus I

Aspek	Sisi Penilaian	Kategori Tuntas	Hasil Siklus I	Keterangan
Proses Belajar	Kegiatan pembelajaran guru (peneliti)	Baik	89%	Tuntas
	Kegiatan pembelajaran siswa	Baik	90,4%	Tuntas
Hasil Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa	Tes akhir siklus I	Cukup	76%	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa keseluruhan kegiatan pada siklus I pada proses belajar sudah mencapai taraf kriteria yang diharapkan. Namun untuk ketuntasan kemampuan pemecahan masalah Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa belum mencapai taraf yang di harapkan. Oleh karena itu guru yang sekaligus peneliti perlu melakukan pembenahan-pembenahan pada aspek dalam kegiatan pembelajaran terutama pada pemahaman siswa.

Tabel 2 Kekurangan pada Siklus I dan Rencana Perbaikan Siklus II

NO	Kekurangan Siklus I	Rencana Perbaikan Siklus II
1	Dari tes akhir siklus I terlihat bahwa siswa belum memahami sepenuhnya. Penguasaan materi siswa masih 76%	Dalam pembelajaran siklus II, Guru lebih menekankan materi Al Hujurat ayat 13 dan memberikan latihan dirumah untuk lebih memahami materi tersebut
2	Masih ada siswa yang kurang berperan aktif dalam kelompok	Guru mencoba memberikan perhatian khusus kepada siswa yang kurang berperan aktif dalam kelompok
3	Siswa yang sibuk sendiri saat diskusi berlangsung	Guru memberikan pengawasan kepada siswa agar lebih fokus dalam diskusi
4	Siswa tidak memperhatikan saat kelompok lain sedang mempresentasikan hasil kelompoknya	Guru lebih menegaskan kepada kelompok lain yang agar lebih memperhatikan kelompok yang sedang presentasi

Siklus II

Adapun keberhasilan kegiatan pada siklus II dapat peneliti gambarkan berdasarkan hasil tes akhir tindakan II dan hasil observasi kegiatan baik guru maupun siswa yang dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 2 Hasil Pencapaian Indikator Keberhasilan pada Siklus II

Aspek	Sisi Penilaian	Kategori Tuntas	Hasil Siklus I	Keterangan
Proses Belajar	Kegiatan pembelajaran guru (peneliti)	Baik	89%	Tuntas
	Kegiatan pembelajaran siswa	Baik	90,4%	Tuntas
Hasil Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa	Tes akhir siklus I	Cukup	76%	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa keseluruhan kegiatan pada siklus II pada proses

belajara sudah mencapai ketuntasan yang diharapkan dan mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus II.

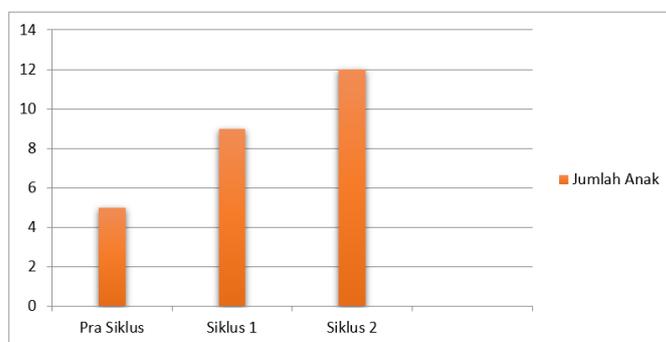
Secara umum, proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan bila dibandingkan dengan siklus I. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan pada segi keaktifan siswa selama proses diskusi, hampir semua siswa terlibat aktif dalam proses diskusi. Semua siswa memperhatikan saat temannya mempresentasikan jawabannya, serta tidak ada siswa yang ramai pada saat mendiskusikan maupun mempresentasikan hasil diskusi pada LKPD Berdasarkan data hasil observasi kedua pengamat terhadap kegitan guru (peneliti) pada saat pembelajaran menggunakan Problem Based Learning pada siklus II dapat diperoleh nilai sebagai berikut: $\text{Pengamat} = 99/105 \times 100\% = 94\%$ Dari data hasil observasi rata-rata dua pertemuan pada siklus II diatas maka taraf keberhasilan kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran materi Surah Al-Hujurat ayat 13 dengan menggunakan Implementasi Problem Based Learning dengan meda Puzzle termasuk kedalam kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan

Pembahasan

Perbaikan pada penelitian tindakan adalah peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas IV SD Negeri 050773 Pangkalan susu melalui Problem based learning dengan media puzzle. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas tindakan melalui Problem based learning dengan media puzzle, baik yang dilakukan siswa maupun yang dilakukan oleh guru dari siklus I ke siklus 2.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dilihat dari hasil nilai siklus I dan Siklus 2. Pada siklus I kemampuan pemecahan masalah siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, berdasarkan hasil refleksi pada saat pembelajaran siklus I, hal ini disebabkan karena guru dalam penyampaian tujuan pembelajaran kurang optimal, pengawasan, bimbingan terhadap kelompok belajar perlu ditingkatkan secara kelompok juga kurangnya partisipasi siswa dalam berdiskusi.

Hasil Pencapaian Penelitian Siklus 1 – Siklus 2



Pada siklus I saat diskusi kelompok, kerjasama dalam kelompok kurang terjalin dengan baik

karena masih terdapat anggota kelompok yang pasif dan ada siswa yang tidak memperhatikan dan bergurau sendiri. Pada siklus I diketahui siswa yang mendapat nilai di bawah kategori ketuntasan minimal (KKM 75) atau dikatakan tidak tuntas adalah 6 siswa (34%) dan yang mencapai ketuntasan sebanyak 19 siswa (76%). Sehingga pada Siklus I ini kemampuan pemecahan masalah siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80% atau setara dengan 23 siswa tuntas secara individu.

Pada Siklus 2 siswa tuntas belajar adalah 25 siswa (92%) lebih tinggi dari indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80% siswa tuntas belajar. Pada Siklus 2 kemampuan pemecahan masalah siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%. Hal ini didukung oleh perubahan-perubahan tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa dimana siswa tidak lagi mengalami kesulitan seperti pada pertemuan siklus I. Ketika dibagikan LKPD, mereka sudah mengerti apa yang harus mereka lakukan. Mereka tidak lagi banyak bertanya kepada guru sehingga suasana lebih kondusif. Dan secara umum, semua kelompok saling bekerja sama dengan anggotanya dalam menemukan konsep, mampu menyusun langkah- langkah penyelesaian masalah dengan benar. Pada pembelajaran siklus II ini, siswa juga sudah mulai terbiasa untuk menafsirkan solusi yang diperoleh dengan cara menyimpulkan jawaban. Tetapi hasil pada Siklus 2 menunjukkan masih terdapat 2 siswa yang belum tuntas.

Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas dan pengamatan ketika pembelajaran maka dapat diketahui bahwa dua siswa tersebut dalam pembelajaran sehari-hari memang memiliki kemampuan yang rendah dalam menyerap materi pembelajaran dibandingkan dengan teman-temannya.

Selain meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, Implementasi Problem Based Learning dengan media puzzle dalam pembelajaran Surah Al- Hujurat ayat 13 khususnya materi Surah Al hujurat ayat 13, juga meningkatkan kinerja guru dan aktivitas siswa. Pada siklus I, kinerja guru masuk dalam kategori baik. Setelah dilaksanakan perbaikan pada Siklus 2, kinerja guru meningkat menjadi baik sekali.

Dengan menerapkan sintaks Implementasi Problem Based Learning dengan media puzzle dengan tepat, dan dengan memperhatikan karakteristik siswa, kemudian dibagi tugas dan peran siswa sebagai tim asal dan tim ahli sekaligus penyelesai atas masalah yang ditemukan dalam gagasan itu, ternyata Implementasi Problem Based Learning dengan media puzzle ini mampu meningkatkan ketuntasan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran Surah Al-Hujurat ayat 13. Materi Surah Al-Hujurat ayat 13 pada siswa kelas Kelas IV SD Negeri 050773 Pangkalan Susu, Semester II Tahun Pelajaran 2024/2025.

KESIMPULAN

Berikut kesimpulan tentang pembelajaran dengan Problem based learning yang dapat diambil dari hasil penelitian: Dengan menggunakan Problem based learning pada materi Surah Al-Hujurat ayat 13 Kelas IV di SD Negeri 050773 Pangkalan Susu. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran materi Q.S Al-Hujurat ayat 13 meningkat. Peningkatan

kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dengan cara menyusun potongan ayat. Hanya 66% dari 25 siswa yang menyelesaikan ujian akhir siklus I meningkat menjadi 93% dari 25 siswa yang menyelesaikan siklus II mempelajari materi Q.S Al-Hujurat ayat 13. Dengan demikian, dengan menggunakan Problem based learning dengan media puzzle terhadap materi Surah Al-Hujurat ayat 13 kelas Kelas IV di SD Negeri 050773 Pangkalan Susu menunjukkan bahwa Problem based learning dengan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi Q.S Al-Hujurat ayat 13.

Hasil observasi siklus I terhadap kegiatan guru menurut pengamat pertemuan 1 dan 2 mencapai rata-ratanya 76%. Sementara hasil observasi siklus II terhadap kegiatan guru menurut pengamat pada pertemuan I dan II meningkat dengan rata-rata 92%. Nilai ini sudah mencapai kategori sangat baik dan dianggap tuntas dalam kegiatan peneliti. Sedangkan Hasil observasi siklus I terhadap kegiatan menurut pengamat pertemuan 1 dan 2 mencapai rata-ratanya 94% dan terjadi peningkatan rata-rata sebesar 96% pada siklus II. Hasil peningkatan ini sudah mencapai kategori sangat baik dan dianggap tuntas untuk kegiatan siswa

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terimakasih kepada kapada teman seperjuangan yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran untuk menjaga kualitas artikel dan sampai terbit.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Moh. (2002). ” *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*”, Pasuruan: PT Garoeda Buana Indah
- Purwaningrum, Septiana. (2023). "Penggunaan Media Advance Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama", *Alimna Jurnal Pendiidkan Profesi Guru, Lptk Iain Kediri*, Vol. 02. No. 01. 2023.
- Rusman. (2011). “Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru”, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,
- Widyanarti, Sri. (2013). “Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VA SDN Rangkah 1 Tambaksari Surabaya”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 1, 2013,