

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
DAN SIKAP KERJASAMA SISWA MELALUI MODEL
PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA
PUZZLE FUN KELAS IV SDN REJOSARI 03 SEMARANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
Hanif Akmal Mulyadarma
34302000106

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN SIKAP
KERJASAMA SISWA MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE FUN* KELAS IV SDN REJOSARI 03
SEMARANG**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar

Oleh
Hanif Akmal Mulyadarma
34302000106

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II


Jupriyanto, S.Pd.,M.Pd.
NIK 211313013


Yunita Sari, S.Pd.,M.Pd.
NIK 211315025

Mengetahui, Ketua
Program Studi,


Dr. Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd.
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN SIKAP
KERJASAMA SISWA MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE FUN* KELAS IV SDN REJOSARI 03
SEMARANG**

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Hanif Akmal Mulyadarma

34302000106

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 3 September 2024

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai
persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211315026

Penguji 1 : Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211316029

Penguji 2 : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211315025

Penguji 3 : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211313013

Semarang, 6 September 2024

Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dekan,

Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H.

NIK. 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Hanif Akmal Mulyadarma

NIM : 34302000106

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul :

Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle Fun* Kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain, jiplakan atau modifikasi karya orang lain. Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 6 September 2024

Yang membuat pernyataan,



Hanif Akmal Mulyadarma
NIM. 34302000106

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

لِلنَّاسِ أَنْفَعُهُمُ النَّاسِ خَيْرٌ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat untuk orang lain”. (HR Ath-Thabari)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Almarhum Ayah dan Ibu yang selalu memberikan doa, semangat, nasihat yang tak terhingga.
2. Kakek, nenek, saudara, dan keluarga besar saya yang telah memberikan semangat, nasihat, dan do'a.
3. Sahabat-sahabat serta almamater kebanggaanku FKIP PGSD UNISSULA

ABSTRAK

Mulyadarma, Hanif Akmal. 2024. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle Fun* Kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang. Skripsi. Pembimbing I Jupriyanto, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial materi wujud zat dan perubahannya. Rendahnya tingkat kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama dikarenakan kurangnya guru dalam memanfaatkan model pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Puzzle Fun*. Pada siklus I nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah adalah 72,8 dengan keberhasilan belajar sebesar 80% dan nilai rata-rata sikap kerjasama adalah 71,2 dengan keberhasilan belajar sebesar 96%. Pada siklus II nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah adalah 83,2 dengan keberhasilan belajar sebesar 100% dan nilai rata-rata sikap kerjasama adalah 79,6 dengan ketuntasan belajar sebesar 100%. berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Puzzle Fun* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Kemampuan Pemecahan Masalah, Sikap Kerjasama, *Problem Based Learning*.

ABSTRACT

Mulyadarma, Hanif Akmal. 2024. Improving Problem Solving Skills and Students' Cooperation Attitudes Through the Problem Based Learning Model Assisted by Puzzle Fun Media for Grade IV of SDN Rejosari 03 Semarang. Thesis. Supervisor I Jupriyanto, S.Pd., M.Pd. Supervisor II Yunita Sari, S.Pd., M.Pd..

This study focuses on improving students' problem-solving skills and cooperative attitudes in learning Social Sciences on the material of states of matter and their changes. The low level of problem-solving skills and cooperative attitudes is due to the lack of teachers in utilizing learning models in schools, especially in social studies learning. This study is a classroom action research conducted in 2 cycles that aims to improve students' problem-solving skills and cooperative attitudes using the Problem Based Learning model assisted by Puzzle Fun media. In cycle I, the average value of problem-solving skills was 72.8 with a learning success of 80% and the average value of cooperative attitudes was 71.2 with a learning success of 96%. In cycle II, the average value of problem-solving skills was 83.2 with a learning success of 100% and the average value of cooperative attitudes was 79.6 with a learning completion of 100%. Based on these results, it can be concluded that the use of the Problem Based Learning Model assisted by Puzzle Fun media can improve the problem-solving skills and cooperative attitudes of fourth-grade students of SDN Rejosari 03 Semarang in social studies learning.

Keywords: Problem Solving Ability, Cooperative Attitude, Problem Based Learning.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatulahi Wabarakatuh

Bismillahirrahmanirrahiim

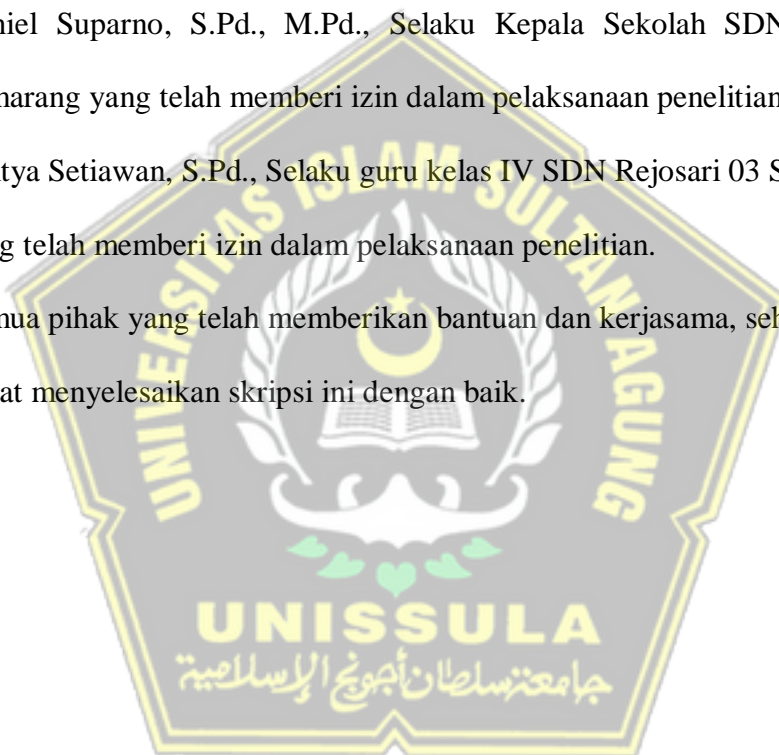
Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. keluarga, para sahabat, dan umat-Nya.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Judul yang penulis ajukan adalah "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle Fun* Kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang".

Penelitian ini tidak terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kemurahan hati peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Gunarto, SH, M.Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd.,M.H. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

3. Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Jupriyanto, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penelitian ini.
5. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penelitian ini.
6. Daniel Suparno, S.Pd., M.Pd., Selaku Kepala Sekolah SDN Rejosari 03 Semarang yang telah memberi izin dalam pelaksanaan penelitian.
7. Oditya Setiawan, S.Pd., Selaku guru kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang yang telah memberi izin dalam pelaksanaan penelitian.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan kerjasama, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pembatasan Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Teori	7
2.1.1 Kemampuan Pemecahan Masalah	7
2.1.2 Sikap Kerjasama.....	9
2.1.3 Media <i>Puzzle Fun</i>	18
2.1.4 Ilmu Pengetahuan Alam Sosial	20
2.2 Penelitian yang Relevan.....	21
2.3 Kerangka Berfikir	23
2.4 Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Setting Penelitian.....	26
3.1.1 Lokasi Penelitian	26
3.1.2 Waktu Penelitian	26

3.2 Jenis Penelitian.....	26
3.3 Subjek Penelitian.....	27
3.4 Teknik dan Alat Pengumpul Data	27
3.4.1 Teknik Pengumpul Data	27
3.4.2 Alat Pengumpul Data.....	28
3.5 Analisis Data.....	32
3.5.1 Uji Reabilitas.....	33
3.5.2 Daya Pembeda.....	34
3.5.3 Tingkat Kesukaran.....	34
3.6 Indikator Keberhasilan.....	36
3.7 Prosedur Penelitian.....	36
3.8 Jadwal Penelitian.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil Penelitian.....	39
3.5.4 Siklus I.....	42
4.1.1 Siklus II.....	47
4.2 Uji Instrumen Tes.....	51
4.3 Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Simpulan.....	59
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Observasi Awal Ulangan.....	3
Tabel 2.1 Indikator Sikap Kerjasama.....	12
Tabel 2.2 Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i>	16
Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	29
Tabel 3.2 Kriteria Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah	30
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Indikator Sikap Kerjasama.....	31
Tabel 3.4 Kriteria Nilai Sikap Kerjasama	32
Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Reabilitas	34
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda	35
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kesukaran	36
Tabel 3.8 Jadwal Penelitian.....	39
Tabel 4.1 Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Pra Siklus	41
Tabel 4.2 Nilai Sikap Kerjasama Pra Siklus	42
Tabel 4.3 Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus I.....	46
Tabel 4.4 Nilai Sikap Kerjasama Siklus I	47
Tabel 4.5 Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus II.....	51
Tabel 4.6 Nilai Sikap Kerjasama Siklus II.....	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Soal.....	53
Tabel 4.8 Hasil Uji Reabilitas Soal.....	54
Tabel 4.9 Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	54
Tabel 4.10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	24
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	38
Gambar 4.1 Grafik Rata-rata Kemampuan Pemecahan Masalah	56
Gambar 4.2 Grafik Persentase Keberhasilan Kemampuan Pemecahan Masalah..	57
Gambar 4.3 Grafik Rata-rata Sikap Kerjasama	58
Gambar 4.4 Siklus Persentase Keberhasilan Sikap Kerjasama	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN Rejosari 03	68
Lampiran 2 Profil Sekolah	69
Lampiran 3 Modul Ajar	71
Lampiran 4 Hasil Wawancara	80
Lampiran 5 Soal Evaluasi	81
Lampiran 6 Data Observasi Awal.....	84
Lampiran 7 Contoh Hasil Evaluasi Siswa.....	85
Lampiran 8 Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Pra Siklus	88
Lampiran 9 Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus I.....	90
Lampiran 10 Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus II.....	92
Lampiran 11 Lembar Observasi Sikap Kerjasama Siswa Sebelum Diisi	94
Lampiran 12 Lembar Penilaian Sikap Kerjasama Siswa Pra Siklus	95
Lampiran 13 Lembar Penilaian Sikap Kerjasama Siswa Siklus I	96
Lampiran 14 Lembar Penilaian Sikap Kerjasama Siswa Siklus II.....	99
Lampiran 15 Nilai Observasi Sikap Kerjasama Siswa Pra Siklus.....	101
Lampiran 16 Nilai Observasi Sikap Kerjasama Siswa Siklus I	103
Lampiran 17 Nilai Observasi Sikap Kerjasama Siswa Siklus II.....	105
Lampiran 18 Hasil Uji Validitas.....	107
Lampiran 19 Hasil Uji Reabilitas	108
Lampiran 20 Hasil Uji Daya Pembeda	109
Lampiran 21 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	110
Lampiran 22 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	111
Lampiran 23 Dokumentasi Gambar Kegiatan Penelitian	112

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan siswa dalam belajar materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SD Negeri Rejosari 03 masih belum maksimal. Hasil awal observasi nilai IPAS materi wujud dan zat perubahannya diperoleh rata-rata nilai 64,4. Hal itu dikarenakan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV masih kurang. Maka dari itu diperlukan kemampuan untuk memecahkan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki siswa karena dalam kehidupan sehari-hari setiap orang selalu dihadapkan pada berbagai masalah yang harus diselesaikan dan menuntut kreativitas agar mampu menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapinya (Permatasari, 2014). Kemampuan pemecahan masalah mengacu pada upaya yang diperlukan siswa dalam menentukan solusi atas masalah yang dihadapi. Pemecahan masalah pada penelitian ini terdapat kesulitan mengerjakan soal. Untuk mempermudah mengerjakan soal dan menentukan solusi atas permasalahan yang terjadi maka diperlukan adanya suatu keserasian antar individu dalam bentuk kerjasama.

Kerjasama merupakan Upaya penyatuan antar individu atau lebih karena memiliki maksud dan tujuan yang sama. Dengan adanya Kerjasama semua kegiatan atau aktivitas yang ditempuh semakin cepat dan bisa terlaksana dengan baik dan akan memperoleh keuntungan atau manfaat dari orang lain (Kusuma, 2018: 29).

Kerjasama antar siswa itu penting untuk dibiasakan sejak kecil. Selain adanya rasa keserasian, mereka dapat saling mengenal satu sama lain dan hidup rukun di lingkungan sekolah. Perlu adanya penjelasan dan monitoring dari guru agar siswa tetap bekerja sama kearah yang positif.

Melalui observasi awal di SD Negeri Rejosari 03 pada tanggal 1 Agustus 2024 dengan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV didapatkan informasi bahwa para siswa masih kesulitan dalam memecahkan masalah dan melakukan sikap kerjasama. Narasumber menjelaskan bahwa kemampuan memecahkan masalah yang dimiliki pada beberapa siswa masih kurang terlihat. Pada saat siswa dihadapkan pada soal bermodelkan suatu cerita siswa cenderung kebingungan dan malas untuk mengerjakan. Pada saat siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok belajar saat diberikan tugas sikap kerjasama siswa juga belum terjalin. Siswa yang aktif berperan pada kelompoknya hanya beberapa saja dan yang lainnya hanya pasif bergantung pada temanya yang aktif. Hal tersebut diperkuat dengan data observasi awal kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama yang dilakukan pada fase pra-siklus yang berlangsung pada tanggal 6 agustus 2024. hasil observasi tersebut diperoleh data yang menunjukkan bahwa para siswa kemampuan memecahkan masalah dan melakukan sikap kerjasama siswa masih rendah. Hal itu disebabkan dalam pembelajaran model pembelajaran yang dilakukan guru kurang sesuai dengan materi yang diajarkan. Data observasi awal dapat dilihat pada tabel 1.1 dan lebih lengkapnya pada lampiran 6 pada halaman 84.

Tabel 1.1 Data Observasi Awal Kemampuan Pemecahan Masalah dan Sikap Kerjasama Siswa

No	Indikator Kegiatan	Kriteria
1	Nilai awal kemampuan pemecahan masalah siswa	Tinggi 1 (4%) Sedang 22 (88%) Rendah 2 (8%)
2	Nilai awal kemampuan sikap kerjasama	Tinggi 10 (40%) Sedang 15 (60%)

Berdasarkan data awal hasil observasi siswa diperoleh data bahwa kemampuan pemecahan masalah hanya ada 1 siswa yang mencapai kriteria tinggi sedangkan pada sikap kerjasama hanya ada 10 siswa yang mencapai kriteria tinggi. Belum tercapainya kriteria minimal dalam belajar disebabkan oleh pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Menurut Juprianto dkk. (2023:69) juga berpendapat bahwa di era saat ini, masih banyak sekolah yang melakukan proses pembelajaran hanya di kelas dan kurang bervariasi dalam penyampaian materi sehingga sebagian besar siswa hanya mendengarkan dan fokus pada guru yang mengajar di kelas. Salah satu metode atau model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah terhadap kesulitan siswa dalam mengerjakan soal pada materi wujud zat dan perubahannya yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran. Model *Problem Based Learning* mengarahkan peserta didik

untuk aktif selama pembelajaran berlangsung. Namun, jika langsung dihadapkan dengan permasalahan yang abstrak anak akan mengalami kesusahan. Untuk itu, maka diperlukanlah suatu benda kongkret untuk mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran berupa media pembelajaran. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata ataupun kalimat tertentu (Rejeki,dkk., 2020:338).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah media *Puzzle Fun*. Puzzle merupakan suatu kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas menyambungkan, mengumpulkan, mangelompokkan, menggabungkan, dan menyelaraskan suatu bagian yang berserak-serakan atau rumpang. Puzzle merupakan bentuk permainan yang mampu menentang daya kreatifitas dan ingatan peserta didik (Prihantoro, 2022:247).

Penelitian ini memadukan metode berbantu media karena banyak kelebihan. Selain siswa dapat berperan melalui model pembelajaran *Problem Based Learning*, peserta didik juga dapat menggali pengetahuan baru mengenai mareri yang dipelajari dengan media *Puzzle Fun*. Sehingga, siswa menjadi lebih aktif dalam menerima dan menggali pembelajaran untuk mengungkapkan ide-ide serta keterampilan dan tentunya siswa menjadi tidak mudah bosan dan jenuh dalam belajar.

1.2 Pembatasan Masalah

Untuk mengantisipasi luasnya masalah yang dibahas dan demi keefisienan penelitian, penelitian ini dibatasi:

- 1.2.1 Penelitian menggunakan model *Problem Based Learning*.
- 1.2.2 Penelitian hanya mengukur Tingkat pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa.
- 1.2.3 Penelitian menggunakan skema Penelitian Tindakan Kelas.
- 1.2.4 Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Rejosari 03 pada mata Pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahanya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah penerapan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Puzzle Fun* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan dan kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang pada mata pelajaran IPA?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan Kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang pada mata Pelajaran IPAS.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis diantaranya sebagai berikut:

- 1.5.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, memberikan pengetahuan baru, dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penyempurnaan proses pembelajaran, sehingga menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang lebih aktif, kreatif, inovatif, dan komunikatif serta menyenangkan.

1.5.2 Manfaat praktis

1.5.2.1 Bagi Guru

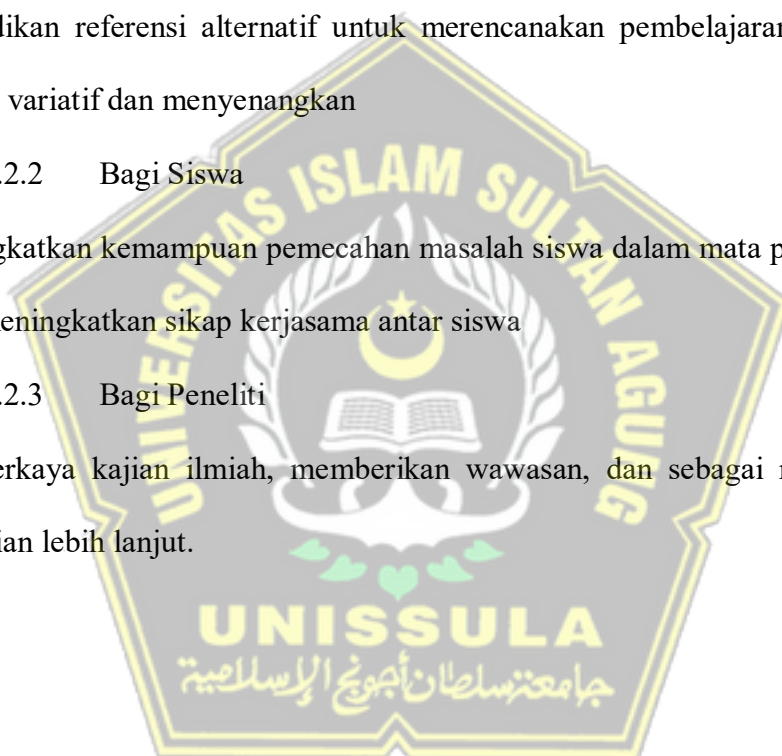
Menjadikan referensi alternatif untuk merencanakan pembelajaran dalam kelas dengan variatif dan menyenangkan

1.5.2.2 Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam mata pelajaran IPAS serta meningkatkan sikap kerjasama antar siswa

1.5.2.3 Bagi Peneliti

Memperkaya kajian ilmiah, memberikan wawasan, dan sebagai rujukan untuk penelitian lebih lanjut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah kemampuan pengetahuan pada setiap orang yang dalam proses pemecahannya berbeda-beda tergantung pada apa yang dilihat, diamati, dipikirkan dan dibenaknya sesuai dengan kejadian dalam kehidupan nyata Yuniza *et al.* (2017:139). Sejalan dengan hal tersebut, Roebyanto *et al.* (2017:15) berpendapat bahwa pemecahan masalah ini adalah suatu proses kompleks yang menuntut seseorang untuk mengkoordinasikan pengalaman, pengetahuan, pemahaman, dan intuisi dalam rangka memenuhi tuntutan dari suatu situasi.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum pembelajaran yang sangat penting karena dalam pelaksanaan pembelajaran dan penyelesaiannya siswa dimungkinkan untuk memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang telah dimilikinya untuk diterapkan pada proses pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Selanjutnya, dalam masalah tidak rutin menurut Roebyanto *et al.* (2017:6) untuk sampai pada prosedur yang benar diperlukan pemikiran yang lebih mendalam. Oleh karena itu pemecahan masalah matematika adalah proses berfikir Tingkat tinggi dalam memahami masalah, membuat rencana pemecahan masalah, melakukan perhitungan dan memeriksa Kembali terhadap semua Langkah yang dikerjakan (Nurfitriyanti 2016:152).

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki oleh siswa. Keterampilan tersebut berupa pengkoordinasian pengalaman, pengetahuan, pemahaman, dan intuisi dalam mencapai tujuan pada situasi yang dilihat siswa untuk memahami permasalahan dan dengan menggunakan proses berfikir Tingkat tinggi untuk menghasilkan suatu Solusi.

Langkah-langkah dan indikator pemecahan masalah menurut Poyla

Dalam proses penyelesaian masalah untuk mendapatkan suatu Solusi terdapat langkah-langkah dan indikator menurut Poyla (Roebyanto 2017) adalah sebagai berikut:

2.1.1.1 Memahami masalah

2.1.1.1.1 Memahami permasalahan yang disajikan.

2.1.1.2 Membuat rencana penyelesaian masalah

2.1.1.2.1 Melihat suatu masalah yang sama dalam suatu format yang sedikit berbeda.

2.1.1.2.2 Mengetahui suatu masalah yang terkait.

2.1.1.2.3 Mengetahui suatu teorema yang dapat dimanfaatkan.

2.1.1.3 Melaksanakan perencanaan masalah

2.1.1.3.1 Menyelesaikan suatu permasalahan, cek setiap langkah-langkahnya.

2.1.1.3.2 Membetulkan apabila terdapat langkah-langkah yang salah.

2.1.1.3.3 Membuktikan bahwa hal itu benar.

2.1.1.4 Memeriksa hasil dan memperluas masalah

- 2.1.1.4.1 Mengecek kembali jawaban yang telah didapat
- 2.1.1.4.2 Peningkatan strategi yang digunakan
- 2.1.1.4.3 Mencari penyelesaian alternatif
- 2.1.1.4.4 Melihat kemungkinan apakah strategi yang digunakan dapat digunakan untuk masalah lainya.

2.1.2 Sikap Kerjasama

Kerjasama adalah aktivitas yang dikerjakan secara bersama-sama demi memperoleh mafaat yang juga bisa dirasakan secara bersama. Kerjasama merupakan bentuk hubungan atau interaksi antara beberapa pihak untuk mencapai tujuan bersama (Huda, 2015:30). Lebih lanjut Mering (2015:3) berpendapat bahwa kerjasama adalah aktivitas dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Individu bekerjasama Ketika memiliki relasi yang dekat satu sama lain dan berharap memperoleh tujuan bersama (shared goal) yang adil. Hal ini berarti siswa dapat bekerja sama dengan teman teman di lingkungan kelasnya untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Lestari (2019:13) menjelaskan. Sejalan dengan itu, menurut Apriono (Pratiwi,I.A, *et al.* 2018:178) Kemampuan Kerjasama dapat diartikan sebagai kemampuan yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk saling membantu satu sama lain sehingga tampak kebersamaan dan kekompakan untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan sikap kebersamaan dan saling membantu antar individu siswa untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama dilakukan guna mempermudah

siswa dalam menghadapi persoalan yang ada dengan adanya interaksi antar siswa menghasilkan cara pandang yang lebih luas.

Kerjasama memiliki tujuan yang baik bagi setiap siswa. Seperti tujuan kerjasama yang dikemukakan oleh Funali (2014:60-61) yaitu:

- 1) Memaksimalkan proses kerjasama yang terjadi secara alamiah antar peserta didik.
- 2) Menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- 3) Mengembangkan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah.
- 4) Mendorong eksplorasi bahan pengajaran yang melibatkan bermacam-macam sudut pandang.
- 5) Menghargai pentingnya konteks sosial
- 6) Menumbuhkan hubungan yang saling mendukung dan saling menghargai diantara peserta didik ataupun diantara peserta didik dengan guru.
- 7) Membangun semangat belajar sepanjang hayat.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan kerjasama adalah membentuk pengetahuan melalui interaksi yang terjalin dalam Kerjasama dapat menumbuhkan kemampuan komunikasi dan membangun keterampilan yang berhubungan dengan kemampuan sosial dan dapat merangsang kemampuan intelektual anak, mengembangkan kreativitas dan belajar pengetahuan baru.

David (Suyatno. S, 2015:154) mengklasifikasikan empat elemen dasar dalam Kerjasama yaitu:

- 1) Adanya saling ketergantungan yang saling menguntungkan pada peserta didik dalam melakukan usaha secara bersama-sama.
- 2) Adanya interaksi langsung diantara peserta didik dalam satu kelompok.
- 3) Masing-masing peserta didik memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan.
- 4) Penggunaan kemampuan interpesibak dan kelompok kecil secara tepat yang dimiliki oleh setiap peserta didik.

Senada dengan David, (Saputra,Y, *et al.* 2005:40-42) menyatakan bahwa pencapaian Kerjasama menuntut beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh anggota yaitu:

- 1) Adanya kepentingan yang sama.
- 2) Didasari oleh prinsip keadilan.
- 3) Dilandasi oleh sikap saling pengertian.
- 4) Adanya tujuan yang sama, saling membantu, saling melayani, tanggung jawab, saling menghargai, dan kompromi.

Saputra,Y, *et al.* (2005:43-44) juga menyatakan empat langkah tahap kerjasama yakni:

- 1) Bekerja sendiri, untuk memahami dirinya sendiri mengenai potensi apa yang dimiliki dan apa yang dilakukan dalam bekerjasama.

- 2) Mengamati dan mengenal lingkungan
- 3) Merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri
- 4) Terbuka untuk memberi dan menerima, siswa yang bekerjasama harus mau dan mampu untuk saling memaparkan dan menerima pendapat masing-masing.

Menurut Johnson F. (Huda 2015) terdapat beberapa indikator yang dapat diukur dalam sikap kerjasama yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.1 Indikator Sikap Kerjasama

NO	Aspek Sikap
1	Saling mengerti dan percaya satu sama lain.
2	Berkomunikasi dengan jelas dan tidak ambigu
3	Saling menerima dan mendukung satu sama lain
4	Mendamaikan setiap perdebatan yang sekiranya melahirkan konflik

2.1.2 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Murtono (2017:213) *Problem Based Learning* (PBL) adalah interaksi antara stimulus dengan respon yang merupakan hubungan dua arah belajar dan lingkungan. Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model yang efektif dalam proses pembelajaran tingkat tinggi. pembelajaran ini membantu siswa untuk mengeksplor informasi yang ada dalam pikirannya dan Menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang lingkungan disekitarnya.

Mahyana (2021) mengemukakan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa. Model ini bersifat kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. Menurut Horsnan (Novianti, 2020) Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat Menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

Kosewanti (Alita 2019) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* membantu peserta didik dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan. Dalam pendekatan *Problem Based Learning*, siswa berperan aktif sebagai peran utama dalam memecahkan masalah dengan menggunakan keterampilan berpikir secara mendalam. Berdasarkan beberapa pengertian mengenai model *Problem Based Learning* dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan taraf berpikir tingkat tinggi yang membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat kontekstual.

Karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* berdasarkan Rusman (2016:232) yaitu:

- 1) Permasalahan menjadi starting poin dalam belajar.
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.

- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (multiple perspective).
- 4) Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- 5) Belajar pengarah diri menjadi hal yang utama.
- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBL.
- 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
- 8) Pengembangan kemampuan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- 9) Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- 10) PBL melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Menurut Trianto (2013:98) Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut:

- 1) Fase orientasi siswa kepada masalah

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk

memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.

2) Fase mengorganisasikan siswa untuk belajar

Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.

3) Fase membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

4) Fase mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temanya.

5) Fase menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Shoimin (2020) juga menjabarkan langkah-langkah model Problem

Based Learning antara lain:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih

- 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dan sebagainya).
- 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis dan pemecahan masalah.
- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan peserta didik serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temanya.
- 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Langkah-langkah model *Problem Based Learning* dalam tabel menurut Kokasih (Mahyana) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Sintak model *Problem Based Learning*

Tahapan	Kegiatan Guru
Tahap 1 Mengorientasikan siswa terhadap masalah	Guru meminta siswa untuk melakukan kegiatan pengamatan terhadap fenomena tertentu, terkait dengan CP yang akan dilakukan.
Tahap 2 Memunculkan permasalahan	Masalah itu dirumuskan berupa pertanyaan yang bersifat problematis.

<p>Tahap 3</p> <p>Mengumpulkan data</p>	<p>Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi (data) dalam rangka menyelesaikan masalah, baik secara individu maupun kelompok, dengan membaca referensi, pengamatan lapangan, wawancara, dan sebagainya.</p>
<p>Tahap 4</p> <p>Merumuskan jawaban</p>	<p>Guru meminta siswa untuk melakukan analisis data dan merumuskan jawaban terkait dengan masalah yang mereka ajukan sebelumnya.</p>
<p>Tahap 5</p> <p>Mengkomunikasikan</p>	<p>Guru memfasilitasi siswa untuk mempresentasikan jawaban atas permasalahan yang mereka rumuskan sebelumnya. Guru juga membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah.</p>

Berdasarkan dari paparan Langkah-langkah model *Problem Based Learning* dari para ahli diatas maka dapat disimpulkan Langkah-langkah model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Menemukan permasalahan.
- 2) Merumuskan permasalahan.

- 3) Mengumpulkan informasi data lapangan.
- 4) Merumuskan jawaban.
- 5) Mengevaluasi dan merefleksi hasil jawaban siswa.

Kelebihan model *Problem Based Learning* menurut Trianto (2013:98) adalah sebagai berikut yaitu:

- 1) Realistik dengan kehidupan siswa.
- 2) Konsep sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 3) Memupuk sifat inkuiri siswa.
- 4) Retensi konsep jadi kuat.
- 5) Memupuk kemampuan problem solving.

Trianto (2013:97) juga menyebutkan kekurangan *Problem Based Learning* sebagai berikut yaitu:

- 1) Persiapan pembelajaran (alat, problem, konsep) yang kompleks.
- 2) Sulit mencari problem yang relevan.
- 3) Sering terjadi miss konsepsi.
- 4) Konsumsi waktu, dimana model ini memerlukan waktu yang cukup dalam proses penyelidikan. Sehingga terkadang banyak waktu yang tersita untuk proses tersebut.

2.1.3 Media *Puzzle Fun*

Menurut Sutrisno (2022:194) media *Puzzle* ialah program permainan yang dimainkan dengan cara merangkai sebuah gambar yang telah terpecah menjadi satu

gambar utuh kembali. Sejalan dengan itu, Maulida dkk. (2018:124) menggambarkan media puzzle merupakan media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang tersusun seperti dalam sebuah permainan yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat.

Media Puzzle menurut Ramliyana, dkk. (2021:146) merupakan sebuah permainan yang sedikit menantang daya pikir kreativitas dan kekritisian peserta didik yang senantiasa mampu memecahkan masalah, namun permainan ini juga sangat menyenangkan karena bisa diulang-ulang. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, media puzzle harus bersifat kongkret dan menyenangkan. Karena senada dengan pendapat Zulkhi dkk. (2024) yang menerangkan bahwa media pembelajaran yang baik di dalamnya telah menyajikan fakta, konsep, dan prosedur sehingga tampak lebih kongkret.

Manfaat dari media puzzle menurut Cahyo (2011:20) diantaranya adalah:

- 1) Dapat membantu peserta didik belajar memecahkan masalah.
- 2) Mengasah ketekunan peserta didik tentu saja dalam memecahkan masalah.
- 3) Membantu peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan membuat Kesimpulan (dari sebuah masalah) serta memahami logika sebab akibat dan gagasan bahwa objek yang utuh sebenarnya tersusun oleh bagian-bagian kecil.

Adapula tujuan permainan puzzle yang diungkapkan oleh Raisatun (2014:110) adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.
- 2) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa
- 3) Melatih strategi dalam bekerja sama antar siswa.
- 4) Menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa.
- 5) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa.
- 6) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa.
- 7) Menghibur para siswa didalam kelas.

2.1.4 Ilmu Pengetahuan Alam Sosial

Pada Kurikulum Merdeka IPAS merupakan penggabungan dua mata pelajaran menjadi satu. Menurut Kusuma, D. dkk. (2023:1773) merupakan perpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan ilmu yang mempelajari interaksi antara benda mati dan benda hidup di alam semesta serta bagaimana manusia hidup sebagai makhluk sosial dan individu di lingkungannya (Kemendikbudristek 2022: 122).

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam Sosial menurut Nabila, S. dkk. (2024) merupakan sebuah mata pelajaran yang di dalamnya memuat pembelajaran sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Sejalan dengan itu Yulizah, Y (2023:92) berpendapat bahwa penggabungan IPAS merupakan upaya memberikan pemahaman tentang ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang saat ini mengalami perubahan dari waktu ke waktu, dan mempengaruhi pemahaman ilmu pengetahuan alam dilihat dari ilmu pengetahuan sosial dengan pendekatan dari berbagai lintas

disiplin ilmu. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam Sosial merupakan wujud baru penggabungan dua esensi mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang didalamnya mempelajari tentang interaksi pada alam dan interaksi pada sesama manusia.

Berdasarkan pendapat dari Assazili, M *et al.* (2024:5) tujuan adanya pembelajaran IPAS yaitu:

- 1) Untuk meningkatkan minat siswa untuk mempelajari tentang alam semesta dan kehidupan manusia yang menghuninya.
- 2) Berkontribusi terhadap pelestarian lingkungan alam.
- 3) Membantu siswa merumuskan masalah.
- 4) Membantu mereka memahami diri mereka sendiri dan mengembangkan konsep IPAS di kehidupan sehari-hari peserta didik.

Dalam penelitian ini, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial lebih berfokus pada pokok bahasan materi tentang wujud zat dan perubahannya. Maka dari itu Fitri, A dkk. (2021:4) membeberkan beberapa capaian pembelajaran dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Fase B yaitu dimana peserta didik dapat mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari hari.

2.2 Penelitian yang Relevan

Rujukan dari beberapa peneliti sebelumnya diperlukan untuk memperkuat penelitian ini. Penelitian-penelitian berikut memiliki beberapa variable yang hamir sama dengan judul penelitian ini diantaranya:

2.2.1 Penelitian Dewi Nurkhasanah, Wahyudi, dan Endang Indarini dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD” menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal itu terbukti dengan adanya peningkatan pada siklus I sebesar 58,98% dan pada siklus II sebesar 97,4%. Hasil belajar siswa yang dinyatakan tuntas dengan $KKM \leq 70$ pada siklus I sebanyak 22 siswa dengan presentasi 56,4% dari 39 siswa. Pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 33 siswa dengan presentase 84,6% dengan indikator kinerja 80%.

2.2.2 Penelitian Desi Indrawati, Wahyudi, dan Novisita Ratu dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Penerapan *Problem Based Learning* untuk Siswa Kelas V SD” menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah operasi hitung bilangan pecahan. Hal ini terbukti dari 62,87% pada pra siklus menjadi 74,96 pada siklus 1 dan 84,43 pada siklus 2. Jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat dari 9 siswa dengan persentase 39% pada prasiklus menjadi 17 siswa dengan persentase 74,96% pada siklus 1 dan 20 siswa dengan persentase 87% pada siklus 2. Penelitian tersebut berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 85 dengan nilai KKM tuntas ≥ 65 .

2.2.3 Penelitian Shofiyah Maqbullah, Tati Sumiati, dan Idat Muqodas dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penerapan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPA. Hal ini terbukti dengan peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya. Pada pelaksanaan siklus 1 diperoleh nilai rata-rata tes kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah 67.88 dengan ketuntasan klasikal 31%, pada siklus 2 nilai rata-rata tes kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah 76.15 dengan ketuntasan klasikal 65%, dan pada siklus ketiga nilai rata-rata tes kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah 88,85 dengan ketuntasan klasikal 92,31%.

2.3 Kerangka Berfikir

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SDN Rejosari 03, peneliti menemukan bahwa guru masih berpedoman pada metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah yang hanya berpusat pada buku pembelajaran tanpa memanfaatkan kondisi ruang lingkup sekitar dan pengalaman siswa yang berdampak membatasi gerak siswa. Dikarenakan pembatasan ruang lingkup siswa, kemampuan pemecahan masalah serta sikap Kerjasama antar siswa tidak dapat terjalin. Hal itu berdampak negatif bagi siswa yang mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran sehingga nilai yang diperoleh siswa kurang optimal dan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan temuan tersebut, untuk mengatasi permasalahan yang ada di SDN Rejosari 03. Melalui penerapan model

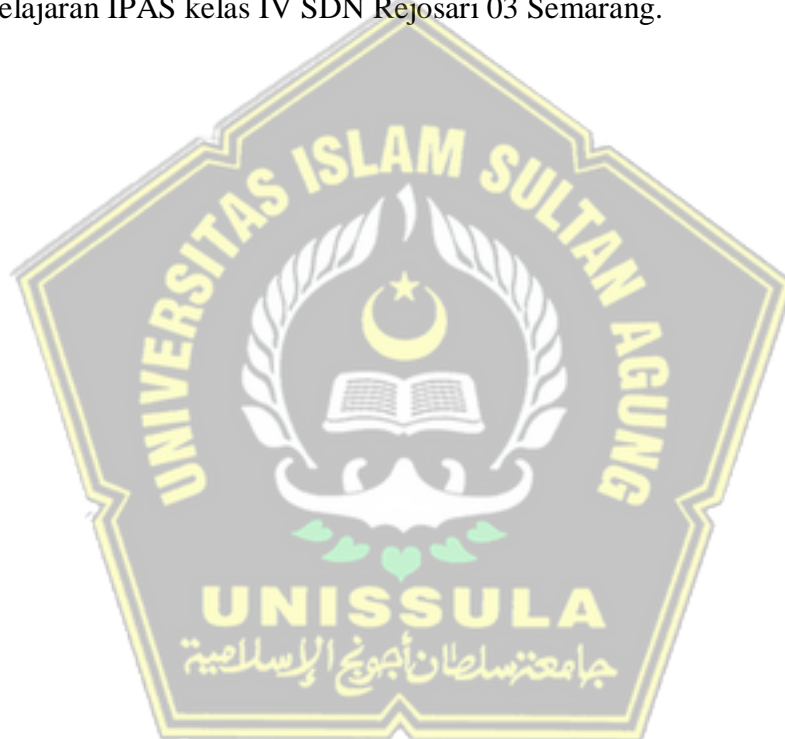
pembelajaran *Problem Based Learning* di kelas IV SDN Rejosari 03 diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan sikap Kerjasama siswa yang digambarkan pada kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle fun* pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Setting Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukakan pada kelas IV di SDN Rejosari 03 Semarang yang beralamat di Jalan Tirtoyoso VI, Nomor 10, Kelurahan Rejosari, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan di kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang dikarenakan kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa masih rendah terurama pada bidang IPAS. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle fun* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan mulai bulan Juli 2024 hingga Agustus 2024. Dilakukan bertepatan dengan semester genap tahun ajaran 2024/2025.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Afandi (2017) Penelitian Tindakan Kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, jika belum berhasil maka akan dilanjutkan ke siklus

selanjutnya guna mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Penelitian ini melibatkan dua kolaborasi individu yaitu, Hanif Akmal Mulyadarma sebagai pelaksana peneliti, Bapak Oddiyta Setiawan sebagai observer penilai aktivitas kegiatan siswa.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang. Siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang berjumlah 25 siswa terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

3.4 Teknik dan Alat Pengumpul Data

3.4.1 Teknik Pengumpul Data

Dalam penelitian Tindakan kelas ini terdapat Teknik pengumpulan data berupa Teknik tes dan teknik nontes. Teknik nontes berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi setiap pelaksanaan proses penelitian. Peincian Teknik dan alat pengumpul data dijabarkan sebagai berikut:

3.4.1.1 Teknik Tes

Arikunto, S. (2017) berpendapat tes adalah seretan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes ini digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara peserta didik, baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan tindakan. Pada penelitian ini, tes dilakukan pada untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa pada fase pra siklus, siklus I, dan siklus II.

3.4.1.2 Teknik Non Tes

3.4.1.2.1 Observasi

Sudijono (Afandi 2017) memaparkan bahwa observasi (pengamatan) yaitu cara himpunan bahan-bahan keterangan atau data yang dilakukan dengan mengandalkan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Sugiyono (2016) menyebutkan bahwa observasi dilakukan dengan melihat langsung di lapangan yang digunakan untuk menentukan faktor layak yang didukung melalui wawancara. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan lapangan tentang tingkat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan seberapa jauh sikap kerjasama siswa.

3.4.1.2.2 Wawancara

Wawancara adalah Teknik pengumpulan data proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban di berikan oleh yang diwawancarai. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru kelas IV SDN Rejosari 03.

3.4.1.2.3 Dokumentasi

Menurut Afandi (2017:69) dokumentasi merupakan data penting sebagai bukti mengenai suatu hal yang telah terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan guru, peserta didik, dan dokumen-dokumen yang terkait dengan kurikulum yang diberlakukan (Hadi., 2015:110).

3.4.2 Alat Pengumpul Data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data pada penelitian ini diantaranya adalah:

3.4.2.1 Lembar soal evaluasi kemampuan pemecahan masalah siswa

Soal evaluasi diberikan kepada siswa pada kegiatan pra siklus untuk mengetahui sejauh mana kemampuan pemecahan masalah siswa dan di akhir kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II dengan bentuk soal pilihan ganda. Berikut merupakan rubrik penilaian soal kemampuan pemecahan masalah siswa (Poyla dalam Roebyanto.2017):

Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Soal Kemampuan Pemecahan Masalah

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Jumlah soal
1	Memahami masalah	Dapat memahami permasalahan yang disajikan	4
2	Merencanakan penyelesaian masalah	Dapat mengetahui suatu masalah yang terkait	2
3	Melaksanakan perencanaan masalah	Dapat menyelesaikan permasalahan	1
		Dapat membetulkan apabila ada kesalahan dalam langkah penyelesaian masalah	1
4	Memeriksa hasil penyelesaian masalah	Memungkinkan strategi yang digunakan dapat digunakan untuk masalah lain	2
Jumlah			10

Kriteria Nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa diinterpretasikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.2 Kriteria Nilai Interval Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa
IPAS Kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang**

No	Kriteria	Interval Nilai
1	Sangat tinggi	91 – 100
2	Tinggi	71 – 90
3	Sedang	51 – 70
4	Rendah	41 – 50
5	Sangat Rendah	0 – 40

(Fatmala,R. dkk. 2020)

3.4.2.2 Lembar observasi sikap kerjasama siswa

Lembar observasi digunakan untuk penilaian sikap kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya. Penilaian observasi tersebut dilakukan oleh guru kelas IV sebagai observer. Pada lembar observasi penilaian sikap Kerjasama siswa, penilaian menggunakan skala guttman dengan rincian siswa yang memenuhi suatu aspek akan diberi nilai 1 dan siswa yang tidak memenuhi aspek akan diberi nilai 0.

Berikut merupakan rubrik penilaian kegiatan observasi meningkatkan kemampuan sikap kerjasama siswa (Johnson F. dalam Huda.2015):

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Sikap Kerjasama Siswa

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor
1	Saling mengerti dan percaya satu sama lain	Bersedia bertukar pikiran	1
		Dapat menerima kesepakatan dalam kelompok	1
2	Berkomunikasi dengan jelas dalam kelompok	Dapat menyampaikan informasi yang dimilikinya dalam kelompok	1
		Dapat mengajukan pertanyaan dalam kelompok	1
3	Saling menerima dan mendukung satu sama lain	Tidak membedakan teman dalam berkelompok	1
		Dapat menghargai pendapat dalam berkelompok	1
		Tidak memaksakan kehendaknya sendiri	1
4	Mendamaikan setiap perdebatan	Dapat menerapkan sikap musyawarah	1
		Tanggap terhadap masalah yang ada dalam kelompok	1
		Dapat mengakui kesalahan saat berselisih paham dalam kelompok	1
Jumlah			10

Rata-rata perolehan skor kemampuan sikap kerjasama siswa diinterpretasikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4 Kriteria Nilai Interval Sikap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang

No	Kriteria	Skor
1	Sangat tinggi	81 – 100
2	Tinggi	61 – 80
3	Sedang	41 – 60
4	Rendah	21 – 40
5	Sangat Rendah	0 – 20

(Riduwan, 2012)

3.4.2.3 Lembar wawancara guru

Lembar wawancara berisikan tentang pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan oleh orang yang diwawancara untuk mengumpulkan suatu informasi. Pada penelitian ini, wawancara menjadi pelengkap dari latar belakang permasalahan kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa yang ada.

3.5 Analisis Data

Sundayana (2016:59) berpendapat bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan Tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrument. Pada penelentian ini uji kevalidan tersebut dalam bentuk soal-soal pilihan ganda.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2) \cdot (n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

(Sundayana, 2016:60)

Keterangan

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

x = skor item butir soal

y = Jumlah skor total tiap responden

n = Jumlah responden

3.5.1 Uji Reabilitas

Menurut Sundayana (2016:69) Reliabilitas tes merupakan suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama. Rumus reabilitas untuk soal pilihan ganda adalah sebagai berikut:

$$r_{12}^{11} = \frac{n(\sum x_1 x_2) - (\sum x_1)(\sum x_2)}{\sqrt{((n \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2) ((n \sum x_2^2) - (\sum x_2)^2))}}$$

(Sundayana 2016:70)

r_{12}^{11} = Reabilitas instrument

n = Jumlah Responden

x_1 = Kelompok data pertama

x_2 = Kelompok data kedua

Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Realibitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi

$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat tinggi
----------------------	---------------

(Sundayana 2016:70)

3.5.2 Daya Pembeda

Menurut Sundayana (2016:7) Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dan siswa yang kurang pandai.

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

(Sundayana 2016:76)

Keterangan

DP = Daya pembeda

JB_A = Jumlah skor kelompok atas

JS_A = Jumlah skor kelompok bawah

Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai	Klasifikasi
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

(Sundayana, 2016:77)

3.5.3 Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal apakah dipandang sukar, sedang, atau mudah dalam mengerjakannya (Sundayana, 2016: 76). Dalam menentukan tingkat kesukaran soal menurut Arikunto (Afandi, 2013) menggunakan rumus:

$$P \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran soal

B = Banyaknya siswa yang menjawab benar

JS = Jumlah seluruh siswa

Menurut Sundayana (2016:77) kriteria tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai	Klasifikasi
TK = 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK < 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu mudah

3.5.1 Menghitung nilai setiap siswa

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Arikunto (Afandi, 2017:72)

3.5.2 Menghitung rata-rata nilai kelas

$$M = \sum \frac{X}{N}$$

Keterangan:

M = Rata-rata nilai kelas

Sigma X = Jumlah skor seluruh siswa

Sigma N = Jumlah seluruh siswa

3.5.3 Menghitung keberhasilan belajar

$$\text{Rumus} = \text{KB} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Keberhasilan belajar siswa

n = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

3.6 Indikator Keberhasilan

Penelitian Tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan sebagai berikut.

3.6.1 Kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang pada pembelajaran IPAS dengan *Problem Based Learning* berbantu *puzzle fun* mencapai kriteria tinggi yaitu berada pada interval nilai 71-90.

3.6.2 Kemampuan sikap kerjasama siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang dengan *Problem Based Learning* berbantu *puzzle fun* mencapai kriteria tinggi yaitu berada pada interval nilai 61-90.

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini menggunakan prosedur Penelitian Tindakan Kelas mengacu pada konsep pokok penelitian Tindakan Kurt Lewin (Afandi, 2017) terdiri dari empat komponen, yaitu

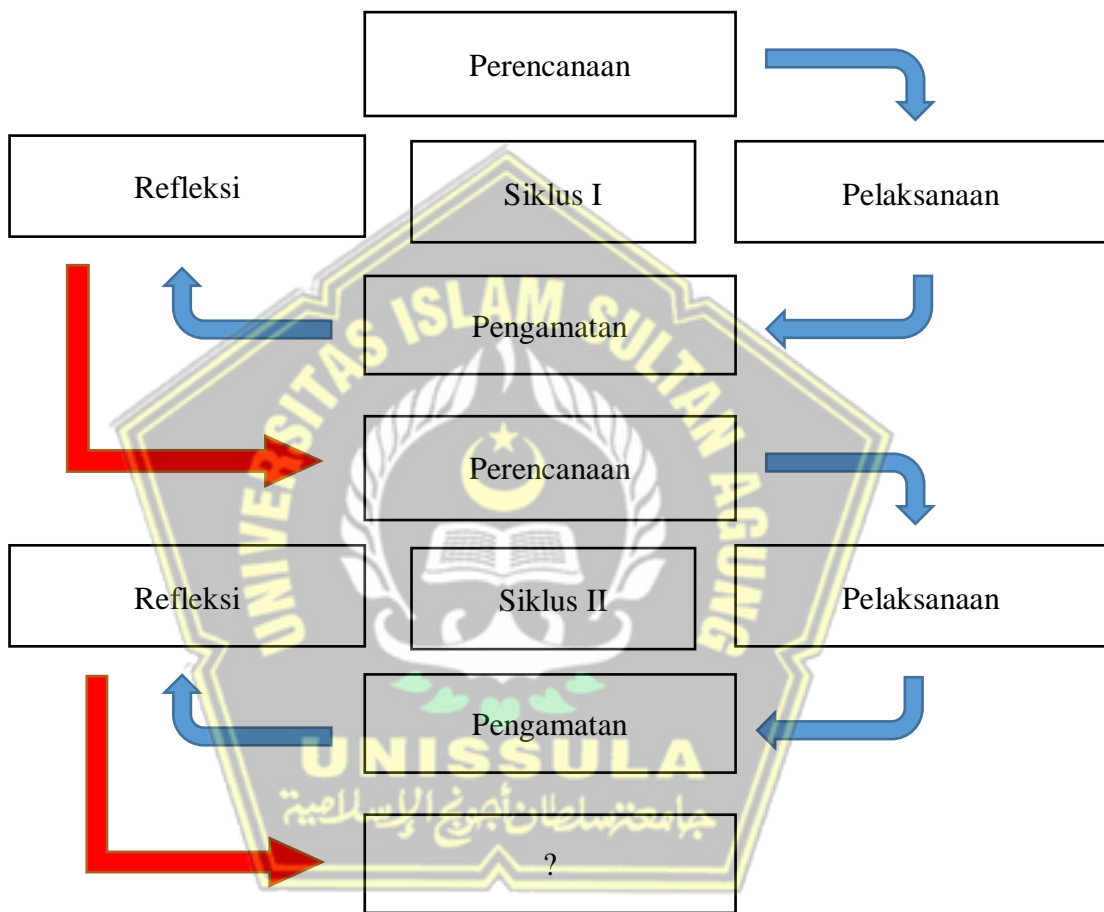
3.7.1 Perencanaan (planning).

3.7.2 Tindakan (acting).

3.7.3 Pengamatan (observing).

3.7.4 Refleksi (Reflecting).

Atas konsep pokok penelitian tersebut, Arikunto (2017:42) mengembangkannya ke dalam bentuk skema siklus PTK sebagai berikut.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Sebelum melakukan pelaksanaan siklus I terdapat tahapan pra-siklus yang dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2024 hingga 9 Agustus 2024. tahapan ini berguna untuk mengumpulkan data empirik yang ada di lapangan sebelum melaksanakan penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial dengan pokok bahasan materi wujud zat dan perubahannya pada kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang. Dari hasil observasi tersebut melalui proses wawancara, guru kelas IV sebagai narasumber menjelaskan bahwa kemampuan memecahkan masalah yang dimiliki pada beberapa siswa masih kurang terlihat. Hal itu terasa saat siswa mengerjakan soal cerita. Pada saat siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok belajar saat diberikan tugas sikap kerjasama siswa juga belum terjalin. Siswa terlihat kurang antusias dan pasif dalam pembelajaran karena guru masih melakukan metode pembelajaran ceramah yang lebih berpusat kepada guru.

Hal tersebut ditandai pada saat observasi awal, hasil nilai terhadap kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa masih rendah dan belum mencapai nilai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu kriteria tinggi. Berikut ini merupakan hasil nilai kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial materi wujud zat dan perubahannya siswa kelas IV SDN

Rejosari 03 Semarang sebelum menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *media Puzzle Fun*.

Tabel 4.1 Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pra Siklus

No	Indikator	Keterangan Jumlah	
1	Jumlah Nilai Seluruh Siswa	1.600	
2	Rata-rata	64,4	
3	Kriteria		
	Tinggi	1	4%
	Sedang	22	88%
	Rendah	2	8%

Dari hasil tabel rekapitulasi nilai kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Rejosari 03 yang dilakukan pada tahap pra-siklus diatas dapat diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial belum maksimal, lebih dari setengah jumlah siswa belum mencapai nilai kriteria keberhasilan tujuan pembelajaran kriteria tinggi. Dari seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang, baru ada 1 siswa atau 4% yang mampu mencapai kriteria tinggi dan sebanyak 22 siswa atau 88% kriteria sedang serta 2 siswa atau 8% kriteria rendah. Nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV juga masih 64,4.

Adapun berikut merupakan hasil nilai kemampuan sikap kerjasama siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial materi wujud zat dan perubahanya siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang sebelum menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *media Puzzle Fun*.

Tabel 4.2 Nilai Observasi Pra Siklus Kemampuan Sikap Kerjasama Siswa

No	Kode Siswa	Keterangan Jumlah	
1	Jumlah Nilai Seluruh Siswa	1.580	
2	Rata-rata	63,2	
3	Kriteria		
	Tinggi	10	40%
	Sedang	15	60%

Dari hasil tabel rekapitulasi nilai observasi kemampuan sikap Kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 yang dilakukan pada tahap pra-siklus diatas dapat diketahui bahwa kemampuan sikap kerjasama siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial belum maksimal, lebih dari setengah jumlah siswa belum mencapai nilai kriteria keberhasilan tujuan pembelajaran yaitu kriteria tinggi. Dari seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang, baru ada 10 siswa atau 40% yang mampu mencapai kriteria tinggi dan sebanyak 15 siswa atau 60% mencapai kriteria sedang. Nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV juga masih 63,2.

Berpegang pada hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial materi wujud zat dan perubahanya, peneliti menyusun dan melakukan serangkaian perencanaan tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan dan hambatan yang terjadi. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Penelitian ini menerapkan suatu model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Puzzle Fun* yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa melalui tahapan-tahapan yang telah dipersiapkan.

3.5.4 Siklus I

4.1.1.1 Perencanaan

Pada tahapan perencanaan, terdapat beberapa hal yang dilakukan diantaranya sebagai berikut.

- 1) Menyusun modul ajar sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa yang telah ditetapkan serta memuat serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Puzzle Fun*.
- 2) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *Puzzle fun* mengenai pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahanya.
- 3) Menyiapkan beberapa instrumen berupa lembar kerja peserta didik dan lembar penilaian observasi kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa.
- 4) Mengkoordinasikan dengan guru kelas IV sebagai observer tentang sistematika pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* dengan media *Puzzle Fun* dan mengenai aspek-aspek penilaian kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa yang ada pada lembar observasi.
- 5) Menyiapkan peralatan untuk mendokumentasikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

4.1.1.2 Pelaksanaan

Tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa tanggal 26 dan 27 Agustus 2024 dalam 30 menit pada dua kali pertemuan. Pada hari senin pembelajaran berlangsung di jam 10.00 – 10.30 WIB. Pelaksanaan pada siklus I lebih fokus mengenai materi wujud dari benda serta sifat dan karakteristik benda tersebut. Adapun pelaksanaan siklus I mengacu pada modul ajar yang telah dibuat.

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa dengan kehadiran nihil yaitu sebanyak 25 siswa yang hadir. Sebelum memulai pembelajaran, siswa diarahkan untuk berdoa dan dipimpin oleh ketua kelas. Selanjutnya siswa diajak untuk menyanyikan lagu nasional “Dari Sabang Sampai Merauke” dilanjutkan dengan kegiatan ice breaking “tepuk kombinasi”. Pada awal pembelajaran guru menanyakan kepada siswa hal terkait apa saja wujud benda?, apa sifat dan karakteristik setiap wujud benda? dan jawaban dari siswa dicatat pada papan tulis di depan.

2) Kegiatan Inti

Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok dan memberikan penjelasan mengenai tugas terkait wujud benda dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle Fun*. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait tugas kerja kelompok yang akan dilakukan. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan guru memberikan respon dengan menjawab pertanyaan siswa. Guru mengarahkan salah satu pemimpin kelompok untuk maju kedepan mengambil media pembelajaran *Puzzle fun* yang digunakan.

Selanjutnya Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik pada setiap kelompok. Setiap siswa dalam kelompok mulai menyusun *Puzzle Fun* dilanjutkan mengerjakan tugas yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik. Selama pembelajaran observer melakukan penilaian observasi sikap kerjasama siswa Guru memfasilitasi dan memotivasi peserta didik untuk mempresentasikan hasil pekerjaan LKPD bersama kelompok. Apresiasi diberikan kepada kelompok yang berani maju kedepan. Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya jawab. Dan selanjutnya Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan evaluasi berupa pengerjaan tes evaluasi hasil belajar mengenai materi yang telah dipelajari peserta didik secara mandiri.

3) Kegiatan Penutup

Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini .Peserta didik Bersama dengan guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan diberikan penguatan oleh guru selanjutnya guru menanyakan kepada Peserta didik bagaimana perasaan mereka setelah mengikuti pembelajaran hari ini. Pembelajaran ditutup dengan bacaan doa yang dipimpin oleh salah satu Peserta didik dan Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

4.1.1.3 Observasi

Dalam penelitian ini kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti bersama guru pengampu di kelas. Guru bertindak sebagai observer dengan melakukan penilaian observasi pengamatan sikap kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang.

Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi perhitungan lembar observasi nilai kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa.

4.1.1.3.1 Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3:

Tabel 4.3 Nilai kemampuan pemecahan masalah siswa siklus I

No	Instrumen	Keterangan
1	Jumlah Nilai Seluruh Siswa	1.820
2	Rata-rata	72,8
3	Kriteria	
	Tinggi	20 80 %
	Sedang	5 20 %

Berdasarkan tabel 4.3 terdapat 20 atau 80 % siswa yang sudah berada pada kriteria tinggi dan masih ada 5 atau 20 % siswa yang berada pada kriteria sedang. Rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah siswa diperoleh 72,8.

4.1.1.3.2 Kemampuan Sikap Kerjasama Siswa

Kemampuan sikap Kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya siklus I dapat dilihat pada tabel 4.4:

Tabel 4.4 Kemampuan Sikap Kerjasama Siswa Siklus I

No	Instrumen	Keterangan	
1	Jumlah Nilai Seluruh Siswa	1.780	
2	Rata-rata	71,2	
3	Kriteria		
	Tinggi	24	96%
	Sedang	1	4%

Berdasarkan tabel 4.4 terdapat 24 atau 96 % siswa yang sudah berada pada kriteria tinggi dan masih ada seorang atau 4 % siswa yang berada pada kriteria sedang. Rata-rata nilai kemampuan sikap kerjasama siswa diperoleh 71,2.

4.1.1.4 Refleksi

Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial materi wujud zat dan perubahannya pada siklus I masih belum berhasil. Ketidakberhasilan terjadi karena seluruh siswa belum mencapai keberhasilan minimal tujuan pembelajaran yaitu berada pada kriteria tinggi. Hal tersebut ditunjukkan pada penilaian kemampuan pemecahan masalah masih ada 5 siswa berada pada kriteria sedang. Sedangkan pada penilaian sikap kerjasama masih ada seorang siswa yang berada pada kriteria sedang. Nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa diperoleh hasil sebesar 72,8 dan nilai rata-rata kemampuan sikap kerjasama siswa diperoleh hasil sebesar 71,2. Dengan demikian masih perlu dilanjutkan perbaikan pada siklus yang kedua.

4.1.1 Siklus II

4.1.2.1 Perencanaan

Berkaca pada keadaan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I yang masih terdapat beberapa kendala, maka saat akan melakukan pembelajaran siklus II perlu adanya perbaikan agar kendala pada siklus I dapat teratasi. Pada tahapan perencanaan, terdapat beberapa hal yang dilakukan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menyusun modul ajar sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa yang telah ditetapkan serta memuat serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Puzzle Fun*.
- 2) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *Puzzle fun* mengenai pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya.
- 3) Menyiapkan beberapa instrumen berupa lembar kerja peserta didik dan lembar penilaian observasi kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa.
- 4) Mengkoordinasikan dengan guru kelas IV sebagai observer tentang sistematika pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* dengan media *Puzzle Fun* dan mengenai aspek-aspek penilaian kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa yang ada pada lembar observasi.
- 5) Menyiapkan peralatan untuk mendokumentasikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

4.1.2.2 Pelaksanaan

Tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 30 menit pada dua kali pertemuan. Pertemuan pertama berlangsung pada hari Rabu 28 Agustus 2024 dan pertemuan kedua berlangsung pada hari Kamis 29 Agustus 2024. Pelaksanaan pada siklus II lebih fokus mengenai materi perubahan wujud benda padat, cair, dan gas. Adapun pelaksanaan siklus II mengacu pada modul ajar yang telah dibuat.

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa dengan kehadiran nihil yaitu sebanyak 25 siswa yang hadir. Sebelum memulai pembelajaran, siswa diarahkan untuk berdoa dan dipimpin oleh ketua kelas. Selanjutnya siswa diajak untuk menyanyikan lagu nasional “Tanah Airku” dilanjutkan dengan kegiatan ice breaking “sambung kata”. Pada awal pembelajaran guru menanyakan kepada siswa hal terkait apa saja perubahan pada wujud benda?, apa sifat dan karakteristik setiap wujud benda. Bagaimana perubahan tersebut dapat terjadi? dan jawaban dari siswa dicatat pada papan tulis di depan.

2) Kegiatan Inti

Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok dan memberikan penjelasan mengenai tugas terkait wujud benda dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle Fun*. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait tugas kerja kelompok yang akan dilakukan. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan guru memberikan respon dengan menjawab pertanyaan siswa. Guru mengarahkan salah satu pemimpin kelompok untuk maju

kedepan mengambil media pembelajaran *Puzzle fun* yang digunakan. Selanjutnya Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik pada setiap kelompok. Setiap siswa dalam kelompok mulai menyusun *Puzzle Fun* dilanjutkan mengerjakan tugas yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik. Selama pembelajaran observer melakukan penilaian observasi sikap kerjasama siswa Guru memfasilitasi dan memotivasi peserta didik untuk mempresentasikan hasil pekerjaan LKPD bersama kelompok. Apresiasi diberikan kepada kelompok yang berani maju kedepan. Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya jawab. Dan selanjutnya Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan evaluasi berupa pengerjaan tes evaluasi hasil belajar mengenai materi yang telah dipelajari peserta didik secara mandiri.

3) Kegiatan Penutup

Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. Peserta didik Bersama dengan guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan diberikan penguatan oleh guru selanjutnya guru menanyakan kepada Peserta didik bagaimana perasaan mereka setelah mengikuti pembelajaran hari ini. Pembelajaran ditutup dengan bacaan doa yang dipimpin oleh salah satu Peserta didik dan Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

4.1.2.3 Observasi

Dalam penelitian ini kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti bersama guru pengampu di kelas. Guru bertindak sebagai observer dengan melakukan penilaian observasi pengamatan kemampuan sikap kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang. Berikut ini merupakan rekapitulasi perhitungan lembar observasi nilai kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa.

4.1.2.3.1 Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.5:

Tabel 4.5 nilai kemampuan pemecahan masalah siswa siklus II

No	Instrumen	Keterangan	
1	Jumlah	2080	
2	Rata-rata	83,2	
3	Kriteria		
	Tinggi	25	100 %

Berdasarkan tabel 4.5 terdapat 25 atau 100 % siswa yang sudah berada pada kriteria tinggi dan tidak ada siswa yang kriteria sedang maupun rendah. Rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah siswa diperoleh 83,2.

4.1.2.3.1 Kemampuan Sikap Kerjasama Siswa

Kemampuan sikap Kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya siklus II dapat dilihat pada tabel 4.6:

Tabel 4.6 Kemampuan Sikap Kerjasama Siswa Siklus II

No	Kode Siswa	Nilai Siswa	Keterangan
1	Jumlah	1.990	
2	Rata-rata	79,6	
3	Kriteria		
	Sangat Tinggi	5	20%
	Tinggi	20	80%

Berdasarkan tabel 4.6 terdapat 20 atau 80 % siswa yang sudah berada pada kriteria tinggi dan 5 atau 20% siswa berada pada kriteria sangat tinggi. Tidak ada siswa yang ada pada kriteria sedang maupun rendah. Rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah siswa diperoleh 79.6.

4.1.2.4 Refleksi

Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial materi wujud zat dan perubahannya pada siklus II tentang nilai seluruh siswa telah mencapai kriteria tinggi baik pada penilaian kemampuan pemecahan masalah atau sikap Kerjasama siswa. Adapun nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa diperoleh hasil sebesar 80,2 dan nilai rata-rata kemampuan sikap kerjasama siswa diperoleh hasil sebesar 79,6. Pada siklus yang II ini nilai kemampuan pemecahan masalah dan sikap Kerjasama yang diperoleh siswa sudah 100% mencapai minimal kriteria yang ditentukan sehingga indikator keberhasilan dapat dicapai. Dengan demikian penelitian ini dicukupi sampai pada siklus II.

4.2 Uji Instrumen Tes

4.2.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya soal evaluasi kemampuan pemecahan masalah yang digunakan. Dalam penelitian ini, soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda 10 nomor. Berikut merupakan hasil uji validitas yang dilakukan pada soal evaluasi kemampuan pemecahan masalah setiap nomorya, yaitu:

Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Butir Soal

No Soal	Koef Korelasi	Validitas
1	0,322	Tidak Valid
2	0,412	Valid
3	0,672	Valid
4	0,602	Valid
5	0,448	Valid
6	0,281	Tidak Valid
7	0,364	Tidak Valid
8	0,226	Tidak Valid
9	0,472	Valid
10	0,591	Valid

Berdasarkan tabel 4.7 diatas dapat diketahui bahwa soal nomor 2, 3, 4, 5, 9, dan 10 sudah valid dan masih terdapat 6 soal pada nomor 1, 6, 7, dan 8 yang tidak valid. Soal-soal yang masih belum valid tidak digunakan dalam perhitungan uji reabilitas berikutnya.

4.2.2 Uji Reabilitas

Uji reabilitas dilakukan untuk mengetahui kekonsistenan jawaban siswa SDN Rejosari 03 terhadap setiap butir soal sehingga dapat dikatakan reliabel. Dalam penelitian ini, uji reabilitas dilakukan pada soal nomor 2, 3, 4, 5, 9, dan 10. Dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Reabilitas Soal

Statistik Reabilitas		
<i>Spearman-Brown</i>	Reliabel	Nomor Soal
0.646		2, 3, 4, 5, 9, dan 10.

Dari tabel 4.8 diatas soal pilihan ganda yang digunakan reliabel. Tingkat koefisien reabilitas lebih dari 0,06 yaitu berada pada kriteria tinggi dengan hasil 0,646.

4.2.3 Daya Pembeda

Daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dengan siswa berkemampuan rendah. Hasil perhitungan daya pembeda pada soal evaluasi kemampuan pemecahan masalah adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Daya Beda Soal

No Soal	Koef Korelasi	Daya Beda Butir Soal
1	0,322	Cukup
2	0,412	Baik
3	0,672	Baik
4	0,602	Baik
5	0,448	Baik
6	0,281	Cukup
7	0,364	Cukup
8	0,226	Cukup
9	0,472	Baik
10	0,591	Baik

Dari hasil tabel 4.9 diatas dapat diketahui bahwa soal nomor 1, 6, 7, dan 8 memiliki koefisien korelasi antara 0,20 sampai dengan 0,40 berada pada kriteria cukup dan soal nomor 2, 3, 4, 5, 9, dan 10 memiliki koefisien korelasi lebih dari 0,40 sampai dengan 0,70 berada pada kriteria baik.

4.2.4 Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui mudah atau sulitnya jumlah soal yang diujikan. Dalam penelitian ini uji Tingkat kesukaran digunakan pada soal evaluasi pilihan ganda kemampuan pemecahan masalah siswa. Perhitungan tingkat kesukaran pada soal-soal adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Mean (SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,64	Sedang
2	0,92	Mudah
3	0,24	Sukar
4	0,84	Mudah
5	0,28	Sukar
6	0,68	Sedang
7	0,64	Sedang
8	0,68	Sedang
9	0,88	Mudah
10	0,28	Sukar

Dari hasil tabel 4.10 diatas dapat disimpulkan bahwa soal nomor 2, 4, dan 9 memiliki kriteria mudah berada pada rentang 1,00 sampai dengan 0,70. Soal nomor 6, 7, dan 8 memiliki kriteria sedang berada pada rentang kurang dari 0, 70 sampai dengan 0,30. Soal nomor 3, 5, 9 memiliki kriteria sukar berada pada rentang kurang dari 0,30 sampai dengan 0,00.

4.3 Pembahasan

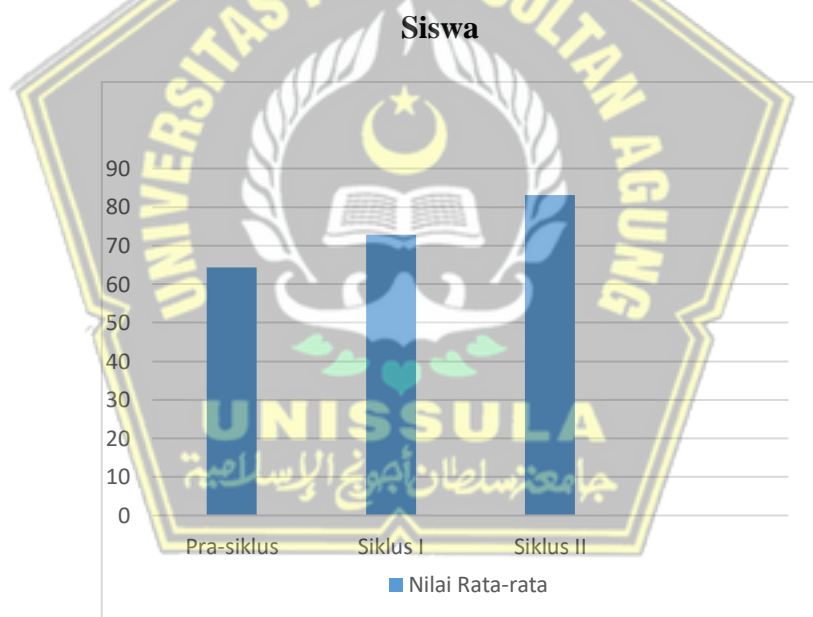
Berdasarkan Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memecahkan masalah dan sikap kerjasama siswa yang cukup

signifikan. Hal tersebut ditandai dengan peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya.

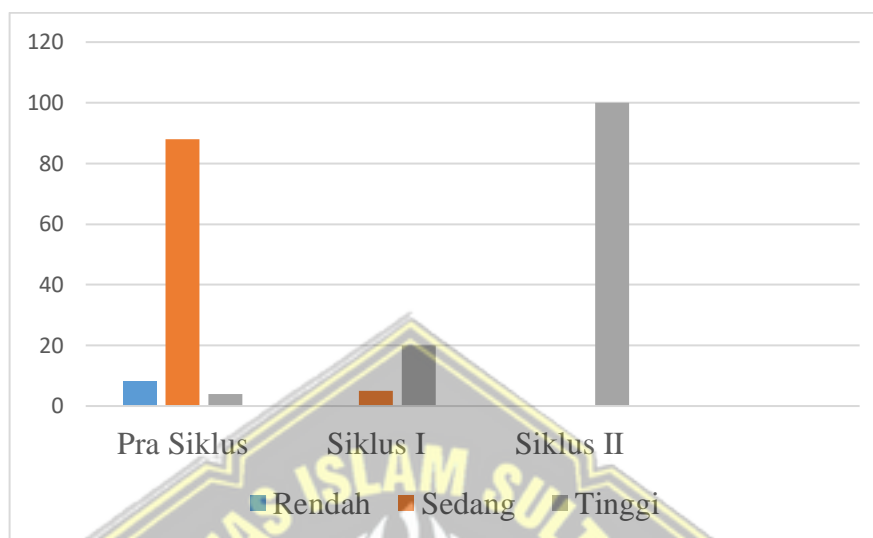
4.3.1 Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya per siklus dapat dilihat pada gambar 4.1 dan 4.2 berikut ini:

Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-rata Kemampuan Pemecahan Masalah



Gambar 4.2 Grafik Persentase Kriteria Keberhasilan Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

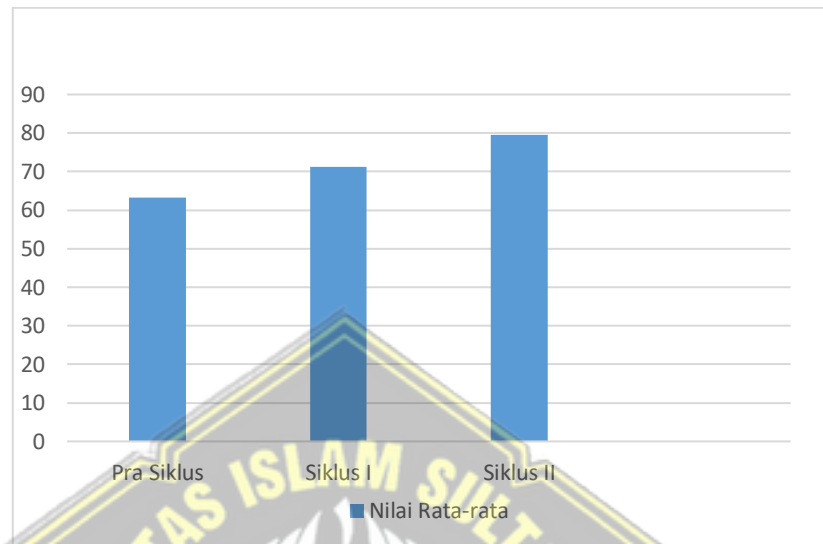


Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa nilai keberhasilan siswa dicapai pada siklus II. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa masih 64,4 terdapat 2 atau 8% siswa berada pada kriteria rendah dengan jumlah siswa yang mencapai kriteria tinggi hanya 1 siswa atau 4 % dari seluruh siswa. Pada siklus I nilai rata-rata adalah 72,8, masih ada 5 siswa atau 20% berada pada kriteria sedang dan jumlah siswa yang mencapai kriteria tinggi bertambah menjadi 20 orang atau 80 %. Pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai angka 80,2 semua siswa berada pada kriteria tinggi sehingga semua siswa telah mencapai 100% keberhasilan tujuan pembelajaran.

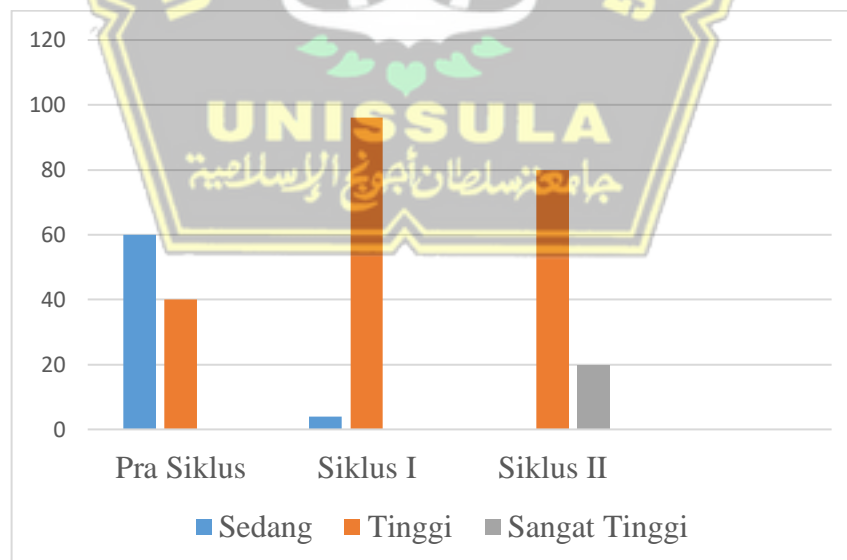
4.3.2 Sikap Kerjasama Siswa

Peningkatan kemampuan sikap kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya pada per siklus dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini:

Gambar 4.3 Grafik Nilai Rata-Rata Sikap Kerjasama Siswa



Gambar 4.4 Grafik Persentase Keberhasilan Nilai Sikap Kerjasama Siswa



Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa nilai keberhasilan siswa dicapai pada siklus II. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa masih 63,2 terdapat 15 atau 60% siswa

berada pada kriteria sedang dengan jumlah siswa yang mencapai kriteria tinggi hanya 10 orang atau 40 % dari seluruh siswa. Pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 71,2 siswa yang berada pada kriteria sedang hanya 1 atau 4% dan jumlah siswa yang mencapai kriteria tinggi bertambah menjadi 24 orang atau 96 %. pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai angka 79,6 sebanyak 25 atau 80% siswa berada pada kategori tinggi dan 5 atau 20% siswa berada pada kategori rendah sehingga semua siswa telah mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat membuktikan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu *Puzzle Fun* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan sikap kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang. Bayat, P, *et al.* (2023:265) berpendapat bahwa pemilihan model yang sesuai dengan karakteristik siswa merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh Safitri, N, *et al.* (2021) menyatakan bahwa *problem based learning* merupakan model yang efektif dalam membantu siswa memahami masalah atau materi yang berbentuk cerita. Siswa yang sebelumnya bingung ketika dihadapkan pada soal cerita kini menjadi lebih siap.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa dapat disimpulkan bahwa:

5.1.1 Melalui model *Problem Based Learning* berbantu media *Puzzle Fun*

Kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 4 SDN Rejosari 03 dapat meningkat. Hal itu ditandai dengan siswa sekurang-kurangnya dapat mencapai kriteria tinggi (71-90). Sebelumnya hanya ada 1 atau 4% siswa yang mencapai kriteria tinggi. Pada siklus I ada 20 atau 80% siswa yang mencapai kriteria tinggi dan pada siklus II seluruh siswa atau 100% telah mencapai kriteria tinggi.

5.1.1 Melalui model *Problem Based Learning* berbantu media *Puzzle Fun*

Kemampuan sikap Kerjasama siswa kelas 4 SDN Rejosari 03 dapat meningkat. Hal itu ditandai dengan siswa sekurang-kurangnya dapat mencapai kriteria tinggi (61-80). Sebelumnya hanya ada 10 atau 40% siswa yang mencapai kriteria tinggi. Pada siklus I ada 24 atau 96% siswa yang mencapai kriteria tinggi dan siklus II seluruh siswa telah mencapai kriteria tinggi. Sebanyak 20 atau 80% siswa telah mencapai kriteria tinggi dan 5 atau 20% siswa mencapai kriteria sangat tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan Kesimpulan di atas terdapat beberapa saran yang diberikan peneliti yaitu sebagai berikut:

- 5.2.1 Dalam pelaksanaan pembelajaran model *Problem Based Learning* guru sebaiknya melaksanakan pembelajaran kelompok agar kemampuan sikap kerjasama siswa dapat terjalin.
- 5.2.2 Dengan menggunakan media *Puzzle Fun* pada model pembelajaran *Problem Based Learning*, pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan bagi siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2017). *Teori & Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: UNISSULA Press.
- Alita, D., Priyanta, S., & Rokhman, N. (2019). Analysis of emoticon and sarcasm effect on sentiment analysis of Indonesian language on Twitter. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 5(2), 100-109.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Assazili, M., Sufyadi, S., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 2 Pemangkih Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. *J-INSTECH*, 5(2), 01-11.
- Bayat, P. A., Nusantara, T., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Development of Gamification-Based Digital Flipbook Media on Ipas Material (study on Grade Iv Elementary School). *International Education Trend Issues*, 1(2), 262-275.
- Cahyo, Agus N, 2011, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, Jogjakarta, Flashbooks.
- Fatmala, R. R., Sariningsih, R., & Zanthly, L. S. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Kelas VII Pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 227-236.

- Fitri, A., Hermansyah, H., Pratiwi, E., & Aswadijaya, A. (2021). Teacher's Strategies In Teaching Speaking During Covid-19 Pandemic. *Journal of English Education and Teaching*, 5(3), 349-367.
- Hadi, S. 2015. Metodologi Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, M., Hafifah, G. N., Wijaya, A., & SS, M. P. (2015). *The implementation of flash games in teaching writing descriptive text to the seventh grade of SMP Muhammadiyah 10 Surabaya* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya).
- Jupriyanto, J., Yustiana, S., Sari, Y., & Pratiwi, E. I. (2023). The effect of environmental approach on critical thinking ability in elementary school students' science content. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 61-71.
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022), 112.
- Kusuma, A. W. (2018). Meningkatkan kerjasama siswa dengan metode Jigsaw. *Konselor*, 7(1), 26-30.
- Lestari, E., Stalmeijer, R. E., Widyandana, D., & Scherpbier, A. (2019). Does PBL deliver constructive collaboration for students in interprofessional tutorial groups. *BMC medical education*, 19, 1-13.
- Maulida, A., & Zulfitria, Z. (2018). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2).
- Murtono. (2017). Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif. Ponorogo: Wade Group.

Nabila, S. Y., Susiloningsih, W., & Satyaningsih, R. (2024). THE EFFECT OF PROBLEM-BASED LEARNING MODEL (PBL) ASSISTED BY VISUAL MEDIA APPLICATION CANVA ON THE LEARNING OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IPAS. *JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL STUDIES*, 2(03), 1011-1019.

Nisak, Raisatun. (2014). Seabrek Games Asyik-Edukatif untuk Mengajar PAUD/TK. Yogyakarta: Diva Press.

Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh penerapan model *problem based learning* (PBL) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194-202.

NURFITRIANI, L. (2016). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SUPERITEM DENGAN SCAFFOLDING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SMP NEGERI 4 PURWOKERTO* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO).

Permatasari, N. Y., & Margana, A. (2014). Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Dengan Model Pembelajaran Treffinger: Studi Penelitian Eksperimen di SMP Al-Hikmah Tarogong Kaler Garut-STKIP Garut Tahun 2012/2013. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 32-42.

- Pratiwi, I. A., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2018). Pendidikan Multikultural Berbantuan Metode Pictorial Riddle Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Bersahabat Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 109-119.
- Prihantoro, D. (2022). Penggunaan Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 03 Sengare. *Action Research Journal*, 1(3), 245-249.
- Ramdhan, V., & Ramliyana, R. (2024). Mastery of Indonesian Vocabulary through Crossword Puzzle Media for Students of SD 04 Pasir Angin. *Candradimuka: Journal of Education*, 2(2), 60-65.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 337-343.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta: Bandung.
- Roebiyanto, Goenawan dan Sri Harmini. (2017). *Pemecahan Masalah Matematika untuk PGSD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman, M. P. (2016). The development of an e-learning-based learning service for MKDP curriculum and learning at the Indonesia University of Education. *Development*, 7(31), 83-87.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, N., Anjaswuri, F., Sundari, F. S., dan Suchyadi, Y. (2021). The Application Of Cooperative Script Model In Social Studies Learning In

- Fourth Grade Gunung Gede Elementary School Bogor Utara, West Java. *International Journal Of Multicultural And Multireligious Understanding*, 8(5), 51–57.
- Saputra, Y., & Rudyanto. (2005). Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK. Jakarta: Depdiknas.
- Shoimin, A. (2020). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hal 4-13.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, S. (2022). Perancangan Game Puzzle untuk Media Belajar Anak Usia Dini. *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat*, 2(1), 194-202.
- Trianto. 2013. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Yulizah, Y. (2023, December). Analysis of The Contextual Approach to The Subject of Ipas in The Independent Curriculum. In *International Proceeding Annual International Conference Education Research* (Vol. 1, No. 1, pp. 89-100).
- Yuniza. C, Edy, (2017). *Improving The Students' Mathematical Problem Solving Ability By Applying Problem Based Learning Model In VII Grade At SMPN 1 Banda Aceh Indonesia. International Journal Of Novel Research In Education And Learning*, 2(April), 138–144.
- Zulchi, M. D., Kiska, N. D., Lestari, R. E., Ul'hak, D., & Pratiwi, N. Q. E. (2024, February). COMPARATIVE ANALYSIS OF THE USE OF

ELECTRONIC MODULES IN IPAS LEARNING TO IMPROVE
COMMUNICATION SKILLS IN STUDENTS. In *The Third
International Conference on Government Education Management and
Tourism* (Vol. 3, pp. 033-033).

