

Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Komponen Peta pada Mata Pelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Eka Wahyuni¹, Adi Winanto²

¹² Magister Pendidikan Dasar, FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

¹992025005@student.uksw.edu, ²adi.winanto@uksw.edu

ABSTRACT

This study aims to improve students' conceptual understanding of map components in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by puzzle media among fourth-grade elementary school students. This study employed Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 20 fourth-grade students at an elementary school in Pagubugan Kulon Village, Binangun District, Cilacap Regency. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative and descriptive qualitative techniques. The results showed an improvement in students' conceptual understanding at each stage of the action. In the pre-action stage, the students' average score was 68.5, with a learning mastery percentage of 40%. After the implementation of Cycle I, the average score increased to 78.0, with a learning mastery percentage of 70%. In Cycle II, the average score further increased to 87.5, with a learning mastery percentage of 90%. In addition, students' learning activities also improved, as indicated by increased active participation in discussions, confidence in expressing opinions, group cooperation, and enthusiasm in participating in the learning process. Therefore, the implementation of the Problem Based Learning model assisted by puzzle media can improve fourth-grade elementary school students' conceptual understanding of map components in the IPAS subject.

Keywords: *Problem Based Learning, puzzle media, conceptual understanding, map components, IPAS*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep komponen peta pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 peserta didik kelas IV di salah satu sekolah dasar di

Desa Pagubugan Kulon, Kecamatan Binangun, Kabupaten Cilacap. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada setiap tahap tindakan. Pada pra tindakan, rata-rata nilai peserta didik sebesar 68,5 dengan ketuntasan belajar 40%. Setelah tindakan pada Siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 78,0 dengan ketuntasan belajar 70%. Pada Siklus II, rata-rata nilai kembali meningkat menjadi 87,5 dengan ketuntasan belajar 90%. Selain itu, aktivitas belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, ditandai dengan meningkatnya keaktifan berdiskusi, keberanian menyampaikan pendapat, kerja sama kelompok, dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep komponen peta pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, media *puzzle*, pemahaman konsep, komponen peta, IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, berkomunikasi, serta mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran di sekolah dasar diarahkan agar lebih berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga

mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) peserta didik (Susanto & Airlanda, 2023). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS merupakan integrasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang bertujuan membentuk peserta didik agar mampu memahami fenomena alam maupun sosial secara utuh melalui proses penyelidikan, pengamatan, dan pemecahan masalah. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir logis,

kritis, kreatif, dan mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering berorientasi pada penyampaian materi oleh guru sehingga aktivitas belajar peserta didik belum optimal. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka.

Salah satu materi IPAS yang memerlukan pemahaman konseptual yang baik adalah komponen peta. Pemahaman mengenai judul peta, skala, legenda, simbol, orientasi, garis astronomis, serta komponen lainnya menjadi dasar bagi peserta didik dalam membaca, menafsirkan, dan menggunakan peta sebagai sumber informasi. Apabila peserta didik hanya menghafal nama-nama komponen peta tanpa memahami fungsi dan hubungan antar komponennya, maka konsep yang diperoleh cenderung bersifat dangkal dan mudah dilupakan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membantu peserta didik membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna (Susanto & Airlanda, 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman konsep peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep yang dipelajari dengan permasalahan nyata. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar maupun kemampuan berpikir kritis peserta didik (Zajidah et al., 2024).

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik terdorong untuk mencari informasi, berdiskusi, menganalisis, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok. Melalui tahapan orientasi masalah, pengorganisasian belajar, penyelidikan, penyajian hasil, dan evaluasi, peserta didik

memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam. Berbagai penelitian melaporkan bahwa penerapan PBL secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, serta keterlibatan aktif peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Zajidah et al., 2024).

Efektivitas PBL dapat semakin ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah media *puzzle*. *Puzzle* merupakan media visual sekaligus permainan edukatif yang menuntut peserta didik menyusun potongan gambar atau informasi menjadi suatu kesatuan yang utuh. Kegiatan tersebut dapat merangsang kemampuan berpikir, konsentrasi, kerja sama, serta membantu peserta didik memahami hubungan antar konsep secara lebih konkret. Penggunaan media *puzzle* juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama proses

pembelajaran (Oktavianingrum & Isdaryanti, 2026).

Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas penerapan PBL berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran sekolah dasar. Erlina dkk. melaporkan bahwa penggunaan PBL berbantuan media *puzzle* secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan e-*puzzle* mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar IPAS hingga mencapai 93%. Selain itu, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran berbasis masalah juga terbukti meningkatkan minat belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi model PBL dengan media *puzzle* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Sashi et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan model PBL yang dipadukan dengan media *puzzle* komponen peta sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep

peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar sekaligus pemahaman konsep peserta didik pada materi komponen peta. Penelitian tindakan kelas ini menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media puzzle sebagai alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya pemahaman konsep peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* serta menganalisis peningkatan pemahaman konsep komponen peta pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar setelah tindakan pembelajaran dilaksanakan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi komponen peta melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran

2025/2026 di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Desa Pagubugan Kulon, Kecamatan Binangun, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah.

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang yang terdiri atas peserta didik laki-laki dan perempuan dengan karakteristik kemampuan akademik yang heterogen. Pemilihan kelas dilakukan berdasarkan hasil identifikasi masalah pada pembelajaran IPAS yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik pada materi komponen peta masih rendah. Kondisi tersebut terlihat dari hasil tes diagnostik yang menunjukkan bahwa hanya 40% peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan fungsi dan karakteristik setiap komponen peta.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan langsung sebagai guru (*teacher as researcher*) yang merencanakan, melaksanakan, mengamati, sekaligus merefleksikan tindakan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Keterlibatan peneliti secara langsung dimaksudkan agar proses perbaikan pembelajaran

dapat dilakukan secara berkesinambungan berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di dalam kelas. Selama pelaksanaan tindakan, peneliti dibantu oleh seorang guru sejawat yang bertindak sebagai kolaborator. Guru kolaborator bertugas melakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik, keterlaksanaan sintaks pembelajaran, serta mencatat berbagai temuan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi dari guru kolaborator kemudian didiskusikan bersama peneliti pada tahap refleksi untuk menentukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Desain penelitian mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang dalam dua siklus hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi permasalahan pembelajaran melalui kegiatan observasi awal, wawancara

dengan guru, dan pemberian tes diagnostik kepada peserta didik. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, tujuan pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media *puzzle* komponen peta, instrumen observasi aktivitas peserta didik, instrumen observasi keterlaksanaan pembelajaran, pedoman wawancara, serta instrumen tes pemahaman konsep. Selain itu, peneliti juga menyusun skenario pembelajaran berdasarkan sintaks *Problem Based Learning* yang akan diterapkan pada setiap siklus.

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran menerapkan sintaks *Problem Based Learning* yang meliputi: (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, peserta didik bekerja secara berkelompok menggunakan

media *puzzle* yang berisi potongan gambar komponen peta beserta kartu yang memuat arti atau karakteristik masing-masing komponen. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik diminta mengidentifikasi, mendiskusikan, dan memasangkan setiap simbol komponen peta dengan fungsi yang tepat sebelum mempresentasikan hasil diskusi kepada seluruh kelas.

Tahap observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Guru kolaborator mengamati aktivitas peserta didik menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Aspek yang diamati meliputi keaktifan dalam berdiskusi, keberanian bertanya dan mengemukakan pendapat, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, ketepatan memasangkan media *puzzle*, serta antusiasme peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap keterlaksanaan sintaks *Problem Based Learning* untuk memastikan setiap tahapan pembelajaran terlaksana sesuai dengan rancangan yang telah disusun.

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh rangkaian pembelajaran pada

setiap siklus selesai dilaksanakan. Peneliti bersama guru kolaborator menganalisis hasil observasi, hasil tes pemahaman konsep, serta berbagai kendala yang muncul selama pembelajaran. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar dalam menentukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Pada Siklus I, refleksi menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan membedakan fungsi legenda, simbol, dan skala peta sehingga pada Siklus II dilakukan penyempurnaan melalui pemberian contoh yang lebih konkret, pembagian peran anggota kelompok secara lebih jelas, serta penguatan konsep pada komponen peta yang masih sering tertukar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas belajar peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru kelas pada tahap pra tindakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi selama pembelajaran IPAS. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep peserta didik

terhadap materi komponen peta pada tahap pra tindakan, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, daftar hadir peserta didik, serta hasil pekerjaan peserta didik digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, pedoman wawancara, soal tes pemahaman konsep, serta dokumentasi. Tes pemahaman konsep disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang mencakup kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi, menjelaskan fungsi, membedakan karakteristik, dan menghubungkan setiap komponen peta dengan penggunaannya.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{(Jumlah peserta didik yang tuntas / Jumlah seluruh peserta didik)} \times 100\%}{}$$

Selanjutnya, data dibandingkan antara tahap pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga diperoleh gambaran mengenai perubahan aktivitas belajar peserta didik selama penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle*.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan indikator proses dan indikator hasil. Dari aspek proses, tindakan dinyatakan berhasil apabila sebagian besar peserta didik menunjukkan peningkatan aktivitas belajar yang ditandai dengan keaktifan berdiskusi, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama, serta antusiasme selama mengikuti pembelajaran. Dari aspek hasil, penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 85% peserta didik memperoleh nilai ≥ 75 sesuai dengan

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Observasi Awal (Pra Tindakan)

Observasi awal dilaksanakan pada pembelajaran IPAS kelas IV dengan materi komponen peta untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran sebelum tindakan diberikan. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran telah berlangsung sesuai dengan alur yang direncanakan guru. Penyampaian materi dilakukan melalui penjelasan secara lisan dengan memanfaatkan buku paket dan gambar peta sebagai media pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep komponen peta. Peserta didik umumnya mampu menyebutkan nama-nama komponen peta, seperti judul peta, legenda, simbol, skala, arah mata angin, inset, dan sumber peta. Namun, ketika diminta menjelaskan fungsi maupun karakteristik setiap komponen, sebagian besar peserta didik belum dapat memberikan jawaban yang benar. Kesulitan juga terlihat saat

peserta didik diminta memasang komponen peta dengan fungsi yang sesuai. Sebagian besar masih melakukan kesalahan dan menunjukkan keraguan dalam menjawab sehingga lebih sering menunggu arahan dari guru.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas guru (*teacher-centered*). Kesempatan peserta didik untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, maupun membangun pemahamannya sendiri masih terbatas. Akibatnya, keterlibatan peserta didik selama pembelajaran belum optimal sehingga pemahaman konsep yang diperoleh cenderung bersifat hafalan dan mudah dilupakan.

Untuk memperkuat temuan observasi, dilakukan wawancara dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa materi komponen peta merupakan salah satu materi yang cukup sulit dipahami peserta didik. Selama ini peserta didik cenderung hanya menghafalkan nama komponen peta tanpa memahami fungsi dan karakteristiknya. Guru juga menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih

terbatas pada buku paket dan gambar peta sehingga belum mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret. Menurut guru, peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila dilibatkan dalam aktivitas belajar yang bersifat langsung, interaktif, dan dilakukan secara berkelompok.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti sebagai guru kelas merancang tindakan perbaikan melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* komponen peta. Media *puzzle* dirancang dalam bentuk potongan gambar atau simbol komponen peta yang dipasangkan dengan kartu berisi fungsi dan karakteristik masing-masing komponen. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik diharapkan mampu membangun pemahaman konsep secara lebih konkret sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Kondisi Awal Pemahaman Konsep

Hasil tes diagnostik menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik terhadap materi komponen peta masih tergolong rendah. Dari 20 peserta didik, hanya 8 peserta didik (40%) yang memperoleh nilai di atas

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 12 peserta didik (60%) lainnya belum mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai kelas pada tahap pra tindakan sebesar 68,5.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik pada Tahap Pra Tindakan

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	8	40%
Belum tuntas	12	60%
Jumlah	20	100%

Rata-rata nilai kelas = 68,5

Hasil tersebut menguatkan temuan observasi bahwa rendahnya pemahaman konsep peserta didik dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka membangun pemahaman konsep secara mendalam.

Hasil Tindakan Siklus I

1. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* mulai menunjukkan perubahan yang positif. Peserta didik tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran karena terlibat secara langsung dalam

kegiatan diskusi kelompok dan penyelesaian puzzle komponen peta.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mulai aktif berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompok. Namun demikian, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan membedakan fungsi legenda, simbol, dan skala peta sehingga masih memerlukan bimbingan dari guru.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I

Aspek yang Diamati	Jumlah	Persentase
Aktif berdiskusi	15	75%
Berani bertanya atau berpendapat	14	70%
Bekerja sama dalam kelompok	16	80%
Mampu memasang puzzle dengan benar	13	65%
Antusias mengikuti pembelajaran	17	85%

2. Pemahaman Konsep Peserta Didik

Peningkatan aktivitas belajar diikuti dengan peningkatan hasil tes pemahaman konsep. Pada akhir Siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat menjadi 14 orang (70%), sedangkan 6 peserta didik (30%) masih belum mencapai ketuntasan. Rata-rata

nilai kelas juga meningkat menjadi 78,0.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	14	70%
Belum tuntas	6	30%
Jumlah	20	100%

Rata-rata nilai kelas = 78,0

3. Refleksi Siklus I

Meskipun terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar dibandingkan tahap pra tindakan, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena ketuntasan klasikal baru mencapai 70%. Oleh karena itu, dilakukan beberapa perbaikan pada Siklus II, antara lain memberikan demonstrasi penggunaan media puzzle secara lebih jelas, membagi peran setiap anggota kelompok agar seluruh peserta didik terlibat aktif, serta memberikan penguatan terhadap konsep legenda, simbol, dan skala peta yang masih sering tertukar.

Hasil Tindakan Siklus II

1. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Perbaikan pembelajaran pada Siklus II memberikan dampak yang lebih optimal terhadap aktivitas belajar peserta didik. Seluruh kelompok menunjukkan kerja sama yang baik,

peserta didik lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, serta mampu menjelaskan alasan pemilihan jawaban ketika memasang komponen peta dengan karakteristiknya.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II

Aspek yang Diamati	Jumlah	Persentase
Aktif berdiskusi	19	95%
Berani bertanya atau berpendapat	18	90%
Bekerja sama dalam kelompok	20	100%
Mampu memasang puzzle dengan benar	19	95%
Antusias mengikuti pembelajaran	20	100%

Secara umum, pembelajaran berlangsung lebih aktif, interaktif, dan kolaboratif dibandingkan siklus sebelumnya. Hampir seluruh peserta didik mampu berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan menyelesaikan kegiatan menggunakan media puzzle secara mandiri.

2. Pemahaman Konsep Peserta Didik

Peningkatan aktivitas belajar berdampak pada peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Hasil tes pada akhir Siklus II menunjukkan bahwa 18 peserta didik (90%) telah mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 2 peserta didik (10%) masih belum mencapai ketuntasan. Meskipun demikian,

kedua peserta didik tersebut tetap menunjukkan peningkatan nilai dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 87,5.

Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	18	90%
Belum tuntas	2	10%
Jumlah	20	100%

Rata-rata nilai kelas = 87,5

Rekapitulasi Hasil Penelitian

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media puzzle menunjukkan peningkatan yang konsisten terhadap pemahaman konsep peserta didik pada setiap siklus. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Tahap	Rata-rata Nilai	Jumlah Tuntas	Persentase
Pra Tindakan	68,5	8	40%
Siklus I	78,0	14	70%
Siklus II	87,5	18	90%

Berdasarkan Tabel 6, ketuntasan belajar meningkat dari 40% pada tahap pra tindakan menjadi 70% pada Siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 90% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 50 poin

persentase dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media puzzle juga berdampak positif terhadap aktivitas peserta didik, yang ditunjukkan melalui meningkatnya keaktifan berdiskusi, kemampuan bekerja sama, keberanian menyampaikan pendapat, serta ketepatan dalam mengidentifikasi fungsi dan karakteristik setiap komponen peta. Ketuntasan klasikal sebesar 90% menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 85% peserta didik memperoleh nilai ≥ 75 , telah tercapai.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media puzzle mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada materi komponen peta dalam pembelajaran IPAS. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan hasil belajar pada setiap tahap tindakan. Pada tahap pra tindakan, rata-rata nilai peserta didik sebesar 68,5 dengan ketuntasan klasikal 40%. Setelah tindakan pada Siklus I, rata-rata nilai meningkat

menjadi 78,0 dengan ketuntasan klasikal 70%. Peningkatan kembali terjadi pada Siklus II, yaitu rata-rata nilai mencapai 87,5 dengan ketuntasan klasikal 90%. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 50 poin persentase dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Capaian tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 85% peserta didik memperoleh nilai ≥ 75 , telah tercapai.

Peningkatan pemahaman konsep tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik PBL yang menempatkan masalah sebagai titik awal pembelajaran. Melalui PBL, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi diarahkan untuk mengamati masalah, mengidentifikasi informasi penting, berdiskusi, mencari alternatif jawaban, dan menyajikan hasil pemecahan masalah. Mekanisme ini mendukung pembentukan pemahaman konsep karena peserta didik membangun pengetahuan melalui aktivitas belajar yang aktif dan kontekstual. Temuan ini sejalan dengan Dewanti et al. yang menunjukkan bahwa PBL berbantuan media manipulatif dapat meningkatkan pemahaman konsep

peserta didik sekolah dasar (Putri et al., 2025). Hasil serupa juga oleh studi lain bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis PBL pada IPAS dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik karena materi disajikan melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna (Dewanti et al., 2025).

Pada tahap pra tindakan, peserta didik sebenarnya telah mampu menyebutkan beberapa komponen peta, seperti judul peta, legenda, simbol, skala, arah mata angin, inset, dan sumber peta. Namun, peserta didik masih mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan fungsi dan karakteristik setiap komponen. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik masih cenderung bersifat hafalan, belum sampai pada pemahaman konseptual.

Rendahnya pemahaman konsep dalam pembelajaran IPAS juga dapat terjadi ketika media yang digunakan kurang variatif dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Media pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik dalam memahami materi IPAS (Josapat Eleaser et al., 2023). Purnami et al. juga menunjukkan bahwa rendahnya

pemahaman konsep IPAS berkaitan dengan keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya konteks yang dekat dengan pengalaman peserta didik (Purnami et al., 2025). Hal ini diperkuat oleh Aluintany dan Bektiningsih, yang menyatakan bahwa media interaktif dapat membantu mengurangi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran IPAS (Aluintany & Bektiningsih, 2024).

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I mulai menunjukkan perubahan positif. Peserta didik tampak lebih antusias karena pembelajaran tidak lagi hanya berupa penjelasan guru, tetapi melibatkan diskusi kelompok dan penyelesaian *puzzle* komponen peta. Aktivitas belajar juga meningkat, ditandai dengan 75% peserta didik aktif berdiskusi, 70% berani bertanya atau menyampaikan pendapat, 80% mampu bekerja sama, 65% mampu memasang *puzzle* dengan benar, dan 85% antusias mengikuti pembelajaran. Penggunaan *puzzle* relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar karena menggabungkan unsur visual, manipulatif, dan permainan edukatif. Media *puzzle* dalam

pembelajaran IPA kelas IV dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik .

Nirwanto et al. (2021) juga menemukan bahwa media *puzzle* berbantu *augmented reality* layak digunakan karena mampu membantu peserta didik memahami materi IPA secara lebih konkret (Nirwanto et al., 2021). Selain itu, Rambe dan Putri membuktikan bahwa media *crossword puzzle* dapat meningkatkan penguasaan materi melalui aktivitas berpikir, mengingat, dan menghubungkan informasi (Riris Nurkholidah Rambe & Putri, 2024).

Meskipun terjadi peningkatan pada Siklus I, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan karena ketuntasan klasikal baru mencapai 70%. Kesulitan peserta didik terutama terlihat pada kemampuan membedakan fungsi legenda, simbol, dan skala peta.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu diikuti dengan arahan guru, penguatan konsep, dan pengelolaan kelompok yang tepat. Oleh karena itu, perbaikan pada Siklus II dilakukan melalui pemberian contoh yang lebih konkret, demonstrasi penggunaan

puzzle, pembagian peran anggota kelompok, serta penguatan pada komponen peta yang sering tertukar. Santi et al. menegaskan bahwa bahan ajar atau lembar kerja berbasis PBL efektif jika disusun secara sistematis dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis. Haskin et al. juga menunjukkan bahwa keberhasilan PBL bergantung pada kemampuan guru dalam memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang kontekstual (Haskin et al., 2024).

Perbaikan tindakan pada Siklus II memberikan dampak yang lebih optimal terhadap aktivitas peserta didik. Pada tahap ini, 95% peserta didik aktif berdiskusi, 90% berani bertanya atau berpendapat, 100% mampu bekerja sama dalam kelompok, 95% mampu memasang puzzle dengan benar, dan 100% antusias mengikuti pembelajaran. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media konkret mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan komunikatif. Alpian et al. menjelaskan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran berbasis masalah

berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS di sekolah dasar (Alpian et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran berbasis PBL dapat meningkatkan hasil belajar IPS karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih visual dan mudah dipahami (Arifin et al., 2021).

Peningkatan hasil belajar pada Siklus II juga menunjukkan bahwa media puzzle berperan sebagai media manipulatif yang membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara bertahap. Pada materi komponen peta, peserta didik tidak hanya melihat gambar peta secara pasif, tetapi harus mencocokkan potongan puzzle dengan fungsi dan karakteristik komponen peta. Aktivitas ini mendorong peserta didik untuk membandingkan, mengelompokkan, menjelaskan, serta memberikan alasan atas jawaban yang dipilih.

Dewanti et al. menyatakan bahwa media manipulatif dalam PBL dapat memperkuat pemahaman konsep karena peserta didik belajar melalui objek yang dapat diamati dan dioperasikan secara langsung (Dewanti et al., 2025). Maulida dan Wulandari juga menunjukkan bahwa media permainan berbasis PBL dapat

membuat pembelajaran sains lebih menarik dan membantu peserta didik menguasai konsep (Maulida & Wulandari, 2025). Temuan Nirwanto et al. juga semakin menguatkan bahwa puzzle mampu membantu mengonkretkan materi yang semula abstrak (Nirwanto et al., 2021).

Dalam konteks materi komponen peta, pemahaman konsep menuntut peserta didik untuk memahami hubungan antara simbol, legenda, arah mata angin, skala, judul peta, dan sumber peta. Pemahaman ini tidak cukup dibangun melalui hafalan karena peserta didik harus mampu membaca dan menafsirkan informasi visual pada peta. Oleh karena itu, media puzzle yang memuat komponen peta memiliki fungsi penting sebagai jembatan antara konsep abstrak dan pengalaman konkret. Dewi et al. menunjukkan bahwa media digital map berbasis project-based learning dapat membantu peserta didik memahami materi IPS yang cenderung abstrak dan berbasis representasi visual. Sejalan dengan itu, Pramesti et al. (2025) dan Putri et al. (2025) menekankan bahwa media visual berbasis masalah pada IPAS dapat meningkatkan hasil belajar karena

peserta didik lebih mudah memahami materi melalui tampilan yang menarik, runtut, dan kontekstual.

Keberhasilan tindakan juga dipengaruhi oleh sifat media yang interaktif. Media interaktif memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses belajar, bukan sekadar mendengar penjelasan. Arifin et al. (2021) menemukan bahwa multimedia interaktif berbasis PBL mendukung kemandirian belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan terstruktur. Eleaser et al. juga menunjukkan bahwa video animasi berorientasi PBL dalam pembelajaran IPA kelas V dapat membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian visual yang lebih jelas (Josapat Eleaser et al., 2023). Selain itu, Saputra et al. menjelaskan bahwa media interaktif berbasis Android dapat meningkatkan pembelajaran IPA di sekolah dasar (Saputra et al., 2025),

Integrasi PBL dengan media puzzle dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran, tetapi juga oleh kesesuaian media dengan karakteristik materi dan peserta didik.

PBL memberikan struktur kegiatan pemecahan masalah, sedangkan media puzzle memberikan pengalaman konkret yang memudahkan peserta didik memahami fungsi komponen peta. Sukrisnawan et al. menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis PBL efektif meningkatkan pemahaman konsep IPA karena menggabungkan model pembelajaran dengan media yang menarik (Sukrisnawan et al., 2024). Media pembelajaran IPAS yang kontekstual dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil sinergi antara model PBL, media puzzle, dan perbaikan tindakan yang dilakukan secara reflektif pada setiap siklus (Purnami et al., 2025).

Secara pedagogis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar perlu dirancang dengan pendekatan yang aktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman. Peserta didik kelas IV berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan bantuan objek konkret untuk memahami konsep.

Oleh karena itu, guru perlu menyediakan aktivitas belajar yang

memungkinkan peserta didik mengamati, mencoba, berdiskusi, menjelaskan, dan merefleksikan hasil belajarnya. untuk belajar secara lebih kontekstual dan aktif.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, penelitian ini memiliki keterbatasan. Subjek penelitian hanya terdiri atas 20 peserta didik dalam satu kelas sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, media yang digunakan masih berbentuk *puzzle* konkret sehingga penggunaannya bergantung pada kesiapan guru dalam merancang, mencetak, dan mengelola media di kelas.

Penelitian lanjutan dapat mengembangkan media *puzzle* komponen peta dalam bentuk digital atau mengintegrasikannya dengan media interaktif lain agar lebih fleksibel digunakan.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan dukungan penelitian terdahulu, dapat ditegaskan bahwa model Problem Based Learning berbantuan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep komponen peta pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan rata-

rata nilai, peningkatan ketuntasan klasikal, dan meningkatnya aktivitas belajar peserta didik dari pra tindakan hingga Siklus II. Media *puzzle* membantu peserta didik memahami hubungan antara nama komponen peta, fungsi, dan karakteristiknya, sedangkan PBL membantu mengarahkan proses belajar melalui masalah, diskusi, penyelidikan, penyajian hasil, dan refleksi. Dengan demikian, penerapan PBL berbantuan media *puzzle* dapat dijadikan alternatif pembelajaran IPAS yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep komponen peta pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik pada setiap tahap, yaitu ketuntasan belajar sebesar 40% pada pra tindakan, meningkat menjadi 70% pada Siklus I, dan mencapai 90% pada Siklus II. Rata-rata nilai peserta didik juga mengalami peningkatan dari 68,5

pada pra tindakan, menjadi 78,0 pada Siklus I, dan 87,5 pada Siklus II.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penerapan PBL berbantuan media puzzle juga mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, model Problem Based Learning berbantuan media puzzle dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, khususnya pada materi komponen peta. Untuk penelitian selanjutnya, media puzzle dapat dikembangkan dalam bentuk digital atau diterapkan pada materi IPAS lainnya agar hasil pembelajaran semakin optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Rohayati, N., & Warsih, W. (2025). The Activity of Students in Problem-Based Learning and Project-Based Learning Models to Improve Social Studies Learning Outcomes in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91909>
- Aluintany, V. G., & Bektiningsih, K. (2024). Interactive Game Learning Media Based on Canva on Five Sensory Materials for Grade IV Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 186–192. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.67894>
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>
- Dewanti, S. S., Rahmawati, & Sumardi. (2025). Problem-Based Learning with Manipulative Media: Enhancing Elementary Students' Conceptual Understanding in Area and Volume. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(3), 487–499. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.80221>
- Haskin, S., Wati, U. A., Firdaus, F. M., Efianingrum, A., & Putinella, D. P. (2024). The Effect of Problem Based Learning Models and Auditory Learning Styles on Internship Learning Outcomes in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(3), 547–557. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.68940>
- Josapat Eleaser, I Made Tegeh, & I Komang Sudarma. (2023). Problem-Based Learning-Oriented Animated Learning Videos in Fifth-Grade Elementary School Science Content. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 97–106. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.58728>
- Maulida, D. A., & Wulandari, D. (2025). HeatnBomb Bingo Media Based on PBL Learning Model for

- Science Learning in Grade V Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(3), 500–509. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.76122>
- Nirwanto, B. G., Murtono, M., & Fathurrohman, I. (2021). Media Puzzle Berbantu Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPA Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 275. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38503>
- Oktavianingrum, B. A., & Isdaryanti, B. (2026). Pengembangan Media Crossword Puzzle Berbasis Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Paedagogie*, 21(1), 1417–1428. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16255>
- Purnami, I. G. A. A. L., I Made Citra Wibawa, & Ketut Suma. (2025). Local Culture-Based IPAS Learning Application Media to Enhance Elementary School Students' Conceptual Understanding. *Jurnal Edutech Undiksha*, 13(2), 368–377. <https://doi.org/10.23887/jeu.v13i2.108926>
- Putri, K. E. D., Agung, A. A. G., & Sutyaningsih, A. A. D. (2025). Video Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Harmoni dalam Ekosistem Mata Pelajaran IPAS pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91565>
- Riris Nurkholidah Rambe, & Putri, R. T. (2024). Crossword Puzzle Learning Media to Improve Mastery of Indonesian Vocabulary in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 762–768. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.61292>
- Saputra, H. N., Darman, D., & Nurnaningsih, N. (2025). Enhancing Elementary Science Learning through Android-Based Interactive Media with Construct 2. *Jurnal Edutech Undiksha*, 13(2), 261–269. <https://doi.org/10.23887/jeu.v13i2.104486>
- Sashi, P., Artawan, S., & Ambara, D. P. (2025). *Interactive Crossword Learning Media Based on Problem Based Learning Magnet Material in IPAS Class V Elementary School*. 9(2), 433–445.
- Sukrisnawan, I. K., I Gede Margunayasa, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2024). Appsmart Learning Application Based on PBL Model Assisted by Articulate Storyline 3 on Electrical Energy Material. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2), 277–287. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i2.59588>
- Susanto, F. S., & Airlanda, G. S. (2023). Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3646–3653. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6353>
- Zajidah, H., Ihsan, A., & Ningsih, S. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 877. <https://doi.org/10.70713/pjpp.v4i3.56860>