



PROSIDING

Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro

“Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0”

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI BISNIS

Fina Maulina¹, Rika Pristian Fitri Astuti², Dian Ratna Puspanda³

IKIP PGRI Bojonegoro. Email : finamaulina412@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) learning model assist by puzzle on student learn outcome in the subject of Business Economics, class X Accounting 2 at SMKN 1 Cepu. In the context of the Imperfect Competition Market material, which has a Minimum Completion Criteria (KKM) of 75. Based on initial data, only 40% of students achieved scores above KKM with an average score of 85, while the remaining 60% had not met the KKM with an average score of 60, so remedial was needed. This study uses a quantitative approach. The independent variable in this study is the PBL model assisted by puzzles, while the dependen variables is student learning outcome. Data analys was conduct use paired sample t-test through SPSS software version 24. The test results show a calculate t value of 19,125 greater than the t table of 2.032 with a significance of $0.000 < 0.05$, which indicate that there is a significant influence of the learning model on improving learning outcomes. In conclusion, the use of the PBL model with the help of puzzles is effective in improving student understanding, and can be an interesting and innovative alternative learning strategy to improve the quality of learn in the classroom.

Keywords: *Problem Based Learning (PBL) , Puzzle, Learning Outcomes, Business Economics Lessons*

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah guna melihat pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantu puzzle pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis kelas X Akuntansi 2 di SMKN 1 Cepu. Dalam konteks materi Pasar Persaingan Tidak Sempurna, yang mempunyai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sejumlah 75. Berdasar pada data awal, hanya 40% siswa yang meraih nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 85, sementara 60% sisanya belum mencapai KKM dengan rata-rata nilai 60, sehingga perlu dilakukan remedial. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Variabel bebas pada penelitian ini ialah model PBL berbantu puzzle, sementara variabel terikat ialah hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji paired sample t-test melalui aplikasi SPSS versi 24. Hasil uji menunjukkan nilai t hitung sebesar 19,125 lebih besar dari t tabel 2,032 dengan sig. $0,000 < 0,05$, menerangkan yakni terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran tersebut terhadap peningkatan hasil belajar. Kesimpulannya, penggunaan model PBL dengan bantuan puzzle efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, serta dapat menjadi strategi pembelajaran alternatif yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *Problem Based Learning (PBL) , Puzzle, Hasil Belajar, Pelajaran Ekonomi Bisnis*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong untuk mengembangkan potensi siswa. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan aspek spritual, kepribadian, kecerdasan serta kemampuan yang berfungsi untuk diri sendiri serta masyarakat. Pendidikan nasional diselenggarakan berdasarkan Pancasila serta UUD 1945, dan menjunjung tinggi nilai keagamaan, budaya serta relevansi terhadap perkembangan zaman (Kemendikbut, 2019).

Salah satu tantangan dalam pendidikan adalah minimnya motivasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya. Pembelajaran di kelas masih berfokus pada hafalan fakta tanpa menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Priyanti N.M.I & Nurhayati, 2023). Sementara itu menurut (Setiawan et al., 2022) pemahaman yang tidak memadai juga mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam berfikir, diungkapkan bahwa alat dan taktik yang kurang maksimal menjadi kendala tersendiri bagi para pendidik dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang diterapkan di berbagai satuan pendidikan meliputi pendekatan berbasis masalah, proyek, permainan, kolaboratif, dan kooperatif. Berbagai pendekatan ini dijelaskan dalam Permendikbud No. 103 Tahun 2014. Maka dari itu, penting bagi pendidik untuk memahami konsep pembelajaran secara menyeluruh agar strategi yang diterapkan bisa disamakan dengan karakter serta kebutuhan siswa. Penerapan pendekatan yang bervariasi dan kreatif diyakini mampu menaikkan motivasi belajar siswa serta meminimalkan rasa jenuh dalam proses belajar. (Asyafah, 2019). Menurut (Fradani .A.C.Dkk, 2018) salah satu cara untuk mengurangi kejenuhan belajar adalah dengan mengembangkan kemampuan peserta didik, baik dari aspek pengetahuan maupun pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang berorientasi pada pemecahan masalah bisa digunakan pada kurikulum merdeka. Model proses belajar ini mendorong keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta partisipasi aktif siswa pembelajaran, sehingga mampu memberi dampak positif pada hasil belajar peserta didik (Koroh & Ly, 2020). Sementara itu menurut (Rohman Nur, 2013) Model PBL ialah pendekatan yang melibatkan siswa secara langsung dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pengalaman nyata mereka, dengan tetap mendapatkan bimbingan dari guru ketika proses belajar sedang berjalan.

Supaya penerapannya menghasilkan hasil belajar yang positif maka diperlukan dukungan media pembelajaran, salah satunya adalah media puzzle. Menurut (Tedy.Dkk, 2023) Puzzle tidak hanya sekedar permainan, tetapi juga sebagai alat yang efektif dalam pengembangan keterampilan kognitif siswa. Melalui penyusunan *puzzle*, siswa dilatih untuk berfikir kritis, menyelesaikan permasalahan, serta mengingat informasi dengan lebih baik. *Puzzle* juga bisa memudahkan siswa untuk memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah. Oleh karena itu, dengan menerapkan pendekatan model PBL dengan bantuan *Puzzle* maka kontribusi pada pencapaian hasil belajar lebih baik dan bermakna dalam konteks pembelajaran yang interaktif (Susilowati Anna Y.Dkk, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas peneliti terdorong melaksanakan penelitian tentang “pengaruh problem based learning berbantu puzzle terhadap hasil belajar ekonomi bisnis”.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yang mana data yang diterapkan bersifat objektif dan dapat diukur. Data yang diperoleh berupa angka, kemudian dianalisis secara statistik untuk menarik kesimpulan (Sugiyono, 2018). Teknik analisa data menerapkan uji yang mencakup uji normalitas, linieritas, serta uji hipotesis, yang dilaksanakan dengan aplikasi IBM SPSS versi 24.

Pengumpulan data pada penelitian ini menerapkan sejumlah instrumen yakni :

1. Observasi

Pendapat (Sugiyono, 2018) ,observasi dapat diartikan suatu metode mengumpulkan data yang mempunyai karakter yang berbeda daripada metode lain seperti wawancara. Metode ini kemungkinan bisa membuat peneliti untuk mengumpulkan data secara langsung dari subjek penelitian dengan mengamati perilaku, aktivitas, atau peristiwa yang terjadi dalam konteks alami. Observasi yang dilakukan bersifat tertutup, dengan pengambilan data dari responden. Data yang diobservasi mencakup jumlah siswa dan profil SMKN 1 Cepu yang diperoleh dari pihak sekolah, serta data awal hasil belajar siswa pada materi Persaingan Pasar Tidak Sempurna yang didapat melalui hasil ulangan harian.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ialah teknik yang diterapkan guna mengumpulkan data serta informasi berbentuk catatan, dokumen, buku, tulisan, data numerik, serta representasi visual seperti laporan. Dalam penelitian ini, dokumentasi mencakup berbagai informasi, seperti Modul Ajar , RPP , data siswa kelas X Akuntansi 2 ,dan kegiatan metode PBL dengan bantuan *Puzzle*.

3. Tes

Tes ialah sekumpulan pertanyaan ataupun tugas yang diterapkan guna menilai bakat, kemampuan, kecerdasan, serta keterampilan individu maupun kelompok. Dalam penelitian ini, metode tes diterapkan dalam penelitian untuk pengumpulan informasi terkait hasil belajar kognitif siswa yang mempelajari ekonomi bisnis. Penilaian objektif, khususnya penilaian langsung dengan pendekatan pilihan ganda. Tes ini terdapat 25 pertanyaan, dengan masing masing lima pilihan jawaban diantaranya jawaban: A, B, C, D, serta E.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapat melalui instrumen berupa tes yang diberikan kepada siswa kelas X Akuntansi 2, sejumlah 35 orang. Selanjutnya, dilakukan pengujian terhadap instrumen tersebut yang mencakup dua tahap, yaitu pengujian validitas dan reliabilitas. Proses analisis data dilakukan dengan menerapkan SPSS versi 24.

1. Uji Validitas

Berdasar pada hasil hitung menerapkan SPSS versi 24 for Windows. Analisis ini mengacu pada perhitungan validitas isi terhadap total 25 butir pertanyaan.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, suatu soal dianggap valid dan layak digunakan dalam tes apabila nilai koefisien korelasi (r) $> 0,3$. Kebalikannya, jika nilai $r < 0,3$, maka soal tersebut dinilai tidak valid. Nilai koefisien tersebut bisa diketahui dalam kolom Corrected Item-Total Correlation. Hasil pengujian validitas ditampilkan dalam Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Hasil Uji dengan Bantuan Spss versi 24

	Corrected Item - Total Correlations	r tabel	Interprestasi
SOAL1	0,355	0,33	Valid
SOAL2	0,458	0,33	Valid
SOAL3	0,443	0,33	Valid
SOAL4	0,458	0,33	Valid
SOAL5	0,482	0,33	Valid
SOAL6	0,443	0,33	Valid
SOAL7	0,497	0,33	Valid
SOAL8	0,443	0,33	Valid
SOAL9	0,443	0,33	Valid
SOAL10	0,505	0,33	Valid
SOAL11	0,497	0,33	Valid
SOAL12	0,502	0,33	Valid
SOAL13	0,497	0,33	Valid
SOAL14	0,458	0,33	Valid
SOAL15	0,502	0,33	Valid
SOAL16	0,505	0,33	Valid
SOAL17	0,482	0,33	Valid
SOAL18	0,507	0,33	Valid
SOAL19	0,497	0,33	Valid
SOAL20	0,497	0,33	Valid
SOAL21	0,471	0,33	Valid
SOAL22	0,443	0,33	Valid
SOAL23	0,382	0,33	Valid
SOAL24	0,443	0,33	Valid
SOAL25	0,406	0,33	Valid

Berdasarkan analisis dalam Tabel 1.1 menerangkan yakni seluruh 25 pertanyaan yang diperiksa dianggap valid dan cocok diterapkan untuk instrumen penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji ini dilaksanakan guna mengevaluasi seberapa konsisten tes tersebut mengukur gejala yang sama dari waktu ke waktu. Untuk menganalisis saling ketergantungan dari 25 pertanyaan, kami menggunakan rumus KR-20 (r_{11}). Analisis ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 24, dan hasilnya pada Tabel 1.2.

Tabel 1. 2 Uji Reliabilitas dengan Bantuan SPSS 24

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,540	25

Sumber : Output Spss 24

Dari data yang diolah pada tabel 4.5 tersebut, dapat disimpulkan bahwa Cronbach's Alpha termasuk dalam kriteria cukup diantara nilai reliabilitas 0,41-0,60, sehingga bisa dinyatakan yakni instrumen penelitian memiliki konsistensi internal yang cukup reliabel.

Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data pada penelitian ini dilaksanakan menerapkan uji Chi-Square melalui SPSS versi 24 for Windows. Tujuan uji ini ialah guna menilai apakah data memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis. Data yang dianalisis berasal dari hasil sebelum menerapkan model PBL, serta hasil posttest sesudah penerapan model tersebut. Berikut hasil uji normalitas ditampilkan dalam Tabel 1.3.

Tabel 1. 3 Hasil Uji Normalitas

	Pretest	Posttest
Chi-Square	9,229 ^a	8,000 ^b
Df	11	6
Asymp. Sig.	,601	,238

Sumber : Output SPSS 24

Analisis terhadap data pretest dan posttest dilakukan menerapkan uji Chi-Square dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24 for Windows. Hasil pengujian pada data pretest menampilkan nilai Chi-Square sejumlah 9,229 dengan tingkat sig. 0,601. Sementara itu, data posttest menghasilkan nilai Chi-Square sejumlah 8,000 dengan nilai Sig. 0,238. Karena kedua nilai Asymp. Sig. berada di atas batas sig. 0,05, maka kesimpulannya yakni data dari pretest maupun posttest terdistribusi secara normal.

2. Uji Hipotesis

Penelitian ini menerapkan uji-t guna menganalisa dampak model pembelajaran PBL atas hasil belajar siswa kelas X Akutansi 2 di SMKN 1 Cepu. Uji-t digunakan karena dapat menentukan perbedaan signifikan berdasarkan signifikansi.

- Bila nilai $p > 0,05$ maka H_0 diterima serta H_a ditolak ,yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *PBL* tidak ada pengaruh signifikan PADA hasil belajar siswa.
- Bila nilai $p < 0,05$ maka H_0 ditolak serta H_a diterima ,artinya ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Untuk memastikan efektifitas strategi pembelajaran ,penting untuk memahami serta menafsirkan hasil uji-t dengan baik ,maka pada hal ini hasil dari ada tidaknya signifikansi bisa diketahui dalam tabel 1.5:

Tabel 1. 4 Hasil Uji Hipotesis menggunakan SPSS 24

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidenc Interval of the Differenc				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	34,971	10,818	1,829	38,688	31,255	19,125	34	,000

Sumber : Hasil Output SPSS 24

Berdasarkan Tabel 1.5, uji hipotesis yang dilakukan melalui Paired Samples Test menunjukkan adanya perbandingan diantara nilai *pretest* serta *posttest*. Hasil analisis memperlihatkan bahwa rata-rata nilai antara *pretest* serta *posttest* mencapai 39,971, dengan standar deviasi sejumlah 10,818 serta standar error rata-rata sejumlah 1,829. Rentang interval kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata berada di antara 31,255 hingga 38,688. Nilai t hitung yang diperoleh adalah 19,125 dengan derajat kebebasan (df) sejumlah 34, serta nilai sig. (p-value) sejumlah 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil 0,05, maka kesimpulannya yakni ada perbedaan signifikan secara statistik diantara hasil *pretest* serta *posttest*. Dengan demikian, perlakuan atau intervensi yang dipergunakan pada penelitian ini memberi pengaruh yang nyata pada kenaikan hasil tes peserta didik.

Model *Problem Based Learning* (PBL) mempunyai karakter yang inovatif dan mudah dipahami, sehingga mendukung efektivitas dalam penerapannya. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, model ini mampu mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta partisipasi aktif siswa ketika proses belajar. Selain itu, PBL juga berperan dalam memberi motivasi belajar siswa, pada akhirnya memberi pengaruh positif pada hasil belajar mereka (Koroh & Ly, 2020). Agar penerapannya lebih optimal, maka harus didukung dengan media, salah satunya adalah *puzzle*. Hal ini selaras dengan penelitian (Yunita, S & Supriatna, 2021) mengungkapkan penerapan media *puzzle* ini bisa menaikkan keterlibatan diantara guru serta siswa dalam proses pembelajaran dan mempererat hubungan dengan lingkungan belajar, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji hipotesis dalam penelitian ini ditemukan model PBL berbantu *puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis. Temuan ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu *Puzzle* efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa kelas X Akutansin 2 di SMKN 1 Cepu

KESIMPULAN

Berdasar pada hasil penelitian dari pengujian hipotesis yang dilakukan bisa ditarik kesimpulan yakni :

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu *puzzle* memberikan dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Ekonomi Bisnis di kelas X Akuntansi 2 SMKN 1 Cepu. Hal ini sesuai dengan kenaikan nilai siswa setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut dibandingkan dengan nilai sebelum penerapan.
2. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan SPSS, diperoleh nilai sig. (Sig. 2-tailed) sejumlah 0,000 yang dibawah taraf sig. α 0,05. Hasil ini menerangkan yakni ada perbedaan signifikan diantara nilai pretest serta posttest, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_a) diterima. Maka, model PBL berbantu *puzzle* efektif diterapkan sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). In *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* (Vol. 6, Issue 1). Online. <http://ejournal.upi.edu/index.php/tarbawy/index>
- Fradani .A.C.. (2018). EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBING PROMPTING YANG DIDUKUNG METODE RESITASI TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS ABU DARRIN BOJONEGORO. In *Jurnal Edunomic* (Vol. 6, Issue 2). [https://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/369/1/1509-4225-1-PB Vol 6%2C No 2 %282018%29 Fradani.pdf](https://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/369/1/1509-4225-1-PB%20Vol%206%2C%20No%202%282018%29%20Fradani.pdf)
- Kemendikbud. (2019). *Undang - Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1*. <http://kemdikbud.go.id/>
- Koroh, T. R. &, & Ly, P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(1), 126. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i1.2445>
- Nur Rohman. (2013). *Eksperimentasi Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik dan Problem Based Learning pada Operasi Bilangan Bulat Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa kelas V SD Negeri Se- Kecamatan Dander Bojonegoro Tahun Ajaran 2012/2013*.
- Priyanti N.M.I & Nurhayati. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. In *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* (Vol. 4, Issue 1). <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/index>

Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736–9744. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susilowati Anna Y.Dkk. (2021). Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2090–2096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1160>

Tedy.Dkk. (2023). Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 187–196. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i2.1891>

Yunita, S & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i8.1451>