

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM
BASED LEARNING* (PBL) BERBANTU *PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI BISNIS KELAS X
AKUTANSI 2 DI SMKN 1 CEPU**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh
FINA MAULINA
21210009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2024/2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) BERBANTU *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI BISNIS KELAS X AKUTANSI 2
DI SMKN 1 CEPU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
IKIP PGRI BOJONEGORO
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam melakukan penelitian**

**Oleh
FINA MAULINA
NIM : 21210009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2024/202**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X Akutansi 2 Di SMKN 1 Cepu “ disusun oleh :

Nama : Fina Maulina

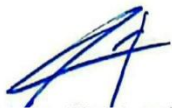
NIM : 21210009

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi.

Bojonegoro, 08 Juli 2025

Pembimbing I,



Rika Pristian Fitri Astuti, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0715068801

Pembimbing II,



Dian Ratna Puspanda, S.Pd., M.Pd.

NIDN.0728118702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X Akutansi 2 Di SMKN 1 Cepu “ disusun oleh :

Nama : Fina Maulina

NIM : 21210009

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosiasl, IKIP PGRI Bojonegoro pada, Senin 21 Juli 2025.

Bojonegoro, 27 Juli 2025

Ketua ,



Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H

NIDN. 0707019001

Sekretaris ,



Nur Rohman, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0713078301

Penguji I,



Nur Rohman, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0713078301

Penguji II,



Ali Mujahidin, S.Pd., MM.

NIDN. 041707826

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.

NIDN. 001401650

PERYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fina Maulina

NIM : 21210009

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X Akutansi 2 di SMKN 1 Cepu.

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, **saya secara pribadi** bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 08 Juli 2025

A handwritten signature in black ink is written over a 1000 Rupiah Indonesian postage stamp. The stamp features a Garuda bird and the text '1000', 'MEXERAU TENGGIL', and '2EAMX388435919'.

Fina Maulina
NIM. 21210009

ABSTRAK

Fina Maulina ,.(2025).” Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X Akutansi 2 di SMKN 1 Cepu”. Skripsi. Pendidikan Ekonomi. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Rika Pristian Fitri Astuti, S.pd.,M.Pd, Pembimbing II Dian Ratna Puspanda, S.Pd.,M.Pd.

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas X Akuntansi 2 di SMKN 1 Cepu. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis pre eksperimen desain *one grup (pretest – posttest)* dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 19,125 lebih besar dari t tabel 1,690 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* ,sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, interaktif dan mendorong terjadinya kolaborasi antar siswa. Selain memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran, pendekatan ini juga memberikan dampak yang positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

ABSTRACT

Fina Maulina,.(2025).”The Influence of the Problem Based Learning (PBL) Learning Model Assisted by Puzzles on Student Learning Outcomes in the Subject of Economics Business Class X Accounting 2 at SMKN 1 Cepu”. Thesis. Economic Education. Faculty of Social Sciences Education. IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I Rika Pristian Fitri Astuti, S.Pd.,M.Pd, Supervisor II Dian Ratna Puspanda, S.Pd.,M.Pd.

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

This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by puzzles on the learning outcomes of class X Accounting 2 students at SMKN 1 Cepu. The approach used is quantitative with a pre-experimental one group design (pretest - posttest) with data collection techniques in the form of observation, documentation, and tests. Data analysis was carried out through normality tests and hypothesis tests using paired sample t-tests with the help of SPSS version 24 software. The results of the analysis showed that the calculated t value of 19.125 was greater than the t table of 1.690 with a significance of $0.000 < 0.05$. This finding indicates that there is a significant difference between the pretest and posttest, so that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, the use of the Problem Based Learning (PBL) model is proven to be able to improve student learning outcomes significantly. Game-based learning can create a more enjoyable, interactive learning atmosphere and encourage collaboration between students. In addition to strengthening understanding of the subject matter, this approach also has a positive impact on improving student learning outcomes. Therefore, this model is recommended as an alternative, interesting and innovative learning strategy to improve the quality of learning in the classroom.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(Q.S Al- Insyirah:1-5)

“ Langkah kecil tetaplah langkah, lebih baik melangkah daripada diam ditempat.

Terkadang kita tidak perlu keyakinan penuh untuk memulai, cukup keberanian
dan niat baik“

(Harry Vaughan)

“ Tidak ada yang dapat menolak takdir ketentuan allah selain berdoa “

(HR.At Tarmidzi)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah Swt yang telah memberikan kemudahan serta pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Teruntuk kedua orang tua tersayang. support system terbaik dan panutanku Cinta Pertamaku Bapak Aripin, terima kasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, berkorban keringat ,tenaga dan pikiran, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis ,memberikan

motivasi dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

3. Belahan Jiwaku Ibunda Eli Indayani, yang tidak pernah henti – hentinya memberikan doa dan kasih sayang yang tulus, pemberi semangat dan selalu memberikan dukungan terbaiknya sampai penulis berhasil menyelesaikan studinya sampai sarjana. Kesuksesan dan segala hal baik kedepannya akan penulis dapatkan adalah karena beliau. Tolong hidup lebih lama didunia ini. Izinkan saya mengabdikan dan membalas segala pengorbanan yang ibu lakukan selama ini.
4. Adikku tercinta M. Aldi Irawan, terimakasih atas doa dan dukungannya ,yang telah berhasil membawa penulis sampai sejauh ini, sehingga akhirnya mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana.
5. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak M. Sodikhin dan Ibu Febri Hariyani yang penulis anggap sebagai orang tua kedua . Terima kasih atas segala motivasi dan dukungan yang telah diberikan, sehingga penulis berhasil menyelesaikan studinya sampai sarjana.
6. Dosen pembimbing Ibu Rika Pristian S.Pd.,M.Pd. dan Ibu Dian Ratna Puspanda S.Pd.,M.Pd terimakasih atas bimbingan yang telah diberikan oleh penulis.
7. Almamater IKIP PGRI BOJONEGORO
8. Teman – teman dan Sahabat penulis, terimakasih selalu memberikan support terbaik dan semangat untuk penulis.
9. Seseorang yang tidak bisa disebutkan namanya, terimakasih atas semangat dan dukungan serta telah menjadi tempat berkeluh kesah penulis.

10. Terakhir untuk diriku sendiri. Apresiasi yang sebesar besar nya untukku yang telah berjuang sejauh ini, yang berkali-kali terjatuh karena sakit namun tetap memilih bangkit dan melanjutkan langkah. Untuk aku yang meski dihantam rasa lelah, ragu, dan putus asa, tetap bertahan hingga detik terakhir perjuangan ini. Terima kasih, karena tidak menyerah. Terima kasih, karena masih percaya. Terima kasih, karena sudah sejauh ini. Perjalanan ini belum selesai, tapi aku bangga,karena kamu tetap berdiri.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha esa yang telah memberikan Rahmat dan Karunia–Nya, sehingga penulis dapat menyelsaikan penulisan proposal yang berjudul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X Akutansi 2 di SMKN 1 Cepu** “.

Selama proses penulisan ini penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepass dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberi dukungan dan semangat kepada penulis, untuk itu saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Junarti selaku rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Dr. Ernia Duwi Saoutri, S.Pd.,M.H Selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro .
3. Nur Rahman, S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro
4. Rika Pristian Fitri Astuti, S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Dian Ratna Puspananda, S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing II dalam pelaksanaan pengerjaan skripsi.
5. Bapak / Ibu Dosen Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan ilmu pengetahuan saat perkuliahan
6. Bapak Arifin dan Ibu eli Indayani selaku orang tua penulis yang telah memberikan semangat ,motivasi serta dukungan baik berupa moral,

material, saya ucapkan banyak berterimakasih atas segala kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir .

7. Seluruh siswa di kelas X Akutansi 2 SMKN 1 Cepu yang telah membantu proses penelitian.
8. Teman - teman seperjuangan angkatan 2021 di kelas prodi pendidikan ekonomi A dan sahabat – sahabat seperjuangan lainnya .
9. Sahabat Penulis Ika Prihantin, yang telah memotivasi serta memberikan support dalam pengerjaan skripsi ini

Akhir kata penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam pembuatan proposal ini. semoga proposal ini bermanfaat bagi para pembaca dan membantu semua pihak yang memerlukan terutama mahasiswa Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Bojonegoro, 12 Desember 2024

Penulis,

Fina Maulina

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA ,KERANGKA TEORITIS ,DAN KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Kajian Teoritis.....	24
C. Karangka Berfikir.....	54
D. Hipotesis Penelitian.....	56
BAB III	57

METODOLOGI PENELITIAN.....	57
A. Pendekatan Penelitian	57
B. Tempat dan waktu Penelitian	58
1. Tempat Penelitian.....	58
2. Waktu Penelitian	58
C. Populasi, Sampel dan Sampling.....	60
1. Populasi	60
2. Sampel.....	60
3. Teknik Sampling	61
D. Teknik Pengumpulan Data.....	62
E. Teknik Analisis Data.....	65
F. Teknik Validasi Data.....	68
BAB IV	75
HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN	75
BAB V.....	92
PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah - langkah Model Pembelajaran Problem Based Learning....	30
Tabel 2. 2 Langkah -langkah PBL dan PBL Berbantu Puzzle	47
Tabel 3. 1 Jadwal Waktu Penelitian	58
Tabel 3. 2 Populasi siswa kelas X SMKN 1 Cepu	60
Tabel 3. 3 Tingkat interval koefisien korelasi.....	69
Tabel 3. 4 kriteria Realibilitas Soal.....	71
Tabel 3. 5 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	72
Tabel 3. 6 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	74
Tabel 4. 1 data awal nilai PreTest	77
Tabel 4. 2 Data akhir	77
Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Validitas	79
Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Uji Validitas Soal.....	80
Tabel 4. 5 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas	80
Tabel 4. 6 Hasil Uji Kesukaran	81
Tabel 4. 7 Ringkasan Uji Kesukaran	82
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Daya Beda	83
Tabel 4. 9 Ringkasan hasil dari perhitungan daya beda.....	84
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas	85
Tabel 4. 12 Hasil Uji Hipotesis	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Pembelajaran Puzzle	44
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Instrumen Observasi.....	99
Lampiran 2 Modul Ajar	102
Lampiran 3 Output Uji Validitas Tes.....	126
Lampiran 4 Output Uji Reliabilitas.....	131
Lampiran 5 Output Uji Normalitas	134
Lampiran 6 Output Uji Hipotesis t-test.....	136
Lampiran 7 Lembar Nama Siswa Kelas X Akutansi 2	143
Lampiran 8 Lembar Hasil Pre Test dan Post Test.....	144
Lampiran 9 Lembar Validitas Tes Hasil Belajar.....	145
Lampiran 10 Lembar Validasi Media Puzzle.....	154
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....	168
Lampiran 12 Surat Selesai Penelitian	169
Lampiran 13 Distribusi Nilai T Tabel.....	170
Lampiran 14 Rekopulasi Skor dan Nilai Kelas Uji Coba Instrument	173
Lampiran 15 Lembar Tes	177
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	185
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Skripsi	187
Lampiran 18 Surat Keterangan Selesai Bimbingan	189

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan, pendidikan adalah proses pembelajaran yang menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan potensi peserta didik. Dalam lingkungan tersebut, peserta didik diharapkan mengembangkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, nilai-nilai luhur, serta kemampuan yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan nasional yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, mengutamakan prinsip agama, budaya nasional, dan kesesuaian dengan perkembangan zaman. Sistem pendidikan nasional mencakup berbagai komponen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. (Kemendikbut, 2019).

Dalam pengertian sistem pendidikan Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal. Hal ini mencakup kemampuan menyerap nilai spiritual, mengendalikan diri dalam pergaulan sosial, memiliki kepribadian tangguh, kecerdasan akademis, serta akhlak mulia. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki keterampilan hidup yang bermanfaat, baik untuk dirinya maupun masyarakat, serta kompetensi profesional sesuai bidang yang ditekuni.

Salah satu masalah umum dalam pendidikan adalah kurangnya dorongan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan kognitif. Proses pembelajaran di

kelas sering berfokus pada hafalan fakta tanpa menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Padahal, pembelajaran idealnya melibatkan interaksi antara guru dan siswa, di mana siswa berpartisipasi aktif dengan mengintegrasikan kecerdasan intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar. (Priyanti N.M.I & Nurhayati, 2023)

Pemahaman yang tidak memadai tentang materi tersebut dapat mengakibatkan kesulitan berfikir siswa, diungkapkan bahwa alat dan taktik yang kurang maksimal untuk pembelajaran peserta didik dapat menjadi kendala tersendiri bagi para guru. Guru harus memperlihatkan kemampuan pembiasaan dalam mengalihkan kepentingan kelas dari diri mereka sendiri kepada siswa (Setiawan et al., 2022)

Model pembelajaran yang diterapkan di berbagai sekolah mencakup pembelajaran berbasis masalah, berbasis proyek, berbasis permainan, kolaboratif, dan kooperatif, pendekatan - pendekatan ini dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014. Bahwa model pembelajaran ini menekankan pada pembelajaran yang berbasis aktivitas, interaktif, dan menyenangkan. Pembelajaran dilakukan melalui pendekatan yang meliputi tahapan mengamati, bertanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kerangka konseptual yang memiliki karakteristik, struktur, dan budaya tertentu. Kualitasnya ditentukan oleh landasan, efisiensi, dan aktivitasnya. Guru perlu memahami konsep dan teori model pembelajaran untuk menggunakannya secara efektif. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan berbagai model dapat meningkatkan siswa lebih aktif, termotivasi, dan terhindar dari kejenuhan, dengan tetap menyesuaikan strategi pembelajaran pada minat,

kemampuan, serta perkembangan siswa. (Asyafah, 2019). Para pendidik didorong untuk meningkatkan signifikansi pendidikan dan menerapkan strategi pengajaran yang kreatif. Salah satu pendekatan tersebut adalah Model *Problem Based Learning* (PBL), yang dapat digunakan dalam kurikulum merdeka, Model ini mendorong kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pembelajaran secara aktif. Selain itu, model ini menginspirasi siswa untuk belajar, sehingga menghasilkan hasil belajar yang positif (Koroh & Ly, 2020). Agar 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 alat yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Dengan menyusun *puzzle*, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengingat informasi dengan lebih baik. Selain itu, *puzzle* juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret.

Hasil belajar ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam eksplorasi pengetahuan, dengan evaluasi mencakup penilaian hasil akhir dan proses belajar, termasuk keterampilan berpikir dan kinerja siswa (Josip, 2022). Proses pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik ketika menggunakan model pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, Oleh karena itu, dengan menggunakan pendekatan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu *puzzle* maka kontribusi pada pencapaian hasil belajar lebih baik dan bermakna dalam konteks pembelajaran yang interaktif (Susilowati Anna Y.Dkk, 2021). Menurut Fitriyani Choiria & Wibawa Sutrisna (2024) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* dapat

membantu mengembangkan karakter siswa, seperti kesabaran dan kemampuan menghargai pendapat orang lain, yang secara tidak langsung mendukung peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Selanjutnya, *Puzzle* adalah permainan yang melibatkan pemecahan teka-teki dengan menyusun kepingan-kepingan yang terpisah, membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Media ini tidak hanya mengasah kemampuan berpikir logis, tetapi juga dapat meningkatkan fokus dan keterampilan pemecahan masalah, yang berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 November 2024 pada waktu pengambilan data menunjukkan bahwa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas X Akuntansi 2 di SMKN 1 Cepu, khususnya dalam mata pelajaran Ekonomi Bisnis, terletak pada kurangnya partisipasi aktif pada guru. Guru cenderung sering memberikan tugas secara berulang tanpa pendekatan yang bervariasi, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep – konsep ekonomi bisnis khususnya pada materi persaingan pasar tidak sempurna. Di sisi lain, banyak siswa tidak memiliki kebiasaan belajar yang konsisten, hanya berfokus pada materi yang disampaikan di kelas dengan sedikit pengulangan atau belajar mandiri, sehingga pembelajaran kurang menarik. Akibatnya, siswa merasa bosan dan cenderung mengabaikan tugas yang diberikan. Dari hasil observasi peneliti pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis kelas X Akuntansi 2 di SMKN 1 Cepu, ditemukan bahwa materi tentang Persaingan Pasar Tidak Sempurna memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Namun, berdasarkan nilai ulangan harian, hanya 40% peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM dengan rata – rata nilai

85, sementara 60% siswa dari nilai ulangan lainnya masih berada di bawah KKM dengan rata – rata nilai 60 sehingga memerlukan remedial.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam konteks pasar persaingan tidak sempurna ,khususnya dengan bantuan *puzzle*. Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran berbasis masalah sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam eksplorasi pengetahuan dan juga memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep ekonomi, selain itu siswa juga dapat mengidentifikasi struktur pasar, menganalisis masalah dan mampu menarik kesimpulan serta membantu peserta didik untuk belajar berkolaborasi dan berkomunikasi dengan baik. Sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi bisnis. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa, yang merupakan aspek penting baik dalam proses belajar maupun kehidupan sehari-hari. Dengan menggabungkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media *puzzle*, diharapkan keterlibatan, pemahaman, dan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi bisnis. Pendekatan ini juga dirancang untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa, yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan di era global saat ini.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu memiliki model pembelajaran yang didukung oleh berbagai media, yang mencakup strategi pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Hal ini penting untuk memberikan dukungan kepada guru serta sumber daya yang akan digunakan, sekaligus menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung.

Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan penggunaan *puzzle* dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dengan menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif. Dalam pendekatan ini, siswa diberikan permasalahan nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran, mendorong mereka untuk berdiskusi, melakukan penelitian, serta menganalisis berbagai informasi guna menemukan solusi yang tepat. Dengan memanfaatkan *puzzle* sebagai media pembelajaran, konsep-konsep yang kompleks dapat dipahami secara bertahap melalui proses pemecahan masalah, sehingga meningkatkan daya ingat, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis. Selain itu, penggunaan *puzzle* juga membantu meningkatkan kerja sama dan interaksi antar siswa, memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang lebih eksploratif dan menyenangkan ini dapat meningkatkan motivasi siswa, memperdalam pemahaman konsep, serta memungkinkan mereka mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara signifikan.

Berdasarkan Latar belakang masalah tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X Akutansi 2 di SMKN 1 Cepu**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah : Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran

Problem Based Learning (PBL) Berbantu Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X Akutansi 2 di SMKN 1 Cepu ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas ,Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah :

Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL) Berbantu Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X Akutansi 2 di SMKN 1 Cepu.*

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan judul di atas maka diharapkan adanya manfaat dari penelitian yang peneliti lakukan bagi pihak pihak yang berkaitan ,yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan dan meningkatkan ide-ide terkini, memberikan kontribusi bahan studi di bidang pendidikan, dan memberikan dukungan lebih lanjut untuk meningkatkan standar pendidikan secara keseluruhan.
- b. Memberikan informasi sebagai bahan pengembangan dalam model pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan mengenai Model pembelajaran *Problem Based Learning* yang cocok pada mata pelajaran ekonomi bisnis.

b. Bagi siswa

Penelitian ini di harapkan meberikan peluang bekerja mandiri ataupun kelompok dalam berfikir kritis dan membangun pengetahuannya serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai Model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran ekonomi bisnis.

E. Definisi Operasional

a. *Problem Based Learning (PBL)*

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan mampu memecahkan masalah melalui pengalaman langsung, serta dapat menumbuhkan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. *Media puzzle*

Media puzzle merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang menggunakan bentuk permainan ataupun teka teki dimana siswa diajak untuk menyusun, memecahkan, ataupun menemukan solusi dari suatu masalah yang membantu siswa dalam pemahaman konsep ataupun materi pembelajaran.

c. *Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Puzzle*

Suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan model pembelajaran berbasis masalah dengan penggunaan *puzzle* sebagai alat

bantu. Dalam model ini, siswa diharapkan pada situasi atau masalah nyata yang perlu dipecahkan, dan mampu bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi.

d. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup perubahan dalam aspek pengetahuan. Hasil ini mencerminkan kemampuan individu dalam memahami, mengingat, dan menerapkan informasi yang telah dipelajari, serta kemampuan dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan pengetahuan secara efektif untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan.

e. Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis

Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis adalah mata pelajaran yang mencakup berbagai konsep, prinsip maupun praktik yang menggabungkan ilmu ekonomi dan manajemen bisnis.