

ABSTRAK

Rendi (2025). **Pengaruh Model *Project Based Learning (PjBL)* Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar.**

Latar belakang dalam penelitian ialah masih rendahnya hasil belajar matematika khususnya pada materi pecahan peserta didik di SDN Pasirluyung 02, serta pembelajarannya masih berfokus kepada guru. Pembelajaran yang diperlukan sekarang ini harus berpusat kepada peserta didik, jadi peserta didik harus menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar matematika Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen tipe quasi esperimental tipe *non equivalent control grup design*. Subjek penelitian ini adalah 20 peserta didik kelas IV-A (eksperimen) dan 20 peserta didik kelas IV-B (kontrol) SDN Pasirlayung 02. Perlakuan yang diberikan kepada kelas IV-A (eksperimen) adalah model *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media *Puzzle* dan perlakuan yang diberikan kepada kelas IV-B (kontrol) adalah model pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah melalui bentuk *pretest posttest* dan lembar observasi. Teknik pengolahan data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji T, uji N-Gain, uji *effect size*. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dan pengaruh antara kelas kontrol dan eksperimen. Hal ini terlihat dari uji-T N-Gain diperoleh signifikansi 0,015 yang menunjukkan bahwa signifikansinya $0,015 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan antara kelas yang menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media *Puzzle*. Serta terdapat pengaruh sebesar 0,685 yang tergolong sedang pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media *Puzzle*.

Kata Kunci : *Project Based Learning (PjBL)*, Media *Puzzle*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Rendi (2025). *The Influence of the Project Based Learning (PjBL) Model Assisted by Puzzle Media to Improve Elementary School Mathematics Learning Outcomes.*

The background in the research is that the mathematics learning results are still low, especially in the fractional material of students at SDN Pasirluyung 02, and the learning is still focused on teachers. The learning required now must be student-centered, so students must become more active in learning. This study aims to determine the effect of using the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Puzzle media to improve elementary school mathematics learning outcomes. This study uses a type of quantitative approach with a quasi-experimental type experimental research method of non-equivalent control group design. The subjects of this study were 20 students of class IV-A (experiment) and 20 students of class IV-B (control) of SDN Pasirlayung 02. The treatment given to class IV-A (experiment) is the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Puzzle media and the treatment given to class IV-B (control) is the conventional learning model. The data collection technique used is through pretest posttest and observation sheets. Data processing techniques are carried out by normality test, homogeneity test, T test, N-Gain test, effect size test. Based on the results of this study, it shows that there is an increase and influence between the control and experimental classes. This can be seen from the N-Gain T-test obtained a significance of 0.015 which shows that the significance is $0.015 < 0.05$ so that it can be concluded that there is an increase between classes using the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Puzzle media. And there was an influence of 0.685 which was classified as moderate in the experimental class before and after using the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Puzzle media.

Keywords: Project Based Learning (PjBL), Puzzle Media, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Rendi (2025). ***Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) anu dibantu ku Media Puzzle pikeun ningkatkeun hasil diajar Matematika di Sakola Dasar.***

Latar belakang dina panalungtikan nyaéta masih rendahna hasil diajar matematika khususna dina materi pecahan siswa di SDN Pasirluyung 02, sarta prosés belajar masih difokuskeun ka guru. Pembelajaran anu diperlukeun ayeuna kedah berpusat ka siswa, jadi siswa kedah janten langkung aktip dina prosés pembelajaran. Panalungtikan ieu tujuanana pikeun nyaho pangaruh migunakeun modél Project Based Learning (PjBL) anu dibantos ku média Puzzle pikeun ningkatkeun hasil diajar matematika di Sekolah Dasar. Panalitian ieu ngagunakeun jenis pendekatan kuantitatif kalayan métode panalitaan eksperimen tipe quasi eksperimen tipe non-equivalent control grup design. Subjek panalitian ieu nyaéta 20 peserta didik kelas IV-A (eksperimen) sareng 20 peserta didik kelas IV-B (kontrol) SDN Pasirlayung 02. Perlakuan anu dipasihkeun ka kelas IV-A (eksperimen) nyaéta modél Project Based Learning (PjBL) nganggo média Puzzle sareng perlakuan anu dipasihkeun ka kelas IV-B (kontrol) nyaéta modél pamelajaran konvensional. Téknik pangumpulan data anu dipaké nyaéta ngalangkungan bentuk pretest posttest sareng lembar observasi. Téhnik pangumpulan data anu dipaké nyaéta ngaliwatan bentuk prétest pascatés sareng lembar observasi. Téhnik pengolahan data dilaksanakeun ku uji normalitas, uji homogenitas, uji T, uji N-Gain, uji effect size. Dumasar kana hasil panaliksaan ieu nunjukkeun yén aya paningkatan sareng pangaruh antara kelas kontrol sareng eksperimen. Ieu katingali ti uji-T N-Gain anu meunang signifikansi 0,015 anu nunjukkeun yén signifikansina $0,015 < 0,05$ sahingga tiasa disimpulkeun yén aya paningkatan antara kelas anu ngagunakeun modél Project Based Learning (PjBL) anu dibantu ku média Puzzle. Sareng aya pangaruh sakitar 0,685 anu kaasup sedeng di kelas eksperimen saméméh sareng sanggeus maké modél Project Based Learning (PjBL) anu dibantu ku média Puzzle.

Kecap Kunci : Project Based Learning (PjBL), Media Puzzle, Hasil Diajar.