

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN
IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI GUGUS
UNTUNG SURAPATI DENPASAR
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Oleh
Putu Diah Lestari, NIM 1911031058
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh yang signifikan model *problem based learning* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini tergolong eksperimen semu dengan menggunakan rancangan *non-equivalent pretest posttest eksperimental control group design*. Populasi penelitian adalah 183 orang siswa kelas IV. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Kelompok sampel yang terpilih adalah kelas IV SD Negeri 6 Sumerta sebanyak 30 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SD Negeri 9 Sumerta sebanyak 30 orang sebagai kelas kontrol. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa tes kompetensi pengetahuan IPAS. Data *posttest* kompetensi pengetahuan IPAS dianalisis menggunakan uji-t dengan rumus *polled varians*. Rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 85,16 dan rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol sebesar 56,43. Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 11,28$ dan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 58$ diperoleh $t_{tabel} = 2,00$. Oleh sebab $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media *crossword puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata kunci: PBL, *crossword puzzle*, kompetensi IPAS.

ABSTRACT

This study aims to analyze the significant effect of the problem based learning model assisted by crossword puzzle media on the science competence of fourth grade students at SD Negeri Gugus Untung Surapati Denpasar, Academic Year 2022/2023. This study was classified as a quasi-experimental using a non-equivalent pretest posttest experimental control group design. The research population was 183 students of class IV. Sampling using cluster random sampling technique. The sample group chosen was class IV SD Negeri 6 Sumerta with 30 people as the experimental class and class IV SD Negeri 9 Sumerta with 30 people as the control class. The data collection tool used was in the form of an IPAS knowledge competency test. Posttest data of science competence knowledge were analyzed using the t-test with the pooled variance formula. The average posttest score for the experimental group was 85.16 and the average posttest score for the control group was 56.43. Based on the results of the t-test analysis obtained $t_{count} = 11.28$ and at a significance level of 5% with $dk = 58$ obtained $t_{table} = 2.00$. Because $t_{count} > t_{table}$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that the problem-based learning model assisted by crossword puzzle media has a significant effect on the science competence knowledge of fourth grade students at SD Negeri Gugus Untung Surapati Denpasar, Academic Year 2022/2023.

Keywords: PBL, crossword puzzle, science competence.

