

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Puzzle Game* ini dapat meningkatkan *softskills* dan prestasi mahasiswa Universitas Surabaya dalam pembelajaran Sistem Informasi Akuntansi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk membandingkan peningkatan softskill dan prestasi mahasiswa antara kelas yang menerapkan metode PBL berbasis *puzzle game* dan kelas yang menerapkan metode konvensional.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode PBL berbasis *puzzle game* dapat meningkatkan *softskills* dan prestasi mahasiswa, kualitas Learning Climate, Trigger Problem dan Fasilitator memiliki hubungan yang positif meningkatkan softskill dan prestasi mahasiswa. Selain itu, terdapat perbedaan antara peningkatan *softskills* dan prestasi mahasiswa yang menerapkan metode PBL berbasis *puzzle game* dengan kelas yang menerapkan metode konvensional.

Kata Kunci : PBL, konvensional, *softskills* dan prestasi.

