

**PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN PUZZLE PADA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SD**

Choiria Fitriyani<sup>1</sup>, Sutrisna Wibawa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri Pundong,

<sup>1,2</sup>Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

<sup>1</sup>choiriaf@gmail.com,<sup>2</sup>trismagb@ustjogja.ac.id

**ABSTRACT**

*Education is one of the factors in determining the quality of a nation. Various efforts have been made to improve the quality of education in schools, such as learning innovations. Teacher has an important role during the learning process. Therefore, this research aims to describe the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by puzzle in learning Pancasila Education in elementary schools. The research used qualitative method in the form of library research. The data collection technique used was documentation study with analysis of the contents of documents relevant to the study. The data sources were various books and articles. The research found that PBL model assisted by puzzle enables the students to develop the character of being persistent, patient, and respectful of other's opinions. Additionally, students' numeracy and literacy skills develop when assembling patterns of puzzle pieces and interpreting the images. In addition, it develops 21<sup>st</sup> century skills, namely critical and creative thinking, as well as collaborative and communicative competences.*

*Keywords: problem based learning (PBL), puzzle, pancasila education*

**ABSTRAK**

Pendidikan merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk menentukan kualitas suatu bangsa. Berbagai upaya terus dilakukan demi meningkatnya kualitas pendidikan di sekolah antara lain dengan melakukan inovasi pembelajaran. Dalam hal ini guru mempunyai peran penting selama proses pembelajaran. Semakin baik dan profesional seorang guru, maka akan semakin baik pula suatu pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu studi dokumentasi dengan analisis isi dokumen yang relevan dengan kajian masalah. Sumber data dalam kajian ini adalah berbagai buku dan artikel-artikel. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model PBL berbantuan *puzzle* dapat mengembangkan karakter gigih, sabar, dan menghormati pendapat orang lain. Kemampuan literasi numerasi peserta didik juga berkembang dalam merangkai pola potongan *puzzle* dan memaknai gambar yang terbentuk. Selain itu,

juga dapat mengembangkan kecakapan abad 21 yang meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi.

Kata Kunci: *problem based learning (PBL)*, *puzzle*, pendidikan pancasila

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk menentukan kualitas suatu bangsa. Berbagai upaya terus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah antara lain dengan cara melakukan inovasi pembelajaran. Dalam hal ini guru mempunyai peran penting selama proses pembelajaran. Bahkan Lestari Eko Wahyudi (2022) menyatakan bahwa semakin baik dan profesional guru, maka akan semakin baik pula mutu pendidikan.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan kian bertambah dari waktu ke waktu. Permasalahan yang dihadapi saat ini tidak lagi sama dengan satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu. Oleh sebab itu, kurikulum juga mengalami perubahan sesuai dengan zamannya. Saat ini kurikulum yang berlaku adalah Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum ini, nomenklatur Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berganti menjadi Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022). Konten dan proses mata pelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan sebagai upaya untuk menumbuhkan karakter, literasi numerasi, dan kecakapan abad 21.

Isu-isu yang berkaitan dengan pembelajaran mempengaruhi guru dan peserta didik. Permasalahan pembelajaran yang muncul pada jenjang sekolah dasar merupakan akibat dari model ataupun metode tradisional yang dilakukan guru (Riski Tri Widyastuti, 2021). Oleh karena itu, guru dituntut agar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna serta melakukan inovasi-inovasi yang kreatif.

Model *Problem Based Learning (PBL)* menjadi salah satu model pembelajaran yang dianjurkan untuk digunakan pada Kurikulum Merdeka karena dapat menumbuhkembangkan

kecakapan abad 21. Kecakapan ini meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Taty Rosiana Koroh (2020) mengungkapkan bahwa penerapan PBL dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Agung Setiawan (2021) menyebutkan bahwa PBL mempunyai kelebihan untuk menyiapkan peserta didik sesuai kondisi abad 21 karena peserta didik akan memiliki pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, dan belajar aktif, serta memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok, dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik.

Pembelajaran menjadi lebih bermakna jika peserta didik ikut dilibatkan secara aktif selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi peserta didik untuk belajar (Anna Yulia Sulistyowati, 2021). Selain itu menurut Ilmi Annisa Khairani (2023) menyatakan bahwa *puzzle* efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Dengan demikian, *puzzle* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran agar peserta didik termotivasi dan

terlibat aktif dalam pembelajaran karena dapat dimainkan menurut kreativitas peserta didik.

Belajar sambil bermain cocok diterapkan pada peserta didik usia sekolah dasar (Tri Tias, 2021). Senada dengan pendapat tersebut, Sri Yunita (2021) menjelaskan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dan kerja sama peserta didik. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini akan dibahas tentang penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila jenjang sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan atau disebut juga *library research*. Penelitian kepustakaan atau *library research* adalah mengumpulkan data pustaka yang diperoleh dari berbagai sumber informasi kepustakaan yang berkaitan dengan obyek penelitian seperti abstrak hasil penelitian, indeks, review, jurnal, dan buku referensi (Sugiyono, 2010).

Muhammad Mustofa (2023) menjelaskan penelitian kepustakaan adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan

untuk mengumpulkan informasi, data, melalui sejumlah material yang ada di perpustakaan berupa dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dan sebagainya. Adapun teknik analisis data menggunakan analisis isi, artinya proses penelitian ini menganalisis isi informasi dilanjutkan untuk melakukan pembahasan secara mendalam.

Tahap-tahap melakukan analisis isi menurut Pantes Handayani (2023) pertama, mencatat semua temuan dari pembahasan berbagai literatur. Dalam hal ini mencatat semua temuan mengenai model *Problem Based Learning* (PBL) dan media *puzzle* dari berbagai literatur. Kedua, memadukan dengan pembelajaran dari berbagai temuan, baik teori atau penemuan baru lainnya. Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila. Ketiga, analisis segala temuan dari berbagai bacaan melalui proses mengkritisi, menyajikan gagasan kritis terhadap pembahasan sebelumnya melalui temuan baru.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Pendidikan Pancasila di SD**

Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkembangkan dalam hidup

bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila di SD dalam Kurikulum Merdeka mencakup elemen Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Upaya meningkatkan keyakinan dan pemahaman filosofi bangsa perlu dilakukan perbaikan secara konten maupun proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang di dalamnya terkandung penumbuhkembangan karakter, literasi numerasi, dan kecakapan abad 21 yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perubahan zaman. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila akan menghasilkan warga negara yang mampu berpikir global (*think globally*) dengan cara-cara bertindak lokal (*act locally*) berdasarkan Pancasila sebagai jati diri dan identitas bangsa (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai

dengan Pancasila kepada setiap warga negara, dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas.

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila menurut Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP, 2022) adalah sebagai berikut:

- a. Berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME melalui sikap mencintai sesama manusia, mencintai negara dan lingkungan untuk mewujudkan persatuan dan keadilan sosial;
- b. Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, proses perumusannya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari;
- c. Menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku, serta menyelaraskan hak dan kewajibannya dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di tengah masyarakat global;
- d. Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbineka, serta mampu bersikap adil dan tidak membedakan jenis kelamin, SARA (Suku,

Agama, Ras, Antargolongan), status sosial ekonomi, dan disabilitas;

- e. Menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya, dengan kesadaran dan komitmen untuk menjaga lingkungan, dan mempertahankan keutuhan NKRI, serta berperan aktif dalam kancah global.

Berkaitan dengan pentingnya peran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD, maka seorang guru harus mampu melakukan inovasi pembelajaran baik dari segi konten juga proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Konten dan proses pembelajaran diarahkan menumbuhkembangkan karakter, literasi numerasi, dan kecakapan abad 21. Pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, berpusat pada peserta didik, dan berbasis masalah ialah tantangan yang dihadapi oleh guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

## **2. Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Menurut Alivia Sufianti (2022) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah

model pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (bersifat kontekstual) sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Sementara itu, menurut Suluh Prayogo (2022) menyatakan bahwa PBL membutuhkan rangsangan berupa permasalahan agar peserta didik memecahkan masalah sesuai permasalahan yang dihadirkan dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian model *Problem Based Learning* dapat memberikan keterampilan kepada peserta didik untuk menemukan sekaligus memecahkan masalah yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Melalui PBL ini turut dikembangkan pula keterampilan abad 21 yang meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Model PBL sesuai diterapkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Langkah-langkah model PBL menurut Hosnan (2014) adalah sebagai berikut: a) orientasi peserta didik terhadap masalah, b) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, c) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, d) mengembangkan dan

menyajikan hasil karya, serta e) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Keunggulan *Problem Based Learning* (PBL) menurut Wahyudin Nur (2017) adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik lebih memahami materi pelajaran.
- b. Menantang kemampuan peserta didik untuk menemukan konsep materi pelajaran.
- c. Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.
- d. Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan untuk memahami masalah hidup nyata (sehari-hari).
- e. Membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan rasa tanggung jawab.
- f. Meningkatkan daya berpikir kritis peserta didik.
- g. Memberikan kesempatan bagi peserta didik mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam dunia nyata.
- h. Mengembangkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik untuk terus menerus belajar.

Di lain pihak, model PBL juga mempunyai kelemahan. Menurut Wina Sanjaya (2010) kelemahan PBL antara lain:

- a. Ketika peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c. Tanpa peserta didik mempunyai pemahaman untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, model PBL dianggap mempunyai lebih banyak keunggulan dibandingkan kelemahannya. Oleh karena model PBL berorientasi pada permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari, maka akan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik yang lebih bermakna, mudah diingat, dan mudah dipahami.

### **3. Media Puzzle**

*Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan untuk memecahkan teka-teki pada kepingan-kepingan yang terpisah (Nisa Fitriyani, 2020). Menurut Zaqiyatul Muna (2023) *puzzle* dapat digunakan sebagai media yang mampu membantu guru

dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan kombinasi permainan untuk memecahkan masalah yaitu berupa menyusun potongan *puzzle* menjadi gambar yang utuh. Sri Widyanarti (2013) menyatakan bahwa *puzzle* dalam pembelajaran memberikan manfaat yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, menalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta keterampilan sosial peserta didik.

Keunggulan *puzzle* sebagai media pembelajaran antara lain mudah diperoleh, tidak berbahaya, mudah diketahui anak, mempunyai corak menarik, dan memudahkan anak dalam mengingat corak, foto, serta bentuk. Permainan *puzzle* biasa dimainkan oleh anak usia 7 sampai dengan 11 tahun (Aulia Fadhli, 2010). Dengan demikian, permainan ini cocok diterapkan dalam pembelajaran untuk anak usia SD.

Menghadapi anak usia SD dengan beragam karakteristiknya, guru harus mampu melaksanakan pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik agar proses belajar tidak membosankan. Anak usia SD juga masih senang belajar sambil bermain sehingga penerapan

permainan *puzzle* dapat membangun minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan senang dan bersemangat.

#### **4. PBL Berbantuan Media *Puzzle* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD**

Sesuai dengan kodratnya, peserta didik usia SD mempunyai karakteristik menyukai proses belajar sambil bermain. Guru juga terus berupaya agar konten serta proses dalam pembelajaran dapat berjalan demi mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkembangkan karakter, literasi numerasi, dan kecakapan abad 21. Dengan demikian, guru dituntut untuk melakukan inovasi pembelajaran guna memberikan pengalaman belajar bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

Inovasi pembelajaran yang dilakukan guru antara lain dengan menggunakan metode atau model pembelajaran yang variatif serta memilih media pembelajaran yang sesuai. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dikombinasikan dengan bantuan

*puzzle*. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD. Adapun materi yang dipelajari adalah tentang penerapan nilai-nilai Pancasila.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa model PBL mempunyai 5 langkah. Langkah pertama, orientasi peserta didik pada masalah. Dalam langkah ini, guru menampilkan permasalahan melalui video mengenai kasus *bullying* (perundungan) yang dilakukan oleh peserta didik usia SD. Selanjutnya, guru memberi pertanyaan pemantik “Apakah sikap tersebut baik? Bagaimana seharusnya sikap kita terhadap teman?” Pertanyaan ini dimaksudkan untuk memberikan stimulus agar peserta didik berpikir kritis sehingga berperilaku rukun terhadap teman sebagai salah satu sikap yang sesuai penerapan nilai-nilai Pancasila. Selanjutnya guru menayangkan video pembelajaran terkait dengan penerapan nilai-nilai Pancasila.

Kedua, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 anak. Selanjutnya guru membagikan LKPD sebagai bahan

diskusi kelompok. LKPD ini berupa potongan-potongan *puzzle* yang harus disusun oleh masing-masing kelompok membentuk gambar secara utuh. Guru memberikan petunjuk yang jelas mengenai cara menyusun *puzzle* dalam LKPD tersebut.

Langkah ketiga, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok. Pada langkah ini, guru membimbing peserta didik ketika menyusun *puzzle* dalam LKPD. Setelah masing-masing kelompok dapat membentuk gambar secara utuh, mereka menuliskan sila Pancasila yang sesuai dengan gambar. Langkah ini dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berkolaborasi antarpeserta didik. Selain itu juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif selama menyusun *puzzle*.

Keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Tiap kelompok mempresentasikan hasil karya *puzzle* yang telah disusun dan menyampaikan pendapat termasuk penerapan sila ke berapa dalam Pancasila. Sementara itu, guru mempersilakan kelompok lain untuk memberikan tanggapannya. Langkah ini dimaksudkan mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

Kelima, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi dan membuat kesimpulan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi dapat diketahui bahwa penerapan model PBL berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD dapat menarik perhatian atau memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Peserta didik terlihat antusias dan senang selama bermain *puzzle*.

Model PBL berbantuan *puzzle* ini turut mengembangkan karakter peserta didik untuk berperilaku gigih, sabar, dan menghargai pendapat orang lain. Kemampuan literasi numerasi peserta didik juga terlihat dari cara peserta didik memaknai gambar *puzzle* yang tersusun, selain itu peserta didik memperhitungkan jumlah dan pola potongan *puzzle* agar dapat membentuk gambar secara utuh. Selain itu juga mengembangkan kecakapan abad 21 (berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi).

#### **D. Kesimpulan**

Pendidikan Pancasila di SD memuat konten dan proses pembelajaran yang di dalamnya terkandung penumbuhkembangan karakter, literasi numerasi, dan kecakapan abad 21. Inovasi pembelajaran terus dilakukan sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila diantaranya adalah menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *puzzle* ini dapat mengembangkan karakter peserta didik untuk berperilaku gigih, sabar, dan menghargai pendapat orang lain. Kemampuan literasi numerasi peserta didik juga berkembang dalam merangkai pola potongan *puzzle* dan memaknai gambar yang terbentuk. Selain itu, juga mengembangkan kecakapan abad 21 yang meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Fadhli, Aulia. (2010). *Koleksi Permainan Seru dan Kreatif untuk Meningkatkan IQ dan ESQ Anak*. Yogyakarta: Pustaka Marwa.
- Fitriani, Nisa. (2020). Perbedaan Motivasi Belajar Anak yang Menggunakan Puzzle dengan yang Tidak Menggunakan Puzzle. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 4 Nomor 3.
- Handayani, Pantes. (2023). Pembelajaran IPS di SD Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendas*, Volume 3, Nomor 8.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Khairani, Ilmi Annisa. (2023). Pengaruh Media Puzzle untuk Meningkatkan Kreativitas Kelompok Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, Vol. 1, No. 4, Hal. 254-262.
- Koroh, Taty Rosiana. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam

- Pembelajaran PKn terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, Vol. 6, No. 1, pp 126-132.
- Muna, Zaqiyatul. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Kelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. *Jurnal Innonative: Journal of Social Science Research*, Volume 3, Nomor 3.
- Mustofa, Muhammad. (2023). *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Padang: Get Press.
- Nur, Wahyudin. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Prayogo, Suluh. (2022). Peningkatan Kedisiplinan dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Basicedu*, Volume 6, Nomor 5.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setiawan, Agung. (2021). Problem Based Learning (PBL) Model for the 21<sup>st</sup> Century Generation. *Jurnal Social, Humanities, and Education Studies*, Volume 4(6), Hal. 290-296.
- Sufianti, Alifia. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas IV SD. *Jurnal Sehran*, Volume 1, Nomor 1.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, Anna Yulia. (2021). Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Volume 5, Nomor 4 Halaman 2090-2096.
- Tias, Tri. (2021). *Variasi Permainan Pembelajaran, Metode, dan Ice Breaking*. Bogor: Guepedia.
- Wahyudi, Lestari Eko. (2022). Mengukur Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies (MJEMIAS)*, Volume 1(1), PP. 18-22.
- Widyanarti, Sri. (2013) Penggunaan Puzzle dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata

Pelajaran IPS Kelas Va SDN  
Rangkah I Tambaksari Surabaya.  
*Jurnal Penelitian Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 1.

Widyastuti, Riski Tri. (2021).  
Efektivitas Model Problem Based  
Learning terhadap Kemampuan  
Pemecahan Masalah Matematika  
Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal  
Basicedu*, Volume 5, Nomor 3  
Halaman 1120-1129.

Yunita, Sri. (2021). Pengaruh  
Penggunaan Media Puzzle  
terhadap Hasil Belajar Siswa.  
*Jurnal Syntax Idea*, Vol 3, No 8.