PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS II SDN 01 MANISREJO

Ardista Octaviana[1], Rissa Prima Kurniawati[2], Setyati Chasanah[3]
PGSD PPG Prajabatan Universitas PGRI Madiun
ardistaoctaviana@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve students' Pancasila education learning outcomes using the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by puzzle media. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The data analysis used includes quantitative and qualitative data analysis. Implemented in 2 cycles, each cycle consisting of one meeting. The research subjects were 28 teachers and class II students at SDN 01 Manisrejo Madiun. The results of the research showed that the percentage of students' classical completion in cycle I was 61%, increasing in cycle II to 89%. Thus, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by puzzle media can improve the Pancasila education learning outcomes of students II at SDN 01 Manisrejo Madiun.

Keywords: Pancasila education learning outcomes, Problem Based Learning (PBL), Puzzles

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Analisis data yang digunakan meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif. Dilaksanakan dalam 2 siklus yang tiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas II SDN 01 Manisrejo Madiun sebanyak 28 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada presentase ketuntasan klasikal siswa pada siklus I 61% meningkat pada siklus II menjadi 89%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa II SDN 01 Manisrejo Madiun.

Kata Kunci: Hasil belajar pendidikan pancasila, *Problem Based Learning* (PBL), *puzzle*

A. Pendahuluan

Pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka. Menurut Ani Sulianti dkk., (2020), pendidikan pancasila adalah suatu hal yang

mendasar bagi setiap kehidupan warga negara Indonesia yang dijadikan sebagai patokan atau pegangan dalam menjalani kehidupan sebagai warga Indonesia yang baik atau sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Dalam sebuah lembaga pendidikan, penerapan nilai-nilai pancasila merupakan sebuah tolak ukur akan keberhasilan dari implementasi nilai-nilai pancasila yang sudah ada dan dipercaya oleh seluruh warga negara Indonesia. Pada kenyataannya nilai-nilai pancasila hidup dan berkembang sesuai dengan keberagaman masyarakat yang ada di Indonesia. Pendidikan pancasila membutuhkan contoh nyata yang dapat diterapkan oleh siswa pada kehidupan sehari-hari. Dalam memberikan informasi kepada siswa melalui kejadian dan fakta yang berada di lingkungan siswa, dibutuhkan pembelajaran kongkret yang dilakukan secara sistematis dan logis (Lathifah Aulia Sari, 2023). Implementasi pendidikan pancasila di sekolah dasar merupakan salah satu penguatan nilai-nilai pancasila di sekolah dengan kegiatan pembelajaran yang menyangkut tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Kartini D., 2021). Melalui pendidikan pancasila diharapkan dapat menjadi contoh dalam lembaga pendidikan untuk menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila, baik dalam kehidupan dibidang sosial maupun pendidikan, sehingga masyarakat luas khususnya jalur pendidikan berkesinambungan dan konsisten dalam mengimplementasikan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari untuk mewujdukan cita-cita dna tujuan bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas II SDN 01 Manisrejo Madiun, ditemukan beberapa permasalahan berupa hasil belajar siswa yang masih belum maksimal. Masalah ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata dalam satu kelas yang belum mencapai nilai dari KKM, dimana nilai dari KKM itu sendiri ialah 75. Hal tersebut merupakan dampak dari proses pembelajaran yang masih kurang menarik, dimana guru masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan model pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tidak dapat menerima materi yang disampaikan

dengan baik. Penggunaan model pembelajaran yang monoton menjadikan siswa pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Dari permasalahan di atas dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru seharusnya bisa menggunakan metode pembelajaran lain yang lebih menarik. Guru dapat menggunakan berbagai variasi model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model yang dapat diterapkan ialah *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL ini telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada tingkat Sekolah Dasar. Dalam model PBL, siswa dihadapkan pada permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri untuk menyelesaikan masalah tersebut. Menurut Yanti Y.K. (2020), PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan kepada siswa sebelum siswa mempelajari materi yang berkaitan dengan masalah yang harus dipecahkan, sehingga siswa akan mengetahui bahwa mereka membutuhkan pengetahuan baru yang harus dipelajari untuk memecahkan masalah yang diberikan. Tujuan utama dari PBL ialah untuk mempromosikan pemecahan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, dan kemampuan komunikasi siswa. Dengan demikian, siswa akan dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep yang dipelajari, serta memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi situasi dunia nyata. PBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, kerjasama, dan komunikasi yang penting dalam kehidupan nyata (Aniza dkk., 2021). Lebih lanjut, Adelia Viorista Putri dkk (2022), mengatakan bahwa PBL dapat meningkatkan motivasi dan rasa memiliki terhadap proses belajar dengan merangsang

minat dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, PBL dapat digunakan sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia nyata (Vanda Rezania dkk., 2023).

Model pembelajaran PBL akan lebih efektif dan menarik apabila didukung dengan adanya media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah media *puzzle*. Media *puzzle* dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Dengan demikian, siswa dapat lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran, serta dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka. *Puzzle* merupakan gambar yang dibagi menjadi beberapa bagian gambar dengan tujuan mengasah kecerdasan, ketekunan, dan kecakapan membagi (Rohyana Felisa Utami, 2024). Menurut Erni Sulistiyawati (2023), game *puzzle* ialah permainan yang menantang daya kreatifitas dan daya ingat siswa lebih mendalam karena munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek kecanduan untuk selalu mencoba hingga berhasil. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembanan kreatifitas siswa. Melalui media *puzzle,* siswa dapat berpartisipasi aktif dalam memecahkan tantangan untuk menggabungkan potongan-potongan *puzzle* yang membentuk lambang garuda pancasila dalam pembelajaran Pendidikan pancasila. Proses tersebut tidak hanya mengasah pemahaman visual siswa, tetapi juga melibatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis (Putri, 2022). Penggunaan media *puzzle* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan setiap individu dalam perkembangan kognitif secara optimal dan mampu mempersiapkan diri untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya (Devi, 2020).

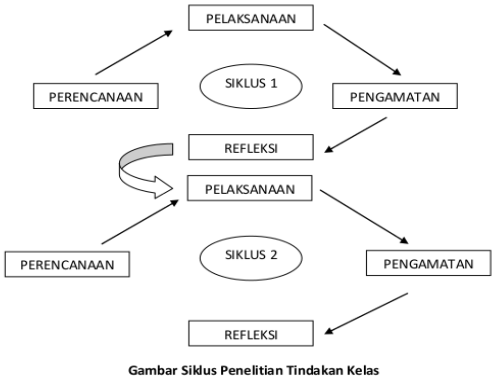
Beberapa hasil penelitian membuktian bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media

puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang telah dilaksanakan oleh Zaqiyatul Muna dkk (2023), yang menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* mengalami peningkatan pada dua siklus yang dilakukan. Dibuktikan juga dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Lathifah A. S. dkk (2023), menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila di kelas I.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SDN 01 Manisrejo Madiun.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester II Tahun Ajaran 2023/2024 di kelas II SDN 01 Manisrejo Madiun. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas II di SDN 01 Manisrejo Madiun dengan jumlah 28 siswa terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan. Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan dengan empat tahap penting dalam setiap siklusnya yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) observasi, (d) refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, tes pada setiap siklus, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitataif.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

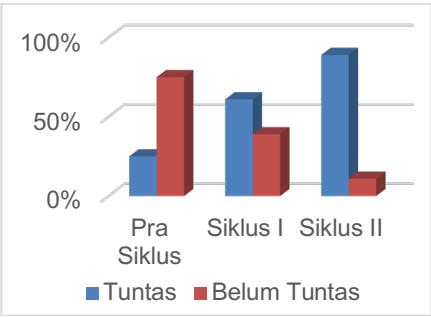
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian siklus I dan II dilaksanakan dengan menggunakan pedoman Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama 2 JP atau 2 x 35 menit setiap siklus. Proses

pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran pendidikan pancasila. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas II SDN 01 Manisrejo Madiun menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan hasil belajar tersebut diperoleh dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II, dengan KKM 75. Berikut hasil belajar pendidikan pancasila pada keadaan pra siklus, siklus I, dan siklus II siswa kelas II SDN 01 Manisrejo Madiun yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1 Hasil belajar pra siklus, siklus I, siklus II siswa SDN 01 Manisrejo Madiun

No	Ketuntasan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	25%	61%	89%
2	Belum tuntas	75%	39%	11%
Nilai rata-rata		55	73	84
Nilai tertinggi		76	88	100
Nilai terendah		40	64	68



Gambar 2 Diagram Presentase Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 01 Manisrejo Madiun pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perbandingan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Pada pra siklus jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 siswa dengan presentase 25% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 21 siswa dengan presentase 75%. Selain itu, siswa juga mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus I sebanyak 17 siswa dengan presentase ketuntasan 61% dan yang belum tuntas sebanyak 11 siswa dengan presentase 39%. Pada siklus II siswa mengalami peningkatan lagi sebanyak 25 siswa dengan presentase ketuntasan 89% dan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa dengan presentase 11%.

Pra Siklus

Dalam tahap pra siklus, siswa belum menggunakan media pembelajaran *puzzle* sebagai alat bantu pembelajaran. Guru juga belum menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan

hasil penelitian pada tahap pra siklus, menunjukkan bahwa hanya ada 7 siswa atau sebesar 25% siswa dari kelas II SDN 01 Manisrejo telah mencapai hasil belajar yang diharapkan atau mendapatkan nilai di atas KKM. Sementara 75% siswa lainnya atau sebanyak 21 siswa pada kelas II tersebut belum mencapai hasil belajar yang diinginkan atau mendapatkan nilai di bawah KKM. Presentase tersebut merupakan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila sebelum menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media pembelajaran *puzzle*. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang akan dilakukan ialah menerapkan metode penelitian kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media *puzzle* untuk melihat sejauh mana penggunaan model dan media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahamaan siswa terhadap materi pendidikan pancasila hingga dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Hasil dari tahap pra siklus sebesar 25% siswa yang sudah mencapai hasil belajar yang diharapkan menjadi dasar penting dalam merancang intervensi menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media *puzzle*. Melalui intervensi ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih baik.

Siklus I

Penelitian siklus I dimulai dari perencanaan pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* yang disusun dalam bentuk RPP. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 73 dengan presentase ketuntasan 61% dengan 17 siswa yang tuntas. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 11 siswa dengan presentase 39%. Berdasarkan hasil belajar siswa tersebut, menandakan bahwa sudah terjadi peningkatan dari sebelum dilaksanakan siklus dan sesudah dilaksanakan siklus I sebesar 36%. Tetapi dalam pelaksanaan siklus I ini

belum memenuhi ketuntasan yang diharapkan sebelumnya, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada penelitian siklus II dimulai dengan perencanaan pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* yang disusun dalam bentuk RPP. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembelajaran siklus II terdapat perubahan berupa pembagian kelompok yang semula kelompok besar menjadi kelompok kecil dan menggunakan video untuk menunjukkan topik permasalahan.

Dari hasil penelitian pada siklus II hasil belajar siswa pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 84 dengan presentase ketuntasan 89% dengan 25 siswa yang tuntas. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 3 siswa dengan presentase 11%. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dan guru kelas II berkesimpulan bahwa pelaksanaan penelitian dicukupkan di siklus II karena sudah memenuhi ketuntasan yang diharapkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas II SDN 01 Manisrejo. Dapat dibuktikan dari hasil belajar ketuntasan klasikal siswa kelas II SDN 01 Manisrejo dari pra siklus sampai hasil penelitian yaitu dengan presentase siswa mengalami ketuntasan klasikal berjumlah 20% dari pra siklus, sedangkan pada hasil siklus I presentase ketuntasan klasikal siswa bertambah menjadi 57% dan pada hasil siklus II presentase ketuntasan klasikal siswa semakin bertambah menjadi 87% sehingga siklus berakhir. Peningkatan ketuntasan klasikal ini dipengaruhi oleh diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle.* Pendekatan tersebut mampu membantu siswa dalam mengintegrasikan pengetahuan, mengembangkan kemampuan

pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kritis. Sementara itu, pengunaan media *puzzle* juga dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media tersebut, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang simbol-simbol sila pancasila pada lambang garuda pancasila dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa penerapan model pemelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Dari hasil penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran lainnya di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Adelia Viorista Putri, Shofie Aisya, Andhika Putri Naufal, Kun Hisnan Hajron, & Ari Suryawan. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa SD Negeri 2 Gandulan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1602-1609.

Ani Sulianti, Y.E. (2020). Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam Lembaga Pendidikan. Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan, 54-65.

Aniza, N., Dewi Maharani, S., & Gandi, I. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas III. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, 8(2), 79.*

Devi N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 3 (3), 416-426.

Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling, 3(1), 113-118.

Kusuma, Y. Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas III Sekolah Dasar. JURNAL BASICEDU, 4 (4), 1460-1467.

Lathifah Aulia Sari, U. K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. Kalam Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 560-566.

Putri, S. A., Destiniar, & Sunedi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan

Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palmebang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling,* 4(4), 1783-1789.

Rohyana Felisa Utami, P. D. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning melalui Media Puzzle Sipeling dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Kompetensi Peduli Lingkungan Siswa Kelas II SD Negeri Lemberang. Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 144-148.

Sulistiyawati, E. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Gotong Royong Menggunakan Model PBL Berbantuan Media Game PuzzlePada Siswa Fase A Kelas II SDN 034 Tarakan. SEMNASPA: PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DAN AGAMA, 548-565.

Vanda Rezania, Z. F. (2023). Problem Based Learning: Gambaran Umum tentang Proses dan Dampaknya terhadap Pembelajaran. Seminar Nasional LPPM UMMAT, 2, 832-840.

Zaqiyatul Muna, F. N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based LearningBerbantuan Media PuzzleKelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 3 (3), 3421-3436.