

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VI  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE*  
DI SDN SARIREJO**

Mutiara Gita Saputri<sup>1</sup>, Veryliana Purnamasari<sup>2</sup>, Ri'ah Nurhayati<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang.  
Email: [mutiaragitasaputri.77@gmail.com](mailto:mutiaragitasaputri.77@gmail.com), [verylianapurnamasari@gmail.com](mailto:verylianapurnamasari@gmail.com),  
[riahnurya11@gmail.com](mailto:riahnurya11@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The learning outcomes of class VI students in Pancasila Education learning who reached the KKM were only 16 students. This is because in Pancasila Education learning activities, teachers are not optimal in using learning media and predominantly use conventional methods, as well as assignments in the learning process. This makes students inactive and less enthusiastic or enthusiastic in participating in learning and reduces students' focus on absorbing learning material which can result in low student learning outcomes. Therefore, the aim of this research is to improve the learning outcomes of class VI students in the Pancasila Education subject through the Problem Based Learning model assisted by puzzle media. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection stages which are carried out in 2 cycles. The subjects of this research were 28 class VI students. Based on the results of this research, it shows that learning outcomes using the Problem Based Learning learning model assisted by puzzle media have increased, namely in cycle I by 74.0%, cycle II has increased to 100% with a KKM value of 75 in all cycles.*

*Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, PBL, Puzzle Media.*

**ABSTRAK**

Hasil belajar peserta didik kelas VI pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mencapai KKM hanya sebesar 16 peserta didik. Dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran dan dominan menggunakan metode konvensional, serta penugasan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik tidak aktif dan kurang bersemangat atau antusias dalam mengikuti pembelajaran serta mengurangi fokus peserta didik untuk menyerap materi pembelajaran yang dapat mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui model Problem Based Learning berbantuan media *puzzle*. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI sebanyak 28 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media *puzzle* mengalami peningkatan yaitu pada siklus I sebesar 74,0%, siklus II mengalami peningkatan menjadi 100% dengan nilai KKM sebesar 75 pada semua siklus.

Kata kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, PBL, Media *Puzzle*.

## **A. Pendahuluan**

Kemajuan zaman menjadi salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan pendidikan di Indonesia. Hal ini terlihat dari perubahan kurikulum, seperti penerapan Kurikulum Merdeka yang saat ini digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik dalam penerapan Kurikulum Merdeka menurut Baderan (2018) yaitu bahwa Kurikulum Merdeka merupakan upaya pemerintah Indonesia untuk mengembangkan serta melatih kompetensi dan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik antara lain: (1) Berpikir kritis, (2) Berpikir kreatif, (3) Kemampuan berkomunikasi, dan (4) Kemampuan belajar kontekstual. Implementasi Kurikulum Merdeka dapat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan pada peserta didik sekolah dasar. Zuhdi, dkk (2021) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan agar peserta didik dapat menjalankan perannya secara aktif dan kreatif selama proses pembelajaran serta dapat menerapkannya sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat mengetahui

keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah berdasarkan dari hasil belajar peserta didik. Rusman (2017:129) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan pengalaman yang didapatkan peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, baik melalui kegiatan tes atau non tes yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VI SDN Sarirejo Semarang ditemukan banyaknya peserta didik yang hasil belajarnya rendah pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran dan masih dominan menerapkan metode konvensional serta penugasan dalam proses pembelajaran. Guru kelas VI masih terpaku pada buku teks saja sehingga peserta didik tidak memiliki pemahaman atau gambaran dari pengetahuan dan materi yang dipelajari. Peserta didik hanya belajar dengan menggunakan buku teks tanpa adanya media pembelajaran lain yang dapat bermanfaat bagi mereka. Hal tersebut, berdampak

pada hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas VI dengan persentase ketuntasan 42,8% dengan nilai rata-rata sebesar 64 masih jauh dari nilai KKM 75.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan peserta didik kelas VI salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran model Problem Based Learning. Guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Menurut Wina Sanjaya (2011: 92) Model Problem Based Learning adalah model yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Model pembelajaran Problem Based Learning merupakan cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan masalah untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha mencari pemecahan atau jawabannya oleh peserta didik. Kelebihan model Problem Based Learning menurut Syafruddin (dalam Oktariza dan Muhammadi, 2021) yaitu (1) Meningkatkan motivasi dan kemampuan memecahkan masalah, (2) Melatih berpikir kritis serta

keterampilan kreatif dan mandiri, (3) Pembelajaran menjadi bermakna, (4) Integrasi antara pengetahuan dan keterampilan, (5) Membantu peserta didik mentransfer pengetahuan pada situasi baru. (6) Mengembangkan inisiatif dan hubungan kerjasama dalam kelompok. Adapun sintaks dalam proses pembelajaran model Problem Based Learning menurut Ma'as Shobirin (2018: 76) yaitu sebagai berikut: (1) Memberikan motivasi dan mengorientasikan peserta didik pada masalah. (2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. (3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok. (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dan meminta kelompok untuk presentasi hasil tugas.

Penerapan model pembelajaran dapat dikombinasikan dengan bantuan media pembelajaran selama proses belajar berlangsung. Pengembangan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu peserta didik memahami materi, khususnya bagi siswa kelas VI SD dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Azhar Arsyad (2003) menyatakan bahwa media

pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi atau pesan pembelajaran, yang mampu memberikan rangsangan perhatian, pikiran, minat dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik bahkan sangat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang akan diajarkan ke peserta didik. Peneliti pada penelitian ini menggunakan media *puzzle* yang dapat digunakan sebagai media untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan nyanyian yang membuat peserta didik bersemangat dan kombinasi permainan dalam memecahkan masalah dengan menyusun potongan-potongan *puzzle* menjadi gambar yang utuh sehingga dapat terselesaikannya pemecahan masalah yaitu *puzzle* tersusun dengan rapi dan dapat diketahui gambar dan kalimat materi secara utuh. Sri Widyanarti (2013) menyatakan bahwa media *puzzle* dalam pembelajaran memberikan kebermanfaatan yaitu dapat meningkatkan keterampilan kognitif, keterampilan motorik halus, melatih kemampuan menalar dan

daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan serta meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Melalui bantuan media *puzzle*, peserta didik akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Pernyataan tersebut sesuai dengan teori Piaget, anak pada usia 7-12 tahun sudah dapat memahami hubungan fungsional. Pada masa ini anak sedang mengalami perkembangan kognitif yang berarti anak sudah dapat berfikir konkret namun belum dapat menangkap sesuatu yang abstrak.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Meinisa dan Wasitohadi (2019) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media *Puzzle* di Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model Problem Based Learning berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas 5 SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. Selanjutnya, hasil penelitian Aisyah & Muhammadi (2023) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Problem Based

Learning dalam Nuansa Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas IV UPT SDN 50 Kuranji Kota Padang.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media puzzle efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model PBL, sementara perbedaannya terletak pada materi pembelajaran, objek penelitian, dan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

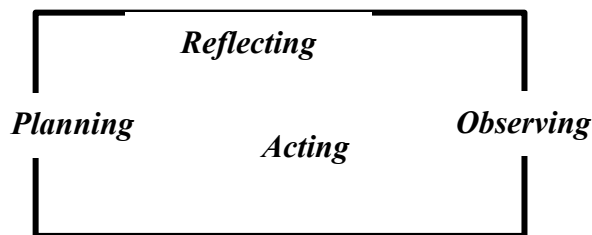
Berdasarkan pemaparan di atas tentang permasalahan yang terjadi dan pertimbangan tersebut, peneliti menyusun sebuah Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas VI Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media *Puzzle* di SDN Sarirejo”. Maka tujuan dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model

pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi macam-macam gotong royong dan manfaat gotong royong pada peserta didik kelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang.

### **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2010:3) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pengamatan pada proses pembelajaran yang berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas secara bersama. Pemberian tindakan tersebut diberikan oleh guru maupun dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SDN Sarirejo Semarang semester ganjil pada bulan Oktober - November pada tahun ajaran 2024/2025. Sebelum melakukan PTK, peneliti harus menentukan subjek penelitian. Arikunto, dkk (2015:24) menyatakan bahwa pihak yang dijadikan topik pembicaraan atau penelitian merupakan subjek PTK. Subjek penelitian ini adalah 28 peserta didik kelas VI SDN Sarirejo Semarang.

Peneliti melaksanakan 2 siklus, setiap siklus dengan 2 kali pertemuan. Tindakan penelitian ini menerapkan model Kurt Lewin. Kasbolah (2010:10) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah rangkaian berisi langkah yang saling terhubung. Adapun langkah-langkah tersebut yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Hubungan keempat tahapan tersebut yaitu:



**Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara siklus, dimulai dari tahap perencanaan yang mencakup identifikasi masalah serta penyebabnya, seperti rendahnya minat dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Salah satu penyebab utama adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi pasif dan pembelajaran terasa membosankan.

Akibatnya, informasi yang disampaikan guru kurang melekat, menurunkan konsentrasi dan minat belajar, serta berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi masalah ini, diterapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media puzzle, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang norma, pelanggaran norma, dan akibatnya.

Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan perencanaan yang telah disusun, tetapi tidak sepenuhnya terikat pada rencana awal. Tindakan yang diterapkan dalam situasi nyata berpotensi menghadirkan risiko, sehingga rencana perlu bersifat sementara, fleksibel, dan dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan. Fleksibilitas ini memungkinkan adanya perbaikan secara berkelanjutan untuk memastikan keberhasilan penerapan tindakan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Langkah berikutnya yang dilakukan peneliti adalah observasi dan monitoring. Observasi dilakukan dengan melihat hasil atau dampak dari tindakan yang diterapkan pada peserta didik. Saat observasi, peneliti

mengamati penerapan model Problem Based Learning yang dibantu media *puzzle*, serta situasi kelas secara keseluruhan. Setelah seluruh tahapan selesai, peneliti kemudian merefleksi, yaitu menganalisis proses pembelajaran dengan menilai hasil belajar serta kelebihan dan kelemahan yang muncul pada siklus I dan siklus II.

Sedangkan untuk teknik pengumpulan data, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Metode observasi untuk mendapatkan gambaran secara langsung tentang kegiatan belajar Pendidikan Pancasila peserta didik di kelas melalui penggunaan model Problem Based Learning berbantuan media *puzzle*, (2) Metode tes dilakukan dengan pemberian soal evaluasi untuk memperoleh data hasil belajar dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media *puzzle*, (3) Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting selama pembelajaran yang tidak teramati dalam lembar observasi, dan (4) Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data awal tentang nilai hasil ulangan kelas VI dan mengetahui sesuatu melalui buku-

buku, arsip yang berhubungan dengan yang akan diteliti, serta foto rekaman proses tindakan penelitian.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes secara tertulis, bentuk soal berupa menjodohkan dan uraian dengan materi macam norma, pelanggaran, dan akibatnya. Instrumen evaluasi diberikan pada pertemuan kedua atau pertemuan terakhir di setiap siklus. Penyusunan instrumen ini dilakukan berdasarkan kisi-kisi yang berfungsi sebagai panduan dalam menyusun butir soal evaluasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan statistik deskriptif, karena data mentah disajikan dalam bentuk tabel. Hasil nilai Pendidikan Pancasila dianalisis menggunakan analisis deskriptif komparatif untuk membandingkan hasil belajar antara siklus I dan siklus II.

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

Hasil observasi di kelas VI SDN Sarirejo Semarang menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum optimal, ditandai dengan rendahnya konsentrasi, keaktifan, dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran. Tingkat keterampilan kreativitas, keaktifan presentasi, dan

kemampuan mengemukakan pendapat juga masih rendah, dengan persentase ketuntasan hanya 25%. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar yang belum optimal, khususnya pada aspek kognitif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, di mana 57,2% peserta didik belum mencapai ketuntasan, dengan rata-rata nilai 64 yang berada di bawah KKM sebesar 75.

Berikut ini adalah persentase keterampilan belajar peserta didik pada tahap pra-siklus:

**Tabel 1. Persentase Capaian Aspek Keterampilan Belajar Pra Siklus**

Capaian	Kriteria	Persentase
80-100	Tinggi	27%
70-79	Sedang	41%
50-69	Rendah	32%
0-49	Sangat Rendah	-

**Tabel 2. Data Hasil Belajar Aspek Keterampilan Pra Siklus**

Indikator	Persentase Skor
Kemampuan menyusun <i>puzzle</i> gambar contoh norma-norma, pelanggaran, dan akibatnya dalam kehidupan dengan baik dan benar.	60%
Kemampuan menjelaskan/menyebutkan	57%

tentang macam-macam norma, pelanggaran norma, dan akibatnya. Kemampuan presentasi dan menganalisis gambar *puzzle* tentang macam-macam norma, pelanggaran norma, dan akibatnya.

<b>Skor rata-rata</b>	<b>56,3%</b>
-----------------------	--------------

Berdasarkan data yang tercantum di atas dapat diketahui persentase skor rata-rata aspek keterampilan peserta didik sebesar 56,3%. Terdapat 15 peserta didik yang belum tuntas. Hal tersebut sangat kurang dari indikator yang diharapkan yaitu sebesar 75%. Menurut hasil capaian aktivitas belajar berupa kemampuan keterampilan tersebut pada siklus I dijadikan refleksi di siklus selanjutnya.

Sedangkan data yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif pra siklus sebelum diberi tindakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Data Hasil Belajar Aspek Kognitif pada Pra Siklus**

Hasil Penilaian	Nilai
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	50
Nilai Rata-rata	64



Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	12
Jumlah Peserta Didik yang Belum Tuntas	16
Persentase Ketuntasan	42,8%

Berdasarkan data yang dicantumkan di atas, peserta didik yang tuntas berjumlah sedikit daripada peserta didik yang belum tuntas. Peserta didik yang mencapai nilai tuntas sesuai KKM sebanyak 12 peserta didik. Sedangkan sisanya yang belum tuntas yaitu 16 peserta didik sehingga persentase ketuntasan hanya 42,8% dengan nilai rata-rata 64. Hal tersebut menjadi dasar peneliti untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik kelas VI dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan melampaui nilai KKM. Pelaksanaan tindakan perbaikan yaitu pada siklus I peneliti melaksanakan observasi dan penilaian aktifitas belajar yang berupa ranah keterampilan peserta didik dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantuan *puzzle*. Adapun data yang didapatkan yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4. Data Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus I**

Indikator	Persentase Skor
Kemampuan menyusun <i>puzzle</i> gambar contoh norma-norma, pelanggaran, dan akibatnya dalam kehidupan dengan baik dan benar	75%
Kemampuan menjelaskan/menyebutkan tentang macam-macam norma, pelanggaran norma, dan akibatnya.	70%
Kemampuan presentasi dan menganalisis gambar <i>puzzle</i> tentang macam-macam norma, pelanggaran norma, dan akibatnya.	73%
<b>Skor rata-rata</b>	<b>72,6%</b>

Berdasarkan data yang tercantum di atas dapat diketahui persentase skor rata-rata aspek keterampilan peserta didik sebesar 72,6%. Nilai rata-ratanya 72,6% dan terdapat 12 peserta didik yang belum tuntas. Hal tersebut sangat kurang dari indikator yang diharapkan yaitu sebesar 75%. Menurut hasil capaian aktivitas belajar berupa kemampuan keterampilan tersebut pada siklus I dijadikan refleksi di siklus selanjutnya. Pertemuan kedua pada siklus I yaitu melakukan tes evaluasi untuk

mengetahui tingkat capaian hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif yang terdiri dari 10 soal menjodohkan dan uraian. Berikut hasil rekapitulasi dari nilai peserta didik pada tes evaluasi siklus I pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi macam norma, pelanggaran norma, dan akibatnya.

**Tabel 5. Data Hasil Belajar Aspek Kognitif pada Siklus I**

Hasil Penilaian	Nilai
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	60
Nilai Rata-rata	74
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	20
Jumlah Peserta Didik yang Belum Tuntas	8
Persentase Ketuntasan	71,4%

Menurut hasil data di atas dapat diketahui bahwa dari jumlah 28 peserta didik yang telah berhasil mencapai nilai tuntas berdasarkan KKM sebanyak 20 peserta didik. Sedangkan, 8 peserta didik belum berhasil mencapai KKM. Sehingga presentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 71,4%. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah 75 jadi masih belum mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah.

Sedangkan nilai rata-rata tersebut harus mencapai KKM yang telah ditentukan sebesar 75 atau lebih dari 75 jika dapat dikatakan tuntas atau berhasil. Tindak lanjut pada sklus ke II merupakan perbaikan dari siklus I yaitu melaksanakan tindakan pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang telah direfleksikan pada siklus I yaitu memberikan arahan peserta didik terkait langkah-langkah proses pembelajaran agar peserta didik lebih paham dan mengerti apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas sesuai dengan tahapan penerapan model Problem Based Learning. Selanjutnya, mengamati dan menilai aktifitas peserta didik pada ranah kemampuan keterampilan untuk mengetahui peningkatan atau tidak pada saat proses pembelajaran di siklus II. Adapun data yang di dapatkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 6. Data Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus II**

Indikator	Persentase Skor
Kemampuan menyusun puzzle gambar contoh norma-norma, pelanggaran, dan akibatnya dalam kehidupan dengan baik dan benar	87%

Kemampuan menjelaskan/menyebutkan tentang macam-macam norma, pelanggaran norma, dan akibatnya.	93%
Kemampuan presentasi dan menganalisis gambar <i>puzzle</i> tentang macam-macam norma, pelanggaran norma, dan akibatnya.	82%
<b>Skor rata-rata</b>	<b>87,3%</b>

Berdasarkan data yang dicantumkan di atas dapat diketahui bahwa persentase skor rata-rata hasil belajar peserta didik pada aspek keterampilan yaitu sebesar 87,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa indikator sudah mencapai rata-rata minimal yaitu 75% dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Selanjutnya, pertemuan kedua pada siklus II tindakan yang dilakukan adalah mengerjakan tes evaluasi yang terdiri dari 10 soal menjodohkan dan uraian. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi dari nilai peserta didik pada tes evaluasi siklus II pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi macam-macam norma, pelanggaran norma, dan akibatnya yaitu:

**Tabel 7. Data Hasil Belajar Aspek Kognitif pada Siklus II**

Hasil Penilaian	Nilai
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	80
Nilai Rata-rata	87
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	28
Jumlah Peserta Didik yang Belum Tuntas	0
Persentase Ketuntasan	100%

Berdasarkan tabel 7 terkait hasil belajar aspek kognitif pada siklus II. Diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas menjadi meningkat. Kelas VI yang berjumlah 28 peserta didik, terdapat 28 peserta didik yang berhasil mencapai nilai ketuntasan KKM yaitu 75 sehingga persentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 100% masuk dalam kategori sangat baik. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik kelas VI adalah 87 sudah melampaui KKM yaitu 75. Menurut hasil data analisis penelitian diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media *puzzle*. Peningkatan terjadi pada aspek kognitif dan aspek kemampuan keterampilan dalam menyusun *puzzle*, menjelaskan atau

menyebutkan macam-macam norma, pelanggaran norma, dan akibatnya, mempresentasikan atau menceritakan hasil gambar yang sudah disusun rapi. Peningkatan ini juga terjadi dari tahapan pra siklus, siklus I ke siklus II. Perbandingan peningkatan aktivitas peserta didik pada aspek keterampilan ditunjukkan pada tabel 8 sebagai berikut:

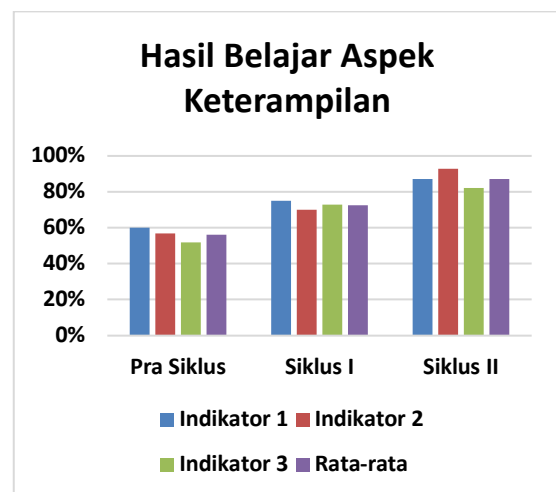
**Tabel 8. Perbandingan Skor Hasil Belajar Aspek Keterampilan**

Indikator	Persentase Skor		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Kemampuan menyusun <i>puzzle</i> gambar contoh norma-norma, pelanggaran, dan akibatnya dalam kehidupan dengan baik dan benar.	60%	75%	87%
Kemampuan menjelaskan/menyebutkan tentang macam-macam norma, pelanggaran norma, dan akibatnya.	57%	70%	93%
Kemampuan presentasi dan menganalisis gambar <i>puzzle</i> tentang macam-macam norma,	52%	73%	82%

pelanggaran norma, dan akibatnya

Skor rata-rata	56,3	72,6	87,3
	%	%	%

Berdasarkan data di atas tentang hasil belajar peserta didik terlihat adanya peningkatan keterampilan belajar peserta didik kelas VI SDN Sarirejo Semarang dengan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media *puzzle*. Berikut ini adalah data yang dapat dilihat berdasarkan diagram berikut:



**Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Aspek Keterampilan**

Berdasarkan gambar diagram hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media *puzzle* di kelas VI SDN Sarirejo Semarang dapat meningkatkan hasil

belajar keterampilan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut dapat dilihat pada kegiatan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dan tes evaluasi yang dilakukan pada setiap siklus I dan siklus II. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 9. Perbandingan Hasil Tes Evaluasi Peserta Didik**

Siklus	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	85	90	100
Nilai terendah	50	60	80
Rata-rata	64	74	87
Jumlah nilai lebih dari 75	12	20	28
Jumlah nilai kurang dari 75	16	8	0
Presentase ketuntasan	42,8%	71,4%	100%

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media puzzle di kelas VI SDN Sarirejo Semarang berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, meskipun pada siklus I persentase ketuntasan sebesar 71,4% belum mencapai kriteria keberhasilan 75%. Namun, pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat signifikan hingga mencapai 100% dengan nilai

rata-rata 87. Model PBL ini membuat pembelajaran lebih bermakna, melatih peserta didik berpikir kritis dan kreatif, serta mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan. Media puzzle meningkatkan antusiasme peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, dan membantu mereka memecahkan masalah dengan menyusun puzzle dan mempresentasikan hasilnya, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Sebagaimana dikemukakan oleh Meinisa dan Wasitohadi (2019) bahwa model Problem Based Learning berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendorong peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Sri Widyanarti (2013) bahwa media *puzzle* meningkatkan keterampilan kognitif, melatih kemampuan menalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan serta meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian yang dilakukan di kelas VI SDN Sarirejo Semarang menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media puzzle pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma, pelanggaran norma, dan akibatnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik pada aspek keterampilan maupun kognitif. Rata-rata nilai ulangan meningkat dari 64 (persentase ketuntasan 42,8%) pada pra siklus menjadi 74 (71,4%) di siklus I, dan mencapai 87 (100%) di siklus II. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menyusun puzzle, menjawab pertanyaan, dan berpresentasi di kelas. Hasil penelitian ini mengindikasikan keberhasilan model PBL berbantuan puzzle dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna, serta dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti lain untuk menerapkan metode pembelajaran inovatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Muhammadi, (2023). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Problem-Based Learning dalam Nuansa Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1): 135-147.  
<http://dx.doi.org/10.24036/e-ijpsd.v11i1>
- Albi Meinisa, Wasitohadi, (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media *Puzzle* di Sekolah Dasar, *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2 (1): 27-37.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baderan, J. K. (2018). Pengembangan Soal High Order Thinking (HOT) melalui Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VI SD. *Jurnal Pedagogika*, 9(2), 152-178.
- Khomsah, R. (2013). *Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Oktariza, N., & Muhammadi, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 216-227.
- Rusman. (2014). *Model – Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Shobirin, Ma'as. (2018). *Belajar dan*

Pembelajaran di Sekolah Dasar. Semarang: Fatawa Publishing.

Sukaptiyah, Sri. (2014). Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui Problem Based Learning pada Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Mongkrong, Wonosegoro. *Scolaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 114–121. <https://doi.org/10.24246/j.scolaria.2015.v5.i1.p114-121>

Widyanarti, Sri. (2013). Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Va SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya, 1(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/1007>

Zuhdi, F., Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2021). Pengaruh Metode Group Investigation terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Muatan Materi PPKn di Kelas V SDN 2 Kalijaga. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 2(1), 44- 54.