

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA KOTAK MISTERI TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD NEGERI HINDU 4
BATUAN GIANYAR**

Dewa Ayu Ari Cahyani¹, I Wayan Suyanta², Kd Jayanthi Riva Prathiwi³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Dharma Acarya
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
aricahyanidewaayu@gmail.com¹, iwayansuyanta@uhnsugriwa.ac.id²,
rivaprathiwiriva@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing the Problem Based Learning model assisted by mystery box media on the learning outcomes of Pancasila Education among fourth-grade students at SD Negeri Hindu 4 Batuan Gianyar. The research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The study subjects consisted of 28 students (15 male and 13 female) selected using a saturated sampling technique. Data were collected using a 20-item multiple-choice test that had been validated for validity and reliability. Data analysis techniques included descriptive statistics, Shapiro-Wilk normality test, and paired sample t-test for hypothesis testing. Descriptive analysis results showed an increase in mean scores from 53.39 (pre-test) to 83.57 (post-test), both exceeding the Minimum Passing Score (MPS) of 70. The Shapiro-Wilk normality test yielded significance values of 0.321 for pre-test and 0.161 for post-test, both greater than 0.05, indicating that the data were normally distributed. The paired sample t-test produced a significance value (Sig. two-tailed) of $0.000 < 0.05$, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_1 . Therefore, the Problem Based Learning model assisted by mystery box media has a significant effect on the Pancasila Education learning outcomes of fourth-grade elementary school students.

Keywords: elementary school, learning outcomes, pancasila education, problem based learning, mystery box

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Hindu 4 Batuan Gianyar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimen* melalui desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa (15 laki-laki dan 13 perempuan) yang dipilih menggunakan teknik sampel

jenuh. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji hipotesis paired sample t-test. Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 53,39 (*pre-test*) menjadi 83,57 (*post-test*), keduanya melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,321 dan *post-test* sebesar 0,161, keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi (Sig. two-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV.

Kata Kunci: hasil belajar, kotak misteri, pendidikan pancasila, *problem based learning*, sekolah dasar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (INDONESIA, 2006). Pencapaian tujuan tersebut sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, khususnya kesesuaian antara model pembelajaran, media pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik melalui penanaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Nanda, 2025), Pendidikan Pancasila tidak hanya memberikan pemahaman teoretis, tetapi juga membantu menanamkan perilaku positif seperti toleransi, tanggung jawab, dan kerja sama sebagai dasar pembentukan karakter siswa. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara aktif, kontekstual, dan bermakna agar peserta didik mampu memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, pada pelaksanaannya proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Hindu 4 Batuan Gianyar, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*). Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sebagian besar belum berani menyampaikan pendapat, dan mengalami kesulitan menghubungkan materi dengan situasi nyata. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata formatif Pendidikan Pancasila siswa kelas IV yang hanya mencapai 55,71 dan masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Permasalahan tersebut perlu diatasi melalui penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi

pada pemecahan masalah kontekstual, di mana siswa diajak berpikir kritis, mencari informasi, bekerja sama, dan menemukan solusi secara mandiri maupun berkelompok (Pradani et al., 2023). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. (Fa'iqoh et al., 2025) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah siswa karena mendorong eksplorasi ide dan solusi secara kolaboratif.

Agar implementasi *Problem Based Learning* berjalan optimal, diperlukan media pembelajaran yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Media kotak misteri (*mystery box*) dipilih sebagai stimulus awal pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Media ini dapat membantu siswa memahami materi melalui pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Satria (Satria Akmal Zhaka Wali et al., 2025)

menyatakan bahwa kotak misteri berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang membuat siswa terlibat langsung sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas kombinasi *Problem Based Learning* dengan media interaktif. (Amiliya et al., 2023) membuktikan bahwa *Problem Based Learning* berbantuan *mystery box* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. (Nur Soimah et al., 2025) juga menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena siswa terlibat langsung dalam proses menemukan dan memecahkan masalah melalui media konkret. Meskipun demikian, penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar masih terbatas dilakukan. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran lain sehingga kajian mengenai penerapan model dan media tersebut dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu dikembangkan.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang inovatif, aktif, dan bermakna dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Hindu 4 Batuan Gianyar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimen* dan desain *one group pretest-posttest*. Desain ini dipilih karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, namun tetap mampu mengukur pengaruh langsung perlakuan terhadap hasil belajar siswa (Sugiyono 2020)

**Tabel 1. Desain Penelitian One Group
Pretest-Posttest**

Pre-test	Perlakuan (X)	Post- test
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2020)

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Hindu 4 Batuan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali pada semester II tahun pelajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh karena seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri (X), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa (Y). Penerapan model *Problem Based Learning* dilakukan melalui tahap orientasi masalah, pengorganisasian siswa, penyelidikan kelompok, penyajian hasil, dan evaluasi pemecahan masalah.

Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda sebanyak 20

butir soal yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran Fase B. Instrumen penelitian telah diuji validitas isi menggunakan formula *Gregory* dengan hasil koefisien validitas sebesar 1,00 sehingga termasuk kategori sangat valid. Uji validitas butir soal menggunakan korelasi point biserial menunjukkan seluruh butir soal valid dengan nilai r hitung $> r$ tabel 0,361. Uji reliabilitas menggunakan KR-20 memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,905 dengan kategori sangat tinggi. Selain itu, dilakukan analisis tingkat kesukaran dan daya beda soal.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Seluruh analisis data dilakukan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 32*.

C. Hasil Dan Pembahasan

3.1 Hasil Analisis Deskriptif

Pengukuran kemampuan awal siswa dilakukan melalui *pre-test* sebelum penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan kotak misteri. Hasil analisis deskriptif *pre-*

test dan *post-test* disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif *Pre-test* dan *Post-test*

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	26	40.000	30	78	53.38	8.828
Posttest	26	30.000	70	100	83.57	8.828
Total (Pretest)	26					

Sumber: Data Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata *pre-test* siswa sebesar 53,39 dan meningkat menjadi 83,57 pada *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri. Selain itu, nilai terendah pada *post-test* mencapai 70 sehingga seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

3. 2 Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi data. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	112	.200	.859	26	.321
Posttest	188	.013	.848	26	.161

^a. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Penelitian, 2026

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk data *pre-test* sebesar 0,321 dan *post-test* sebesar 0,161, keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data *pre-test* dan *post-test* dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik.

3. 3 Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample T-test)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-test

Paired Samples Test									
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t		df	Sig. (Two-Tailed)
Pair	Pretest-Posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (Two-Tailed)
1	Pretest-Posttest	-30.19	8.402	1.298	-32.681	-27.697	-24.768	25	<.001

Sumber: Data Penelitian, 2026

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. two-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri terhadap hasil

belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Hindu 4 Batuan Gianyar. Nilai mean difference sebesar -30,179 menunjukkan besarnya selisih rata-rata antara post-test dan pre-test, mengindikasikan peningkatan yang substansial.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV. Peningkatan nilai rata-rata dari 53,39 menjadi 83,57 menunjukkan efektivitas penerapan model dan media pembelajaran yang digunakan.

Pengaruh positif ini sejalan dengan karakteristik *Problem Based Learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek utama pembelajaran melalui pemecahan masalah kontekstual. (Widayanti et al., 2020) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* mendorong siswa mengembangkan kemampuan diri melalui penyelesaian masalah yang terstruktur, bukan sekadar menguji kemampuan hafalan. Dalam proses tersebut, siswa dilatih mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, berdiskusi, dan merumuskan solusi secara logis, sehingga pemahaman

terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi lebih mendalam. Peran media kotak misteri dalam penelitian ini terbukti efektif sebagai stimulus awal yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa. (Satria Akmal Zhaka Wali et al., 2025) menyatakan bahwa efektivitas media *mystery box* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar ditunjukkan melalui keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran yang konkret dan menarik. (Nur Soimah et al., 2025) juga mengonfirmasi bahwa *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Amiliya et al., 2023) yang membuktikan bahwa *Problem Based Learning* berbantuan *mystery box* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian (Jauhari et al., 2024) menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan dengan nilai t-hitung sebesar 82,540 yang lebih besar dari t-tabel. Dari sisi karakteristik siswa Fase B (kelas III-IV), penerapan *Problem Based Learning* berbantuan

media kotak misteri sangat relevan. Siswa pada usia 8-10 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka sudah mampu berpikir logis terhadap hal nyata namun masih memerlukan bantuan media konkret untuk memahami konsep abstrak (Handayani & Subakti, 2020). Kotak misteri yang berisi kartu soal, gambar, dan petunjuk menjadi jembatan efektif antara konsep abstrak nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini cenderung verbalistik dan berpusat pada guru terbukti kurang mampu mendorong pemahaman mendalam pada siswa. Melalui *Problem Based Learning* berbantuan kotak misteri, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif terlibat dalam proses menemukan makna nilai Pancasila melalui pengalaman langsung. (Husna et al., 2022) menekankan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila yang efektif memerlukan kegiatan yang konsisten di dalam maupun di luar kelas agar siswa mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Hindu 4 Batuan Gianyar. Hal ini dibuktikan dengan: (1) peningkatan nilai rata-rata dari 53,39 pada *pre-test* menjadi 83,57 pada *post-test*; (2) data berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk (sig. *pre-test* = 0,321 dan *post-test* = 0,161, keduanya > 0,05); serta (3) hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. two-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan temuan ini, guru disarankan untuk menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif dan bermakna. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian serupa pada variabel, jenjang pendidikan, atau mata pelajaran yang berbeda dengan desain penelitian yang lebih kuat, misalnya menggunakan kelompok Kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiliya, D., Rulyansah, A., Setyowati, T. D., & Rahayu, P. (n.d.). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Mystery Box: Solusi Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar*.
- Fa'iqoh, E. E., Waris, & Rina Sugiarti Dwi Gita. (2025). The Influence of the Problem-based Learning (PBL) Model on the Creativity and Problem-Solving Skills of Elementary School Students. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 8(2), 413–422. <https://doi.org/10.23887/jp2.v8i2.99092>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Husna, A., Nuraini, N., & Marhamah, M. (2022). Penanaman Karakter Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(2), 419–428. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i2.4368>
- INDONESIA, P. R. (2006). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Jauhari, S. F., Purnamasari, V., & Purwaningrum, M. R. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Number 1). <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Nanda, F. A. (2025). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar 050668 Lubuk Dalam Stabat. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 5(01), 52–58. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v5i01.5478>
- Nur Soimah, A., Rizkia Pangestika, R., Ratnaningsih, A., & Muhammadiyah Purworejo, U. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Problem Based Learning Dengan Media Mystery Box Pada Materi Pecahan Kelas IV Di SDN Keseneng*.
- Pradani, D. A., Zukhrufurrohmah, Z., & Rahayu, L. (2023). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar menggunakan model PBL pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 135–147. <https://doi.org/10.22219/jppg.v4i3.27064>
- Satria Akmal Zhaka Wali, Akhwani, Nafiah, & Mustofa. (2025). Efektivitas Media Mystery Box Education Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2).

<https://doi.org/10.29408/didika.v11i2.31223>

Sugiyono 2020. (n.d.). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D.*

Widayanti, R., Dwi Nur, K., & YPPK Yoanes XXIII Merauke, S. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dan Aktivitas Siswa. In *MATHEMA JOURNAL E-ISSN* (Vol. 2, Number 1).