

**PENERAPAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *WEBQUEST*
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SEKOLAH DASAR**

Fredik Lambertus Kollo¹, Petrick Yohanis Meok², Giovani G. Henukh³,
Melinda Ratu Radja⁴

^{1,2,3,4} PPKn FKIP Universitas Nusa Cendana

¹frediklambertuskollo@staf.undana.ac.id, ²petrickmeok6@gmail.com,

³giovanihenukh@gmail.com, ⁴melindarr75@gmail.com

ABSTRACT

The ability to solve problems is an important competence that needs to be developed through Pancasila Education learning in elementary schools. However, learning activities that are less oriented toward problem-solving may limit students' opportunities to analyze problems, seek relevant information, and develop appropriate solutions. This study aimed to determine the effectiveness of Problem Based Learning (PBL) assisted by WebQuest in developing students' problem-solving abilities in Pancasila Education. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The research was conducted at SD Negeri Sikumana 1, Kupang City, involving 60 fifth-grade students consisting of 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. Data were collected through pretest and posttest instruments and analyzed using descriptive quantitative analysis and N-Gain. The results showed that the average problem-solving ability of students in the experimental class increased from 60.07 in the pretest to 86.30 in the posttest, with an N-Gain score of 0.659, categorized as moderate. Meanwhile, the control class increased from 61.30 to 68.30, with an N-Gain score of 0.181, categorized as low. These findings indicate that the implementation of PBL assisted by WebQuest resulted in a higher improvement in students' problem-solving abilities than learning in the control class. PBL combined with WebQuest can therefore be used as an alternative learning approach to support active, contextual, and collaborative Pancasila Education learning in elementary schools.

Keywords: Problem Based Learning, WebQuest, problem-solving ability, Pancasila Education, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pembelajaran yang belum berorientasi pada pemecahan masalah dapat membatasi kesempatan siswa dalam menganalisis permasalahan, mencari informasi yang relevan, dan mengembangkan solusi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *WebQuest* dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sikumana 1, Kota Kupang, dengan melibatkan 60 siswa kelas V yang terdiri atas

30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen meningkat dari 60,07 pada *pretest* menjadi 86,30 pada *posttest*, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,659 dalam kategori sedang. Sementara itu, kelas kontrol meningkat dari 61,30 menjadi 68,30 dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,181 dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan *WebQuest* memberikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol. PBL berbantuan *WebQuest* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang aktif, kontekstual, dan kolaboratif di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, *WebQuest*, kemampuan pemecahan masalah, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memegang peranan strategis dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik agar mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep dan kemampuan mengingat, tetapi juga pada pemberian pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik menghadapi persoalan sosial, kebangsaan, dan lingkungan secara langsung. Tuntutan pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta pemecahan masalah. Kondisi tersebut menuntut pembelajaran Pendidikan Pancasila dirancang secara aktif dan kontekstual agar peserta didik mampu

menghubungkan materi dengan realitas kehidupan yang mereka alami.

Keterampilan pemecahan masalah menjadi kompetensi penting yang perlu dibangun sejak pendidikan dasar (Purwanto, Muharam, Pryitno, Faisal, & Istiqomah, 2024). Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan menemukan jawaban, tetapi juga mencakup proses memahami situasi, mengidentifikasi informasi penting, menganalisis penyebab, merumuskan alternatif solusi, memilih tindakan yang tepat, hingga mengevaluasi hasil penyelesaian. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, keterampilan tersebut memiliki relevansi yang kuat karena berbagai materi seperti keberagaman, toleransi, hak dan kewajiban, tanggung jawab, gotong royong, serta

persatuan berkaitan langsung dengan kehidupan sosial peserta didik. Situasi tersebut dapat dijadikan sarana untuk melatih kemampuan pemecahan masalah sekaligus menanamkan nilai-nilai Pancasila secara bermakna.

Kondisi pembelajaran di sekolah dasar masih menunjukkan beberapa keterbatasan. Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh penyampaian materi secara langsung, penggunaan buku teks sebagai sumber utama, serta aktivitas yang berfokus pada hafalan. Situasi ini membuat peserta didik kurang mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam proses analisis dan penyelesaian masalah. Pemahaman konsep memang dapat terbentuk, namun kemampuan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu mengubah pola belajar dari pasif menjadi aktif dan berbasis pengalaman.

Model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu pendekatan yang sesuai untuk menjawab kebutuhan tersebut. PBL menjadikan permasalahan sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik

terdorong untuk melakukan penyelidikan (Firdauzy, Rahmawati, & Rofisian, 2026), mengumpulkan informasi, berdiskusi, serta merumuskan solusi. PBL memungkinkan peserta didik mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir melalui pemecahan masalah autentik. PBL berpusat pada peserta didik dengan menghadirkan masalah nyata sebagai konteks belajar. Karakteristik ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang tidak hanya menekankan pemahaman nilai, tetapi juga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pemanfaatan teknologi digital dapat memperkuat implementasi PBL dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi membuka peluang bagi guru untuk menyediakan sumber belajar yang lebih luas dan variatif (Lumbu, Haryono, & Tumober, 2025). Salah satu bentuk pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah *WebQuest*. *WebQuest* sebagai aktivitas pembelajaran berbasis internet yang mengarahkan peserta didik untuk memanfaatkan sumber informasi daring dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan tertentu. Guru

berperan dalam menyediakan dan mengarahkan sumber informasi agar proses pencarian data lebih terstruktur dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan *WebQuest* dapat mendukung proses penyelidikan dalam PBL karena menyediakan sumber informasi yang relevan dan terarah. Peserta didik dapat mengakses berbagai bahan digital seperti artikel, video, gambar, atau infografis untuk memahami permasalahan yang diberikan. Informasi tersebut kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar dalam merumuskan solusi. Dengan demikian, *WebQuest* tidak hanya berfungsi sebagai media teknologi, tetapi juga sebagai sarana penguatan literasi informasi dan penalaran dalam proses pemecahan masalah.

Kombinasi PBL dan *WebQuest* memiliki keterkaitan yang saling melengkapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Rahmat, Bestari, Insani, Sudrajat, & Juliana, 2026). PBL memberikan kerangka pembelajaran berbasis masalah, sedangkan *WebQuest* menyediakan dukungan sumber belajar yang terstruktur. Melalui integrasi ini, peserta didik dapat melalui tahapan

mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis data, menyusun alternatif solusi, menentukan keputusan, serta menjelaskan alasan dari solusi yang dipilih. Proses tersebut membantu pengembangan kemampuan pemecahan masalah secara sistematis dan bermakna.

Penerapan model ini juga mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Peserta didik dapat bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan masalah, membagi tugas pencarian informasi, serta menyatukan berbagai perspektif dalam menentukan solusi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses diskusi, memberikan arahan, serta memastikan penggunaan sumber belajar yang tepat. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berfokus pada aktivitas peserta didik.

Kebutuhan akan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis teknologi menjadi dasar penting dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *WebQuest* dipandang sebagai salah satu alternatif yang mampu menjawab

tantangan tersebut. Pendekatan ini menggabungkan pembelajaran berbasis masalah dengan pemanfaatan sumber digital yang terarah untuk mendukung proses berpikir peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *WebQuest* serta menganalisis perkembangan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam mengoptimalkan teknologi digital untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi experimental research*) dan desain nonequivalent control group design (Anantasia & Rindrayani, 2025). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sikumana 1, Kota Kupang, dengan subjek siswa

kelas V A dan V B yang masing-masing berjumlah 30 siswa. Kelas V A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *WebQuest*, sedangkan kelas V B sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran tanpa penerapan PBL berbantuan *WebQuest*.

Kedua kelas diberikan pretest sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal pemecahan masalah. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan pembelajaran PBL berbantuan *WebQuest* melalui kegiatan orientasi masalah, penyelidikan, diskusi, pengembangan solusi, dan presentasi hasil. *WebQuest* digunakan sebagai media yang menyediakan sumber informasi digital terarah untuk membantu siswa memahami masalah, mencari informasi, menganalisis permasalahan, dan menentukan solusi berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Kelas kontrol memperoleh pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan pembelajaran yang biasa diterapkan di kelas. Setelah pembelajaran

selesai, kedua kelas diberikan posttest.

Data dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah berdasarkan indikator mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah, mengembangkan alternatif solusi, menentukan solusi, dan mengevaluasi hasil penyelesaian. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa hasil pekerjaan siswa dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata *pretest*, *posttest*, peningkatan skor, dan N-Gain. N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah pembelajaran. Hasil N-Gain kelas eksperimen kemudian dibandingkan dengan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah antara kedua kelompok.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	–	O ₄

Keterangan:

X = PBL berbantuan *WebQuest*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui pengukuran kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen (VA) memperoleh pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *WebQuest*, sedangkan kelas kontrol (VB) memperoleh pembelajaran tanpa penerapan PBL berbantuan *WebQuest*. Hasil *pretest*, *posttest*, dan perhitungan *N-Gain* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Pretest, Posttest dan N-Gain Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD Negeri Sikumana 1

Kelas	N	Pretest	Posttest	N-Gain
Eksperimen				
Jumlah siswa	30			
Rata-rata		60,07	86,30	0,659
Kategori				Sedang
Kontrol				
Jumlah siswa	30			
Rata-rata		61,30	68,30	0,181
Kategori				Rendah

Catatan: N-Gain 0,659 termasuk kategori sedang, sedangkan 0,181 termasuk kategori rendah.

Berdasarkan Tabel 2, kemampuan awal kedua kelas relatif tidak jauh berbeda. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 60,07, sedangkan kelas kontrol sebesar 61,30. Setelah diberikan pembelajaran, rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 86,30, sedangkan kelas kontrol menjadi

68,30. Dengan demikian, kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 26,23 poin, sementara kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 7,00 poin.

Pada kelas eksperimen, penerapan PBL berbantuan *WebQuest* dilakukan melalui kegiatan orientasi terhadap masalah, pengorganisasian siswa dalam kelompok, penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil, serta evaluasi. Siswa diberikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan nilai-nilai Pancasila. Pada tahap penyelidikan, siswa menggunakan *WebQuest* untuk memperoleh informasi yang relevan, kemudian menganalisis informasi tersebut, mendiskusikannya dalam kelompok, dan mengembangkan alternatif solusi. Hasil pemecahan masalah selanjutnya dipresentasikan dan mendapat tanggapan dari kelompok lain.



Gambar 1. Penerapan Media
WebQuest dalam Pembelajaran
Pendidikan Pancasila

Sementara itu, pada kelas kontrol, pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan dengan pembelajaran yang biasa digunakan guru tanpa penerapan PBL berbantuan *WebQuest*. Siswa tetap mengikuti kegiatan pembelajaran, menerima materi, mengerjakan tugas, dan mengikuti evaluasi. Meskipun terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah dari nilai *pretest* sebesar 61,30 menjadi 68,30 pada *posttest*, peningkatan tersebut lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Hasil perhitungan *N-Gain* semakin memperlihatkan perbedaan peningkatan kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh *N-Gain* sebesar 0,659 yang termasuk kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh *N-Gain* sebesar 0,181 yang termasuk kategori rendah. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PBL berbantuan *WebQuest* memberikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Peningkatan pada kelas eksperimen berkaitan dengan karakteristik PBL yang menjadikan masalah sebagai titik awal

pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat dalam mengidentifikasi masalah, melakukan penyelidikan, menganalisis informasi, mengembangkan alternatif solusi, dan menentukan solusi. PBL memungkinkan siswa belajar melalui permasalahan autentik sehingga pengetahuan dan keterampilan berpikir berkembang melalui proses pemecahan masalah.

Penggunaan *WebQuest* turut mendukung proses penyelidikan siswa. Sumber informasi digital yang telah diarahkan membantu siswa memperoleh informasi yang relevan dengan permasalahan yang sedang dikaji. Informasi tersebut kemudian digunakan dalam diskusi untuk menentukan solusi. Hal ini sejalan dengan konsep *WebQuest* yaitu aktivitas pembelajaran berbasis internet yang mengarahkan siswa menggunakan sumber informasi untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan.



Gambar 2. Aktivitas Siswa dalam
Memecahkan Masalah melalui
Diskusi Kelompok

PBL berbantuan *WebQuest* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menyampaikan pendapat, mempertimbangkan informasi, dan membandingkan alternatif solusi. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, proses tersebut penting karena siswa tidak hanya dituntut memahami nilai-nilai Pancasila, tetapi juga menggunakannya dalam menghadapi persoalan kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Penyajian Hasil
Pemecahan Masalah Siswa

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata peningkatan sebesar 26,23 poin pada kelas eksperimen dan 7,00 poin pada kelas kontrol, serta perbedaan *N-Gain* (0,659 dan 0,181), menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan *WebQuest* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *WebQuest* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Sikumana 1. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen dari **60,07** pada *pretest* menjadi **86,30** pada *posttest*, dengan nilai *N-Gain* sebesar **0,659** dalam kategori sedang. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari **61,30** menjadi **68,30**, dengan *N-Gain* sebesar **0,181** dalam

kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PBL berbantuan *WebQuest* memberikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol. Penerapan PBL yang dipadukan dengan *WebQuest* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam penyelidikan, mencari dan menganalisis informasi, berdiskusi, serta mengembangkan solusi berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

PBL berbantuan *WebQuest* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Guru perlu menyiapkan permasalahan dan sumber informasi dalam *WebQuest* secara sesuai dengan tingkat perkembangan siswa agar kegiatan penyelidikan dapat berlangsung efektif. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan *WebQuest* pada materi Pendidikan Pancasila yang berbeda, jenjang kelas yang berbeda, atau dengan melibatkan indikator kemampuan lain seperti berpikir kritis,

literasi digital, dan keterampilan kolaborasi.

untuk meningkatkan civic disposition mahasiswa. CV Eureka Media Aksara.

DAFTAR PUSTAKA

- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi penelitian *quasi eksperimen*. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(1), 47–56.
- Firdauzy, E. F., Rahmawati, I., & Rofisian, N. (2026). Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(1), 59–68.
<https://doi.org/10.61798/wjpe.v5i1.458>
- Lumbu, A., Haryono, P., & Tumober, R. T. (2025). *Buku referensi strategi pembelajaran populer abad-21*. PT Green Pustaka Indonesia.
- Purwanto, A., Muharam, D. R., Pryitno, A. D., Faisal, M., & Istiqomah, I. (2024). Peran guru dalam membangun kompetensi siswa melalui pendekatan pemecahan masalah di sekolah dasar. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(1), 90–98.
<https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v3i1.3244>
- Rahmat, R., Bestari, P., Insani, N. N., Sudrajat, F. A., & Juliana, D. D. (2026). *Technology enhanced learning dalam pembelajaran PKn*