

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Materi Mengenal Sila Pancasila Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Story Card* pada Siswa SD Kelas III

Anggita Rowina Silviadevi^{1*}, Hartini¹, Iba Sulistiani²

¹ Pendidikan Profesi Guru, FKIP Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia.

² SDN 02 Manisrejo, Madiun, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3042>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised : August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Phone: +62 82340232978

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi mengenal sila Pancasila melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Story Card* pada siswa kelas III SDN 02 Manisrejo. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar akibat kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan kesulitan menghubungkan materi dengan situasi nyata. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 26 siswa. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Media *Story Card* digunakan untuk menyajikan permasalahan kontekstual yang mendorong peserta didik berpikir kritis dan memahami penerapan nilai-nilai Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 64,23 pada pra siklus menjadi 76,15 pada siklus I dan 87,31 pada siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 46% menjadi 73% dan 92%. Dengan demikian, penerapan PBL berbantuan *Story Card* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi mengenal sila Pancasila.

Keywords: *Problem Based Learning* (PBL), *Story Card*, Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Citation: Silviadevi, A. R., Hartini, H., & Sulistiani, I. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Materi Mengenal Sila Pancasila Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Story Card* pada Siswa SD Kelas III. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5691-5696. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3042>

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi dalam pembentukan karakter di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila memiliki posisi strategis dalam membentuk karakter dan identitas bangsa Indonesia melalui penanaman pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai

Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu menjadi warga negara yang berakarakter, demokratis, religius, dan cinta tanah air (Huda, Febrianti, & Nabilah, 2025).

Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai dasar negara, tetapi juga menjadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila perlu dikenalkan

Email: anggitarowinas@gmail.com

sejak usia sekolah dasar agar peserta didik memiliki pemahaman yang kuat mengenai sikap toleransi, persatuan, musyawarah, dan keadilan sosial. Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari menjadi penting untuk membentuk generasi yang mampu menjaga persatuan bangsa di tengah keberagaman yang dimiliki Indonesia (Nurafifah & Dewi, 2021).

Penanaman nilai-nilai Pancasila sejak dini diperlukan untuk membentuk karakter peserta didik yang sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia. Pancasila tidak hanya dipahami sebagai konsep, tetapi juga harus diwujudkan dalam sikap dan perilaku sehari-hari sehingga dapat menjadi landasan dalam pembentukan karakter generasi muda (Zerlina, 2024).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar seharusnya tidak hanya menekankan aspek hafalan terhadap bunyi sila-sila Pancasila, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang membantu peserta didik memahami penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata. Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN 02 Manisrejo, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi mengenal sila Pancasila masih belum optimal. Sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi perilaku yang sesuai dengan sila Pancasila serta menentukan alasan yang mendasari pilihan mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap makna sila Pancasila masih perlu ditingkatkan.

Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung menjadi penerima informasi secara pasif. Akibatnya, peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk menganalisis permasalahan, mengemukakan pendapat, maupun menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui kegiatan pemecahan masalah kontekstual. Melalui model ini, peserta didik didorong untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, serta menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok. Proses pembelajaran tersebut mampu melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan keterampilan komunikasi peserta didik.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran juga perlu didukung oleh penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Story Card*. Media *Story Card* berisi cerita-cerita sederhana yang menggambarkan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui media tersebut, peserta didik dapat menganalisis isi cerita, menentukan sila yang sesuai, serta memberikan alasan berdasarkan pemahamannya. Penggunaan *Story Card* membuat materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada penelitian ini, media *Story Card* dipadukan dengan model *Problem Based Learning* untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan kontekstual. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat secara langsung dalam menganalisis permasalahan yang terdapat pada kartu cerita, menjawab kuis, berdiskusi, dan menentukan keterkaitan cerita dengan sila Pancasila yang sesuai. Kegiatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi mengenal sila Pancasila melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Story Card* pada siswa kelas III SDN 02 Manisrejo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran secara berkelanjutan (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 02 Manisrejo pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 26 peserta didik yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang diawali dengan tahap pra siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model penelitian yang digunakan mengacu pada model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang menekankan adanya proses perbaikan pembelajaran secara berulang melalui siklus tindakan dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 2014).

Pada tahap pra siklus dilakukan observasi awal dan pemberian tes awal untuk mengetahui kondisi hasil belajar peserta didik sebelum tindakan diberikan. Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Story Card* melalui kegiatan analisis cerita dan menjawab kuis pada *Interactive Flat Panel* (IFP). Selanjutnya, pada siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menambahkan media Kantong Perilaku untuk membantu peserta didik mengelompokkan cerita sesuai sila Pancasila yang tepat sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi lebih optimal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi mengenal sila Pancasila. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta hasil pekerjaan peserta didik.

Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan belajar

n = Jumlah peserta didik yang tuntas

N = Jumlah seluruh peserta didik

Sedangkan nilai rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai peserta didik

N = Jumlah peserta didik

Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus dan persentase ketuntasan belajar mencapai minimal 80% dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 02 Manisrejo dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 siswa. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi mengenal sila Pancasila melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media

Story Card. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang diawali dengan tahap pra siklus.

1. Tahap Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Story Card*. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan penugasan individu sehingga peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami makna sila-sila Pancasila serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil tes pra siklus menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik sebesar 64,23 dengan persentase ketuntasan belajar 46%. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih berada di bawah indikator keberhasilan yang telah ditetapkan

Tabel 1 Hasil Belajar Peserta Didik pada Pra Siklus

Hasil Belajar Pra Siklus			
Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Nilai Rata - Rata	Persentase Ketuntasan
26	12	64,25	46%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru belum mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Peserta didik cenderung hanya menerima informasi sehingga pemahaman konsep masih rendah. Kondisi ini menjadi dasar perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual.

2. Tahap Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Story Card*. Peserta didik menganalisis cerita yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, kemudian menjawab kuis menggunakan *Interactive Flat Panel* (IFP). Pembelajaran mulai mengajak peserta didik berpikir kritis melalui penyelesaian masalah yang disajikan dalam kartu cerita.

Hasil tes siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pra siklus.

Tabel 2 Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I

Hasil Belajar Siklus I			
Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Nilai Rata - Rata	Persentase Ketuntasan
26	19	76,15	73%

Berdasarkan nilai rata-rata, peserta didik meningkat menjadi 76,15 dengan persentase ketuntasan belajar 73%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Story Card* mulai membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Cerita yang disajikan membuat peserta didik lebih mudah menghubungkan konsep sila Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini sejalan dengan Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penerapan *Problem Based Learning* mendorong peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah (Hotimah, 2020).

Peningkatan hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* mulai memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Melalui permasalahan yang disajikan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat dalam proses berpikir dan menemukan solusi terhadap masalah yang diberikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nofziarni *et al.* (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Janah *et al.* (2019) yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar dari kondisi awal hingga siklus berikutnya setelah diterapkan tindakan pembelajaran. Hal tersebut memperkuat temuan bahwa penerapan PBL yang didukung oleh media pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, hasil refleksi menunjukkan masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan masih memerlukan bimbingan saat menentukan sila yang sesuai dengan isi cerita. Oleh karena itu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

3. Tahap Siklus II

Perbaikan pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan menambahkan media Kantong Perilaku. Peserta didik bekerja secara berkelompok untuk menganalisis *Story Card*, menjawab kuis melalui IFP, kemudian memasukkan kartu cerita ke dalam media tambahan berupa Kantong Perilaku yang sesuai. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan

keterlibatan seluruh peserta didik. Hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih optimal.

Tabel 3 Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II

Hasil Belajar Siklus II			
Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Nilai Rata - Rata	Presentase Ketuntasan
26	24	83,71	92%

Nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 87,31 dengan persentase ketuntasan belajar 92%. Target ketuntasan klasikal sebesar 80% telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kombinasi model *Problem Based Learning* dengan media *Story Card* dan Kantong Perilaku mampu membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman belajar yang nyata. Peserta didik tidak hanya menghafal sila-sila Pancasila, tetapi juga mampu mengidentifikasi contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media *Story Card* pada penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Media tersebut membantu menyajikan materi melalui cerita sehingga peserta didik lebih mudah memahami permasalahan yang diberikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kirno (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Story Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan kartu cerita sebagai media pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif. Selain itu, hasil penelitian Hotimah (2020) menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pemecahan masalah.

4. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil tes yang telah dilaksanakan pada setiap siklus, diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik. Rekapitulasi hasil belajar tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar

Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar		
Tahap	Nilai Rata - Rata	Presentase Ketuntasan
Pra Siklus	64,23	46%
Siklus I	76,15	73%
Siklus II	87,31	92%

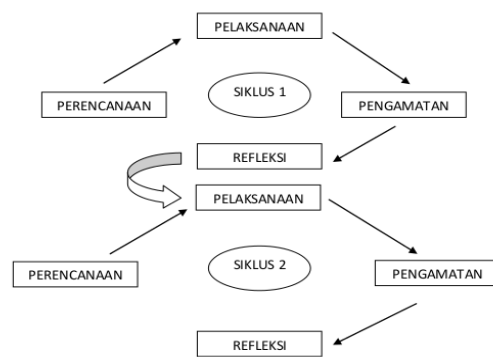
Berdasarkan Tabel 4, nilai rata-rata hasil belajar meningkat secara bertahap dari 64,23 pada pra siklus menjadi 76,15 pada siklus I dan 87,31 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 46% menjadi 73%, kemudian mencapai 92% pada siklus II. Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Story Card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi mengenal sila Pancasila di kelas III SDN 02 Manisrejo.



Gambar 1. Media Story Card



Gambar 2. Media Pembelajaran Kantong Perilaku



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 2. Desain PTK Kemmis dan MC. Taggart

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Story Card* mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi mengenal sila Pancasila siswa kelas III SDN 02 Manisrejo. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai rata-rata yang meningkat dari 64,23 pada pra siklus menjadi 76,15 pada siklus I dan 87,31 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 46% pada pra siklus menjadi 73% pada siklus I dan mencapai 92% pada siklus II. Penerapan PBL berbantuan *Story Card* juga mendukung peningkatan keaktifan, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media *Story Card* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

References

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5–11. doi:10.19184/jukasi.v7i3.21599
- Huda, K., Febrianti, D., & Nabilah, R. S. (2025). Landasan dan tujuan Pendidikan Pancasila. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 1364–1368. doi:10.56832/edu.v5i3.2406
- Janah, F. N. M., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media video siswa kelas IV SD. *Jurnal*

- Pendidikan Dasar*, 7(1), 63–73.
doi:10.20961/jpd.v7i1.29002
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner*. Singapore: Springer.
- Kirno. (2020). Improving student learning outcomes through Story Card media to find the main idea of a paragraph in class VI SDN Luwunggede 04. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 640–645. doi:10.20961/shes.v3i4.54371
- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh penggunaan model Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016–2024. doi:10.31004/basicedu.v3i4.244
- Nurafifah, W., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(4), 98–104. doi:10.56393/decive.v1i4.227
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. doi:10.33511/misykat.v3i1.171
- Zerlina, N. M. (2024). Penanaman Pancasila sebagai dasar negara untuk pembangunan karakter bangsa Indonesia. *Jurnal Pancasila dan Bela Negara*, 4(2), 1–6. doi:10.31315/jpbn.v4i2.6001