



Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* Pada Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 6 B Srikaton

Aulia Oktaviani¹, Leo Charli¹, Tidi Maharani¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari, Lubuk Linggau, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3243>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised : August, 31st 2026

Accepted: October, 1st 2026

Correspondence:

Phone: +62895604217076

Abstract: This study aimed to determine the mastery of learning outcomes in Pancasila Education among fourth-grade students at SD Negeri 6 B Srikaton after the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by puzzle media. The research method used was pre-experimental research with a One-Group Pretest-Posttest Design. The population and sample consisted of 20 students. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the students' initial ability test (pretest) had an average score of 51.54, while the final ability test (posttest) had an average score of 80.38. This indicates that the average posttest score was higher than the average pretest score. After conducting the Z-test, the calculated Z-value (Zcount) was 4.34, which was compared with the Z-table value (Ztable) of 1.64.

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, *Problem-Based Learning* (PBL), Puzzle, Elementary School.

Citation: Oktaviani, A., Charli, L., & Maharani, T. (2026). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Puzzle Pada Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 6 B Srikaton . *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 6010–6013. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3243>

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan serta mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter

dan sikap siswa sejak jenjang sekolah dasar. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dilaksanakan dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Namun, dalam pelaksanaannya pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya variasi model pembelajaran dan media yang digunakan guru sehingga pembelajaran cenderung kurang interaktif dan belum mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Kondisi pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga dapat menyebabkan siswa

kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Rohan dan Iksam (2026) yang menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar berkaitan dengan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minimnya keterlibatan siswa secara aktif.

Rendahnya keterlibatan siswa juga dapat terlihat dari kurangnya keaktifan dalam berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, serta menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah, penugasan, dan hafalan dapat membuat suasana belajar menjadi kurang bervariasi. Penelitian Saputri dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan metode konvensional dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media *puzzle* dalam penelitian tersebut digunakan untuk membantu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL menempatkan masalah sebagai bagian dari proses pembelajaran sehingga siswa didorong untuk mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Penerapan PBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga telah dilakukan oleh Zaitun dkk. (2025). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan PBL dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong siswa terlibat aktif dalam proses penyelidikan terhadap permasalahan yang berkaitan dengan Pendidikan Pancasila.

Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga diperlukan untuk mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *puzzle*. Media *puzzle* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyusun dan menghubungkan bagian-bagian informasi menjadi suatu kesatuan. Ramadhani dkk. (2025) dalam penelitian mengenai peran media *puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan serta membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan media *puzzle* juga telah dikombinasikan dengan model PBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Fitriani dkk. (2024) menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media *puzzle* dapat membantu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan

rata-rata hasil belajar dan ketuntasan klasikal setelah penerapan pembelajaran menggunakan PBL berbantuan media *puzzle*. Sejalan dengan penelitian tersebut, Nisa dkk. (2025) menerapkan PBL berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar dan memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan model dan media tersebut dapat mendukung hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan model PBL dan media *puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah, sedangkan media *puzzle* dapat membantu membuat kegiatan pembelajaran lebih konkret, menarik, dan melibatkan siswa secara langsung. Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan PBL berbantuan media *puzzle* pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan masih perlu dilakukan pada konteks dan karakteristik siswa yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 6 B Srikaton.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*pre-experimented designs*) dengan desain eksperimen yang digunakan berbentuk desain *one group pre-test* dan *post-test*.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 6 B. Srikaton yang beralamatkan di Desa B Srikaton, Kecamatan Tugumulyo, Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan, pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2026/2027.

Dalam model *problem based learning* (PBL), secara umum terdapat lima langkah utama menurut Arends (2021: 52) yaitu a) mengorientasikan siswa pada masalah; b) mengorganisasikan siswa untuk belajar; c) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; d) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; e) menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) memiliki kelebihan. Hal ini di jelaskan oleh Mahadewi (2024:2) bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) memiliki beberapa kelebihan diantaranya,

- 1) Merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada pengembangan kemampuan

berpikir kritis, pemecahan masalah, serta penguasaan konsep secara mendalam, sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna.

- 2) Dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka karena siswa secara aktif terlibat dalam proses mencari dan mengolah informasi.
- 3) Merupakan strategi yang sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar sebagai proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan masalah nyata.

Keuntungan lain adalah strategi pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata, karena peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dapat lebih bebas mengeksplorasi pengetahuan tanpa terhambat oleh siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *problem based learning* (PBL) juga memiliki beberapa kelemahan. Yew & Goh (2020:78) menyatakan bahwa penerapan *problem based learning* (PBL) membutuhkan waktu yang panjang dan kesiapan siswa dalam proses pembelajaran.

- 1). Sulit untuk mengontrol aktivitas belajar siswa karena pembelajaran lebih terbuka dan berpusat pada peserta didik.
- 2). Memerlukan perencanaan yang matang serta kesiapan guru dalam merancang masalah yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3). Membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional sehingga sulit disesuaikan dengan alokasi waktu terbatas.
- 4) Tidak semua peserta didik mampu beradaptasi dengan model ini, terutama siswa yang terbiasa dengan pembelajaran pasif atau memiliki kemampuan belajar rendah.

Penerapan permainan *puzzle* dalam pembelajaran sekolah dasar dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu (1) pemberian masalah atau tugas yang harus diselesaikan; (2) penyajian potongan *puzzle* sebagai media; (3) siswa Menyusun *puzzle* dengan menggunakan kemampuan berpikir logis dan analisis; serta (4) penyelesaian dan pembahasan hasil yang diperoleh siswa dalam pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* dapat mendukung ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD

Negeri 6 B Srikaton. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,54 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80,38. Hasil pengujian hipotesis diperoleh Zhitung sebesar 4,34 dan Ztabel sebesar 1,64 pada taraf signifikansi 5%. Karena Zhitung > Ztabel, maka H_a diterima. Dengan demikian, hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 6 B Srikaton setelah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* dinyatakan tuntas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sari, Khasanah, dan Sulistyaningsih (2023) yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 56,92 pada tahap pratindakan menjadi 72,06 pada siklus I dan 85,98 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 23,04% pada pratindakan menjadi 55,77% pada siklus I dan 84,62% pada siklus II. Hasil tersebut mendukung temuan penelitian ini bahwa penerapan PBL berbantuan media *puzzle* dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Muna, Nursyahidah, Subekti, dan Maflakhah (2023) yang menerapkan model PBL berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 74% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II dengan nilai KKM sebesar 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media *puzzle* dapat mendukung pencapaian ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar.

Selanjutnya, penelitian Fitriani, Salimi, Prihati, dan Febrianti (2024) juga menunjukkan hasil yang sejalan. Penelitian tersebut menerapkan model PBL berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IA SD Negeri 1 Purwonegoro. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar meningkat dari 72,06 pada siklus I menjadi 85,58 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 55,77% menjadi 84,62%. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa penggunaan PBL berbantuan media *puzzle* dapat membantu siswa memahami materi dan mencapai ketuntasan belajar.

Penelitian Saputri, Purnamasari, dan Nurhayati (2024) juga mendukung hasil penelitian ini. Penelitian tersebut menerapkan model PBL berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar meningkat dari 74% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II dengan KKM sebesar 75. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model PBL yang didukung media *puzzle* dapat

membantu siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan mencapai ketuntasan hasil belajar.

Selain itu, penelitian Nisa, Pratiwi, dan Antana (2025) memiliki kesesuaian yang lebih dekat dengan penelitian ini karena dilakukan pada siswa kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian tersebut menerapkan model PBL berbantuan media kreatif *puzzle* dengan subjek sebanyak 24 siswa kelas IV. Hasil pengujian terhadap nilai pengetahuan memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar setelah penerapan pembelajaran PBL berbantuan media *puzzle*. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa setelah penerapan PBL berbantuan media *puzzle* dinyatakan tuntas.

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu tersebut, hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media *puzzle* dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Persamaan penelitian terletak pada penggunaan model PBL dan media *puzzle* serta fokus pada hasil belajar Pendidikan Pancasila. Sementara itu, perbedaannya terdapat pada lokasi penelitian, karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan desain penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 6 B Srikaton dengan materi Pancasila sebagai nilai kehidupan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 6 B Srikaton setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* menunjukkan hasil yang baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, baik dalam berdiskusi, memecahkan masalah, maupun menyampaikan hasil pembelajaran. Penggunaan media *puzzle* juga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* dapat memberikan hasil yang positif terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 6 B Srikaton.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian jurnal penelitian

ini. Terimakasih kepada Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd dan Ibu Tidi Maharani, M.Pd. sebagai dosen pembimbing. Terimakasih kepada rekan-rekan peneliti yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Fitriani, D., Salimi, M., Prihati, & Febrianti, F. A. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model PBL berbantuan media *puzzle* di kelas IA SD Negeri 1 Purwonegoro. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.31980/caxra.v4i1.1168>
- Lestari, A., Widodo, S., & Sari, E. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada siswa kelas IV-A SDN Karanganyar Gunung 01. *Wawasan Pendidikan*, 4(1).
- Muna, N., Nursyahidah, F., Subekti, E. E., & Maflakhah, A. (2023). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model Problem Based Learning berbantuan media *puzzle* kelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 3421–3436.
- Nisa, A. F. C., Pratiwi, V. U., & Antana, A. S. (2025). Penerapan model Problem Based Learning (PBL) menggunakan bantuan media kreatif *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(4), 1309–1325. <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i4.65186>
- Ramadhani, G. S., Marsisae, N. T. N., & Farhurohman, O. (2025). Peran media *puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 7(2), 151–159. <https://doi.org/10.30599/9kt23e75>
- Rohan, M. R., & Iksam. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model Problem Based Learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 1974–1982. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11340>
- Saputri, M. G., Purnamasari, V., & Nurhayati, R. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas VI melalui model pembelajaran PBL berbantuan media *puzzle* di SDN Sarirejo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 411–425. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21732>
- Sari, K., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* di kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>