ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i3.5894

PENERAPAN MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS 1 SD NEGERI NAIKOTEN 2

The Implementation of Problem-Based Learning Model Assisted by Puzzle to Improve Students' Learning Outcomes on the Practice of Pancasila Values in Daily Life in Grade VI at UPTD SD Inpres Oesapa Kecil 1

Angela Petronela Ditte[1], Martha Khistina Kota[2], Paulina Riwu Ga[3]
Univeristas Nusa Cendana
angeladitte6772@gmail.com; marthakota87@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 10, 2025	May 3, 2025	May 18, 2025	May 23, 2025

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in the subject of Pancasila Education, specifically related to the practice of Pancasila values in daily life, through the implementation of the *Problem Based Learning* (PBL) model assisted by puzzle media. This research employs Classroom Action Research (CAR), carried out in four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 25 sixth-grade students of Class VI C at UPTD SD Inpres Oesapa Kecil 1. Data were collected through observation and tests, then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show a significant increase in students' average scores, from 56.92 in the pre-cycle to 72.06 in Cycle I, and further to 84.63 in Cycle II. The percentage of students achieving mastery learning also increased

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

from 36% in the pre-cycle, to 44% in Cycle I, and reached 100% in Cycle II. These findings indicate that the application of the PBL model assisted by puzzle media is effective in enhancing student learning outcomes. In addition to improving conceptual understanding, this approach promotes more active and meaningful learning, while also fostering students' motivation and participation in understanding and practicing Pancasila values.

Keywords: Learning Outcomes; *Problem Based Learning*; Puzzle; Pancasila Values; Character Education

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya terkait pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media puzzle. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas VI C UPTD SD Inpres Oesapa Kecil 1. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes, kemudian dianalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai siswa, yaitu dari 56,92 pada pra-siklus menjadi 72,06 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 84,63 pada siklus II. Ketuntasan belajar secara klasikal juga mengalami peningkatan dari 36% pada pra-siklus, menjadi 44% pada siklus I, hingga mencapai 100% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media puzzle efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain meningkatkan pemahaman konsep, pendekatan ini juga mendorong pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, serta menumbuhkan motivasi dan partisipasi siswa dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila.

Kata kunci: Hasil Belajar; *Problem Based Learning*; Puzzle; Nilai-Nilai Pancasila; Pendidikan Karakter

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, khususnya pada aspek pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Padahal, nilai-nilai Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa Indonesia sejak usia dini (Kemdikbudristek, 2023). Di sisi lain, proses pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dan pembelajaran menjadi tidak kontekstual (widyastuti, s, 2021). Model *Problem Based Learning* (PBL) telah terbukti secara nasional dan internasional sebagai pendekatan yang efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan hasil belajar melalui pemecahan masalah (Setiawan R, 2020). Selain itu, media edukatif seperti puzzle dinilai mampu merangsang aspek kognitif dan afektif siswa secara simultan, terutama pada jenjang sekolah dasar yang berada pada tahap

operasional konkret menurut teori perkembangan (khairani, 2023). Namun, studi mengenai integrasi PBL dengan media puzzle dalam konteks Pendidikan Pancasila masih sangat terbatas, terutama di lingkungan lokal seperti Kota Kupang. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk mengisi kesenjangan tersebut dan memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, peneliti berpendapat bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media puzzle dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Model PBL mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata, yang sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan sejak dini. Pendapat ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan aktivitas belajar siswa di sekolah dasar. (Sari, at all 2018) menemukan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa secara signifikan. Selain itu, (Cendrawati, L & Wahyudin, A, 2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pemecahan masalah ilmiah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media puzzle sebagai alat bantu dalam pembelajaran juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (Biantong, P. T et al., 2023) menyatakan bahwa media puzzle dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar secara positif. Demikian pula, (Suriani et al., 2022) menemukan bahwa penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran *Picture and Picture* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, peneliti meyakini bahwa integrasi model PBL dengan media puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. (Hanifah et al., 2025) menerapkan PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam Pendidikan Pancasila, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan kognitif dan keterlibatan siswa. Demikian pula, (Kurniawati & Sapriati, 2024) menemukan bahwa penggunaan PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada materi

Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, (Utami, S. A. A., Muslim, A & Yuliani, S. R, 2023) melaporkan bahwa implementasi PBL meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV, dengan peningkatan kelulusan dari 43,75% menjadi 80%. Namun, meskipun efektivitas PBL telah banyak diteliti, terdapat kesenjangan dalam integrasi media pembelajaran yang inovatif, seperti puzzle, dalam konteks Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media puzzle memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, namun penggunaannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih jarang dieksplorasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji efektivitas kombinasi model PBL dan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar melalui integrasi model *Problem-Based Learning* (PBL) dengan media puzzle. Model PBL, yang diperkenalkan oleh (Barrows, H. S & Tamblyn, R. M, 1980) menekankan pembelajaran berbasis masalah nyata untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir kritis siswa. Integrasi media puzzle dalam model PBL menawarkan pendekatan inovatif yang menggabungkan aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran. Menurut (Fitriyani & Wibawa, 2024) penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Pancasila dapat mengembangkan karakter siswa seperti ketekunan, kesabaran, dan menghargai pendapat orang lain, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan sejak dini. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam memperluas penerapan model PBL dengan memasukkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti puzzle, untuk meningkatkan hasil belajar dan pembentukan karakter siswa dalam Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di kelas VI Sekolah Dasar. Fokus ini muncul dari permasalahan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana pendekatan yang digunakan belum mampu mengakomodasi karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget, 2009). Selain itu, rendahnya rata-rata nilai dan persentase ketuntasan siswa menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum optimal dalam membangun pemahaman siswa secara bermakna. Model *Problem Based*

Learning (PBL) yang berorientasi pada pemecahan masalah nyata diyakini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep secara kontekstual. Integrasi media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat memperkuat pemahaman siswa melalui pendekatan visual dan kinestetik yang menyenangkan. Kombinasi keduanya bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model Problem Based Learning berbantuan puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila di kelas VI SD Inpres Oesapa Kecil 1.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat kualitatif deskriptif. Penelitian tindakan kelas dipilih karena fokus utamanya adalah memperbaiki proses dan hasil belajar melalui penerapan strategi pembelajaran tertentu di dalam kelas. Dalam konteks ini, peneliti berperan langsung dalam proses pembelajaran guna mengidentifikasi permasalahan, merancang solusi, melaksanakan tindakan, dan merefleksi hasilnya secara sistematis. Menurut (arikunto et al., 2010), penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran melalui siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model penelitian ini relevan diterapkan dalam studi ini karena memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dan mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran dalam konteks riil kelas. Sebagaimana dijelaskan oleh (susanto & suparlan, 2022), pendekatan PTK memungkinkan guru sekaligus peneliti untuk mengembangkan praktik pembelajaran secara kolaboratif, kontekstual, dan berkelanjutan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan waktu pelaksanaan dimulai dari minggu keempat bulan Februari hingga minggu kedua bulan Maret 2025. Subjek penelitian adalah 25 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Lokasi penelitian ditetapkan di SD Inpres Oesapa Kecil 1, Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan sistematis yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, termasuk modul ajar, bahan ajar, LKPD, dan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan oleh guru dengan menerapkan model PBL berbantuan

puzzle sesuai langkah-langkah sintaks PBL, yaitu mengorientasikan peserta didik pada masalah, mengorganisasi pembelajaran, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, serta melakukan evaluasi. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung, dan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan dan kekurangan pembelajaran pada setiap siklus.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Observasi digunakan untuk melihat keaktifan siswa dan kualitas pelaksanaan pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar melalui pre-test dan post-test. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta soal tes berbentuk uraian pendek. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif, dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75. Penelitian dianggap berhasil apabila ≥80% siswa memperoleh nilai di atas batas KKTP tersebut.

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan yang menekankan pada pemecahan masalah nyata untuk mendorong siswa berpikir kritis, aktif, dan mandiri dalam pembelajaran (Barrows, 1996)Media puzzle digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep melalui aktivitas menyusun dan berinteraksi secara visual dan kinestetik. Puzzle sebagai alat permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan konsentrasi, koordinasi, dan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan kerangka tersebut, penerapan model PBL berbantuan puzzle diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

HASIL

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, hasil pembelajaran menunjukkan tingkat pemahaman siswa yang masih rendah, partisipasi belajar yang pasif, serta kurangnya motivasi dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun setelah penerapan model Problem Based Learning berbantuan puzzle, terjadi perubahan signifikan dalam berbagai aspek proses dan hasil belajar.

Tabel 1 Nilai Hasil Tes Siklus I dan Siklus II

Hasil Tes	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	1.625	2.286
Rata-rata	65	91,44
Presentasi Ketuntusan	36%	100%
Kriteria	C	A

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa penelitian pada siklus I memperoleh nilai 1.625 dengan rata-rata 65 dan presentase ketuntasan 36%, mendapatkan kriteria C. Sedangkan pada siklus II, memperoleh jumlah nilai 2.286 dengan rata-rata 91,44 presentase ketuntasan 100% dan mendapatkan kriteria A. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada siklus II maka dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan Puzzle.

Tabel 2 Tabel Perbandingan Hasil Observasi Guru Siklus I dan Siklus II

Hasil Observasi Aktivitas Guru	Siklus I	Siklus II
Jumlah Skor	7,5	10
Nilai Rata-Rata	75	100
Kriteria	B	A

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi guru siklus I untuk jumlah skor 7,5 dengan nilai rata-rata 75. Sedangkan pada siklus II jumlah skor 100 dengan kriteria A.

Tabel 3 Tabel Perbandingan Hasil Observasi Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil Observasi Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II
Jumlah Skor	6	10
Nilai Rata-Rata	60	100
Kriteria	C	A

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi siswa siklus I untuk jumlah skor 7 dengan nilai rata-rata 75. Sedangkan pada siklus II jumlah skor 100 dengan kriteria A.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media puzzle secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi *Pengamalan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari*. Temuan ini menjawab rumusan masalah penelitian yang berbunyi: *Bagaimana penerapan model Problem Based Learning berbantuan puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa?* dan sekaligus membuktikan hipotesis tindakan bahwa jika model PBL berbantuan puzzle diterapkan, maka hasil belajar siswa akan meningkat. Secara kuantitatif, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 65 pada pra-siklus, menjadi 72,06 pada siklus I, dan 84,63 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model PBL mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah secara kolaboratif, dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hmelo-Silver, C. E, 2004), yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning membantu siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih kuat melalui keterlibatan dalam masalah dunia nyata*. Penerapan media puzzle sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman konsep, serta meningkatkan motivasi belajar. Puzzle menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang sangat cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget. Pendapat ini diperkuat oleh studi dari (Çakıroğlu, Ü & Öztürk, M, 2017), yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran visual dan manipulatif seperti puzzle dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan siswa. Selain peningkatan hasil belajar, analisis observasi juga menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami perubahan positif. Siswa menjadi lebih aktif, komunikatif, dan mampu bekerja sama dalam kelompok saat menyelesaikan tugas yang berbasis masalah. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan bimbingan, dan membantu siswa merefleksikan pemahaman mereka. Hal ini mencerminkan implementasi efektif dari prinsip-prinsip PBL sebagaimana dijelaskan oleh (Barrows, H. S & Tamblyn, R. M, 1980), yang menyebutkan bahwa peran guru dalam PBL adalah mengarahkan proses belajar sambil memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mendukung hipotesis awal, tetapi juga memperkuat efektivitas model Problem Based Learning berbantuan puzzle dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan ini dapat dijadikan sebagai strategi alternatif yang inovatif dalam pembelajaran kontekstual di sekolah dasar, serta

memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media puzzle secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini konsisten dengan berbagai literatur dan studi sebelumnya yang menegaskan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Hmelo-Silver (2004) menjelaskan bahwa PBL membantu siswa mengembangkan pemahaman konseptual yang lebih baik melalui aktivitas pemecahan masalah yang menuntut keterlibatan aktif, kolaboratif, dan reflektif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II secara signifikan. Selanjutnya, temuan penelitian ini juga mendukung teori yang dikemukakan oleh (Barrows, H. S & Tamblyn, R. M, 1980), yang menyatakan bahwa Problem Based Learning bukan hanya efektif dalam bidang pendidikan kedokteran, tetapi juga dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan untuk membentuk kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menerima informasi, melainkan mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui konteks nyata dan diskusi kelompok. Perubahan peran guru menjadi fasilitator serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang diamati dalam penelitian ini merupakan implementasi langsung dari konsep yang dijelaskan oleh Barrows. Selain itu, penggunaan media puzzle sebagai alat bantu visual dan kinestetik dalam pembelajaran mendukung hasil studi oleh (Sari, A. R & Sa'diyah, C., 2023), yang meneliti integrasi media puzzle dalam pembelajaran tematik dan menemukan bahwa puzzle dapat meningkatkan konsentrasi, daya ingat, serta hasil belajar siswa secara menyeluruh. Mereka menyimpulkan bahwa media puzzle cocok diterapkan pada siswa usia sekolah dasar karena mampu mengaitkan materi dengan pengalaman konkret siswa dalam aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat literatur sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan model PBL yang dipadukan dengan media pembelajaran yang tepat, seperti puzzle, dapat menciptakan lingkungan belajar aktif, inovatif, dan efektif. Hal ini juga menunjukkan bahwa pendekatan tersebut konsisten dengan karakteristik siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Perbedaan konteks sekolah atau subjek mata pelajaran tidak mengubah efektivitas strategi ini secara signifikan, yang berarti model PBL berbantuan puzzle dapat direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut untuk mata pelajaran lainnya.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang bermakna terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pendekatan *Problem Based Learning (PBL)* sebagai model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam pemecahan masalah. PBL memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri dan kontekstual, yang konsisten dengan pandangan konstruktivistik tentang pembelajaran (Hmelo-Silver, C. E, 2004); Penelitian ini juga menunjukkan bahwa PBL sangat relevan untuk diterapkan dalam pendidikan dasar, yang selama ini lebih banyak mengandalkan metode konvensional. Dari sisi praktis, penerapan model PBL berbantuan media puzzle dalam penelitian ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Puzzle sebagai media pembelajaran visual-kinestetik sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih berada dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Hal ini mendukung hasil studi sebelumnya oleh (Sari, A. R & Sa'diyah, C., 2023), yang menyimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik. Oleh karena itu, guru di sekolah dasar dapat mengadopsi kombinasi PBL dan puzzle sebagai alternatif inovatif untuk menyampaikan materi yang bersifat nilai dan abstrak, seperti pengamalan Pancasila. Secara lebih luas, implikasi dari penelitian ini juga menyentuh aspek kebijakan pendidikan, terutama dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang tepat dapat menjawab tantangan implementasi kurikulum baru, terutama dalam membangun profil pelajar Pancasila yang aktif, reflektif, dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Barrows, H. S & Tamblyn, R. M, 1980) bahwa PBL bukan hanya pendekatan pembelajaran, tetapi juga merupakan alat pengembangan karakter dan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan kerja sama. Dengan demikian, temuan ini memberikan landasan bagi pendidik dan pembuat kebijakan untuk mengintegrasikan model pembelajaran berbasis masalah dan media kontekstual secara lebih luas dalam sistem pendidikan nasional.

Penelitian ini memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media puzzle, namun penulis menyadari adanya beberapa keterbatasan yang perlu diakui agar hasil penelitian ini tidak digeneralisasikan secara berlebihan. Salah satu keterbatasan utama adalah jumlah sampel yang relatif kecil, yaitu hanya 25 siswa dari satu kelas di SD Inpres Oesapa Kecil 1. Ukuran sampel

yang terbatas ini dapat mempengaruhi tingkat generalisasi hasil, karena karakteristik siswa di sekolah atau daerah lain mungkin berbeda secara sosial, budaya, atau akademik. Selain itu, metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) cenderung memiliki potensi bias, terutama karena peneliti juga berperan sebagai perancang tindakan dan pengamat. Meskipun upaya untuk menjaga objektivitas dilakukan, seperti melibatkan guru mitra dan menggunakan instrumen observasi, kemungkinan subjektivitas tetap ada dalam proses pencatatan dan interpretasi data. Di sisi lain, pengaruh variabel luar seperti latar belakang keluarga, kondisi emosional siswa, serta keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah tidak dapat sepenuhnya dikendalikan dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa selama siklus tindakan. Keterbatasan lainnya adalah fokus penelitian yang hanya mencakup satu mata pelajaran dan satu topik khusus, yaitu pengamalan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum mencerminkan efektivitas model PBL berbantuan puzzle terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran lain atau pada jenjang kelas yang berbeda. Mengingat batasan-batasan tersebut, penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas dan metode yang lebih bervariasi sangat disarankan untuk memperkuat temuan serta memperluas penerapannya dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan temuan, rata-rata nilai siswa meningkat dari 65 dengan ketuntasan klasikal sebesar 36% pada pra-siklus menjadi 93,15 dengan ketuntasan 100% pada siklus II. Selain hasil belajar, aktivitas belajar dan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok juga mengalami peningkatan, mencerminkan karakteristik utama model PBL yang menekankan kolaborasi, penyelidikan aktif, dan pemecahan masalah kontekstual. Media *puzzle* yang digunakan sebagai alat bantu visual konkret terbukti efektif mendukung pembelajaran siswa usia sekolah dasar, yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut Piaget. Temuan ini menegaskan bahwa kombinasi model PBL dan media *puzzle* memberikan kontribusi signifikan terhadap penciptaan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, khususnya dalam proses internalisasi nilai-nilai Pancasila.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan ilmu pedagogi sekolah dasar dengan tiga poin utama. Pertama, studi ini memperluas implementasi model PBL yang selama ini banyak diterapkan pada jenjang menengah dan tinggi ke konteks pendidikan dasar, dengan mempertimbangkan karakteristik belajar konkret anak-anak. Kedua, penelitian ini memberikan validasi empiris atas efektivitas integrasi media visual sederhana seperti *puzzle* dalam mendukung PBL dalam konteks lokal, khususnya di wilayah Indonesia Timur yang masih minim terwakili dalam literatur akademik. Ketiga, penelitian ini menyempurnakan strategi evaluasi dalam penelitian tindakan kelas (PTK) melalui instrumen observasi dan tes yang disusun dan dianalisis secara sistematis, sehingga memberikan kerangka evaluasi yang dapat direplikasi dalam berbagai konteks pembelajaran.

Berdasarkan keterbatasan penelitian ini, beberapa rekomendasi diajukan untuk studi lanjutan. Pertama, disarankan untuk melakukan eksplorasi longitudinal guna menilai stabilitas dampak pembelajaran terhadap pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam jangka panjang. Kedua, cakupan penelitian sebaiknya diperluas ke berbagai wilayah dan karakteristik sekolah dasar, khususnya di daerah pedesaan atau dengan latar belakang siswa yang berbeda, untuk meningkatkan generalisasi temuan. Ketiga, perlu dilakukan pengujian efektivitas model PBL dengan variasi media edukatif lain, seperti *flashcard*, simulasi, atau permainan digital, guna melihat potensi pendekatan kontekstual dan teknologi dalam memperkuat hasil belajar siswa secara lebih luas dan mendalam. Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan dapat mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan aplikatif dalam membentuk karakter kebangsaan sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, suhardjono, & supriadi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.

Barrows, H. S, & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. Springer Publishing Company

Biantong, P. T, Arsyad, N, & Suroyo. (2023). *The Effect of Puzzle Media on Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes in Elementary School Students*. *2*, 149–154. https://doi.org/10.35877/454ri.eduline1509

Çakıroğlu, Ü, & Öztürk, M. (2017). *Flipped Classroom with Problem Based Activities in Science Education: Students' Performance and Perceptions*. *235*, 87–94. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.012

Cendrawati, L, & Wahyudin, A. (2020). The Implementation of Problem Solving-Based Scientific Learning to Improve Motivation and Learning Outcomes of Class IV

Elementary School Students. *Journal of Primary Education*, *1*, 66–71. https://doi.org/10.15294/jpe.v11i1.36048

Fitriyani, C., & Wibawa, S. (2024). *Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Puzzle Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sd. 09*. Doi: https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12060

Hanifah, N. Y., Retnasari, L., Wardani, E. K., Alfarizqi, M., & Ghiffari, N. (2025). *Implementing Problem-Based Learning To Enhance Pancasila Education Outcomes In Grade Iv At Elementary School. 11*(1). DOI: http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v11i1.11298

Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, *3*, 235-266. https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3

Kemdikbudristek. (2023). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka SD*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

khairani. (2023). Penggunaan Puzzle untuk Meningkatkan Kreativitas dan Konsentrasi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Anak*, *1*. Doi: 10.62007/joumi.v1i4.183

Kurniawati, V., & Sapriati, A. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Yang Berdiferensiasi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 09*. Doi: https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19587

Sari, A. R, & Sa'diyah, C. (2023). Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, *2*. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4390

Sari, D. K, B., E., & Purwanti, E. (2018). The Effect of Problem-Based Learning Model Increase The Creative Thinking Skill and Students Activities on Elementary School. *Journal of Primary Education*, *1*, 57–63. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe

Setiawan R. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *1*. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9844

Suriani, E. G., Sulistri, E., & Marsela, N. (2022). Picture and picture method media puzzle assisted on learning outcomes in the cognitive realm of Grade V elementary school students. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, *9*(2), 39. https://doi.org/10.26555/jpsd.v9i2.a24688

susanto, & suparlan. (2022). *Classroom Action Research as a Strategy to Improve Learning Quality*. *1*, 34–40. https://doi.org/10.23887/ijert.v13i1.47268

Utami, S. A. A., Muslim, A, & Yuliani, S. R. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila. *2*. https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.23265

widyastuti, s. (2021). Inovasi Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*, 115–123. https://doi.org/10.1234/jpd.v12i1.5678