

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023

Lathifah Aulia Sari¹, Uswatun Khasanah², Wiwik Sulistyarningsih³

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan, ³SD Muhammadiyah Kleco 2
lathifahauliasari@gmail.com

Article History

accepted 1/6/2023

approved 1/7/2023

published 10/7/2023

Abstract

The purpose of this research is to improve the learning outcomes of Pancasila Education using the problem-based learning model assisted by puzzle media in class I Amanah. This research method is Classroom Action Research. The research was conducted in two cycles with stages including planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques are observation, tests, and document studies. Data analysis techniques according to Miles and Huberman include data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the class average and percentage of classical completeness increased from pre-action 56.92 with 23.04% classical completeness to 72.06 with 55.77% classical completeness in cycle I, and increased to 85.98 with classical completeness 84.62% in cycle II. Based on the results of this study, it was concluded that the application of the Problem Based Learning model assisted by media puzzles can improve learning outcomes in Pancasila Education in class I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 in the 2022/2023 academic year.

Keywords: *Larning outcomes, Problem Based Learning, puzzles media.*

Abstrak

Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *problem Based learning* berbantuan media *puzzle* di kelas I Amanah. Metode penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes, dan studi dokumen. Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari pratindakan 56,92 dengan ketuntasan klasikal 23,04% meningkat menjadi 72,06 dengan ketuntasan klasikal 55,77% pada siklus I, dan meningkat menjadi 85,98 dengan ketuntasan klasikal 84,62% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini, disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: Hasil Belajar, Problem Based Learning, Media Puzzle.



PENDAHULUAN

Sistem pendidikan nasional dituntut untuk dilakukan pembaharuan secara terencana, terarah dan berkesinambungan sehingga menjamin pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, relevansi, dan efisiensi manajemen pendidikan (N. P. C. P. Dewi, 2022). Pendidikan berkaitan erat dengan kurikulum. Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan kurikulum dari waktu ke waktu menyesuaikan perkembangan zaman. Penetapan kurikulum merdeka saat ini dijadikan sebagai pemulihan krisis pembelajaran akibat adanya pandemi Covid-19 (Andari, 2022). Pelaksanaan kurikulum merdeka sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia akibat dampak *learning loss* pembelajaran jarak jauh. Menurut Kashyap (2021) *learning loss* adalah konsep tentang tidak efektifitasnya proses pembelajaran (Muthmainnah & Rohmah, 2022). Tidak efektifitasnya proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar peserta didik dan kualitas sumber daya manusia selama pandemi Covid-19.

Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka. Menurut Hanafiah (2023), Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan pemberian contoh yang dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kongkret dilakukan secara sistematis dan logis untuk memberikan informasi kepada peserta didik melalui kejadian dan fakta yang berada di lingkungan peserta didik. Menurut Triyanto, T., & Fadhillah, N. (Kartini & Dewi, 2021) implementasi Pendidikan Pancasila di SD sebagai jalur pendidikan pembelajaran yang menyebabkan penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dengan kegiatan pembelajaran yang menyangkut tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Suarim & Neviyarni (2021), belajar adalah perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman. Prinsip belajar menurut Munirah (2018) yaitu perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, dan perbedaan individu. Hasil belajar sebagai indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini terjadi karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses belajar mengajar. Menurut Abduloh (2022), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu internal dan eksternal. Faktor internal yaitu jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Maret 2023 di kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 menyatakan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I Amanah belum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Guru belum mengoptimalkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik untuk membangun pengetahuannya. Penggunaan media pembelajaran belum dioptimalkan untuk menarik minat belajar peserta didik. Ditemukan peserta didik terlihat kurang aktif selama proses pembelajaran. Saat guru memberikan pertanyaan hanya beberapa peserta didik yang menjawab. Selama proses pembelajaran ditemukan peserta didik yang kurang fokus. Peserta didik terlihat mengantuk, bermain di kelas, dan berjalan-jalan di kelas selama proses pembelajaran.

Temuan ini diperkuat dengan hasil belajar di kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2, rata-rata hasil belajar peserta didik masih rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Nilai rata-rata kelas I Amanah sebesar 56,92. Ketuntasan belajar sebanyak 6 anak dengan persentase ketuntasan klasikal yaitu 23,04% dengan kategori

kurang. Sedangkan peserta didik yang dinyatakan tidak tuntas belajar sebanyak 20 anak dengan persentase 76,96% yang masih dibawah KKM 75. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I Amanah belum optimal. Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dilakukan dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar dan minat belajar peserta didik. Salah satunya menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle*. Alasan menggunakan model *Problem Based Learning* karena peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran. Menurut Yuafian & Astuti (2020) model *Problem Based Learning* menghadapkan peserta didik tentang masalah sebagai pembelajaran kolaboratif dan pendekatan pembelajaran yang inovatif dengan memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik melalui pembelajaran kelompok. Pemilihan media *puzzle* untuk menunjang peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas I Amanah karena untuk merangsang berpikir agar fokus belajar dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Menurut Marcelia (2019) media *puzzle* adalah permainan edukasi yang tidak hanya untuk bermain tetapi mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan. Menurut Ambarini (Hasan et al., 2021) menyatakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran menumbuhkan kemauan belajar yang lebih menarik, mudah dipahami, mengontrol peserta didik, dan mencapai tujuan pembelajaran serta metode pengajaran menjadi lebih variatif melalui komunikasi verbal dari penjelasan guru.

Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimana model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023? Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* di kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023.

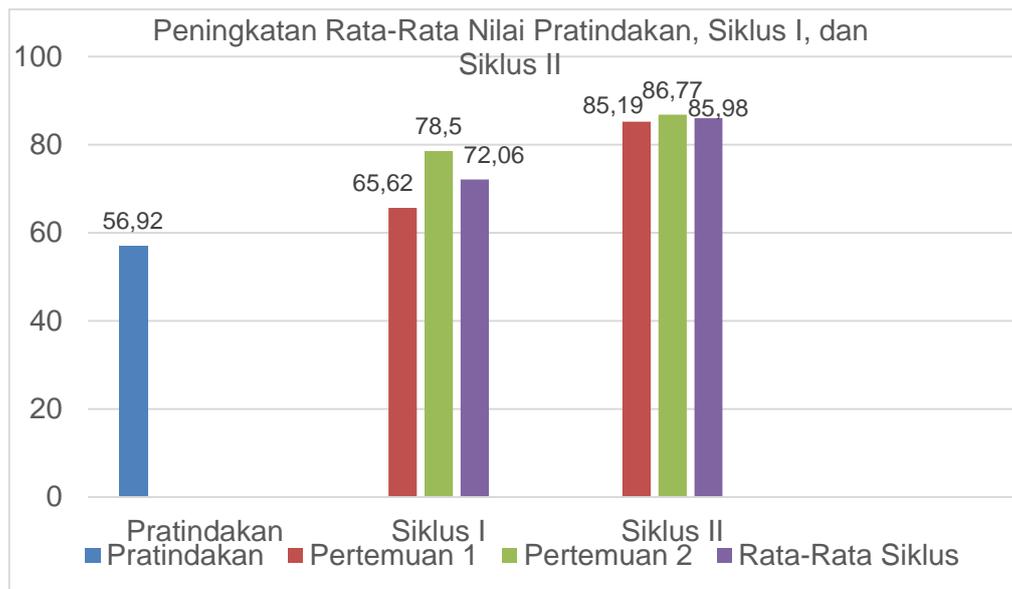
METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus terdiri dari empat pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto et al., 2015). Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2. Jumlah peserta didik 26 dengan rincian 13 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dari bulan Maret sampai Mei 2023.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan studi dokumen. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, soal tes, dan dokumen daftar nilai. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017) yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dikategorikan berhasil jika >80% peserta didik memiliki ketuntas belajar dengan memperoleh nilai lebih dari KKM (≥ 75).

HASIL DAN PEMBAHASAN

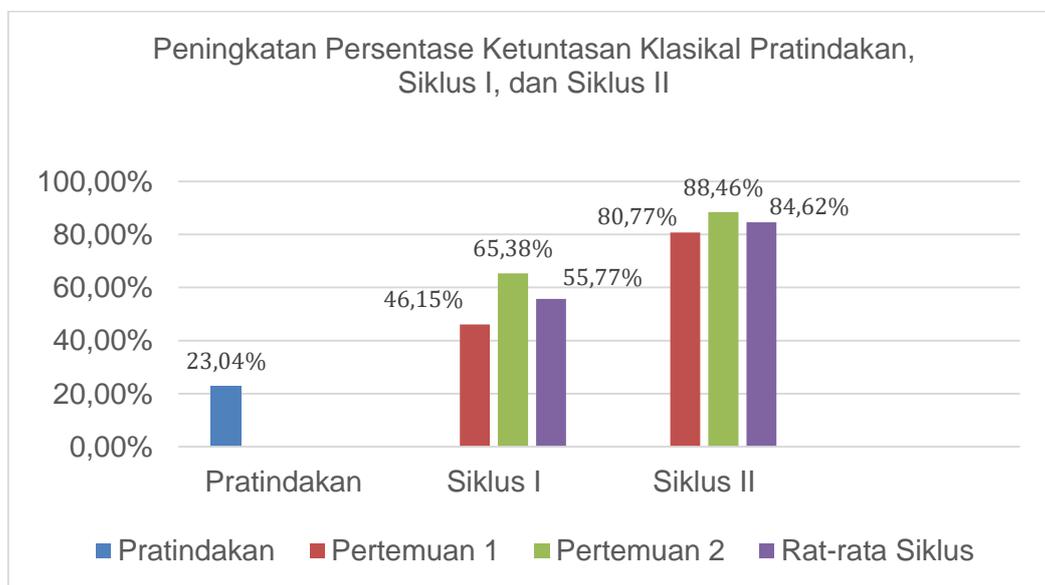
Data utama hasil penelitian ini diperoleh dari penilaian evaluasi pembelajaran setiap pertemuan. Gambar 1 menyajikan temuan peningkatan rata-rata kelas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dari pratindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Rata-Rata Kelas Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Gambar 1 menyajikan peningkatan rata-rata kelas Pendidikan Pancasila dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Hasil rata-rata kelas pratindakan yaitu 56,92 meningkat menjadi 72,06 pada siklus I, dan meningkat menjadi 85,98 pada siklus II.

Peningkatan persentase ketuntasan klasikal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dari pratindakan, siklus I, dan siklus II disajikan dalam gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Persentase Ketuntasan Klasikal Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Gambar 2 menyajikan peningkatan persentase ketuntasan klasikal Pendidikan Pancasila dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Hasil persentase ketuntasan klasikal

pratindakan yaitu 23,04% meningkat menjadi 55,77% pada siklus I, dan meningkat menjadi 84,62% pada siklus II. Pada siklus II sudah memenuhi kategori ketuntasan klasikal yaitu >80%.

Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan karena model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model yang memiliki kelebihan yaitu memberikan pengalaman dengan menyelesaikan permasalahan yang nyata dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dewi (2020) tentang kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang memberikan pengalaman baru, memudahkan saling berkomunikasi, memudahkan mendapatkan informasi, dan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Menurut Arends (Nuraeni, 2020), model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan peserta didik untuk belajar dan terlibat dalam pemecahan masalah secara kontekstual berdasarkan permasalahan autentik. Menurut Arends (Ahyar et al., 2019), ada lima tahapan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing pengalaman individual dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Hasil belajar mengalami peningkatan karena penggunaan media. Menurut Tafonao (2018), media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media *puzzle* sebagai permainan edukatif membantu untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam belajar sehingga mereka dapat memecahkan masalah. Menurut Marcelia (2019), media *puzzle* adalah permainan edukasi yang tidak hanya untuk bermain tetapi mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan. Menurut Suciati (Lidya, 2019) media *puzzle* memiliki kelebihan yaitu melatih konsentrasi, memperkuat daya ingat, mengenalkan sistem dan konsep hubungan, meningkatkan kognitif dalam memecahkan masalah, dan melatih kesabaran.

Hasil temuan berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar peserta didik setiap siklus. Hasil temuan tersebut diantaranya peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat dari sikap peserta didik yang antusias dalam mengikuti pembelajaran, berani bertanya, aktif, dan dapat mengerjakan soal dengan baik. Hasil temuan tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berdasarkan pendapat Roestiyah (Ruwaida, 2019) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan mendeskripsikan tentang perilaku peserta didik yang diharapkan setelah mempelajari bahan pelajaran tertentu.

Hasil penelitian ini memiliki relevansi terhadap penelitian sebelumnya dari penelitian Setianingsih et al. (2020) yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* berbasis TPACK dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I. Terbukti dari siklus I sebanyak 63% siswa mencapai nilai ketuntasan yang ditetapkan. Pada siklus II mengalami peningkatan kembali yaitu 88% siswa mencapai ketuntasan minimal. Sejalan dengan penelitian Prasetio Nugroho (2019) yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan pada peserta didik kelas V. Terbukti dari siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,71. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 5,59 menjadi 80,29, kemudian siklus III juga mengalami peningkatan sebesar 4,12 sehingga menjadi 84,41. Penelitian ini relevan dengan penelitian Winda Hastuti (2019) yang menyatakan media *puzzle* Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar PPKN pada peserta didik kelas IA di SD Negeri Rambutan 03

Pagi. Terbukti siklus I memperoleh persentase ketuntasan klasikal 71,88%, meningkat pada siklus II sebesar 75,00%, dan meningkat pada siklus III sebesar 84,38%. Sejalan dengan penelitian Kasri (2018) yang menyatakan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada peserta didik Kelas I SD. Terbukti banyak peserta didik tuntas pada siklus I pertemuan 1 sebanyak 7 peserta didik (58%). Banyaknya peserta didik tuntas pada siklus II sebanyak 12 peserta didik adalah 88.

Berdasarkan temuan dan ulasan diatas, penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas I Amanah. Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah dilakukan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle*. Oleh karena itu, solusi alternatif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle*.

SIMPULAN

Berlandaskan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menumbuhkan minat peserta didik dalam membangun pengetahuannya. Penggunaan media *puzzle* membantu untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Saran untuk penelitian lanjutan untuk meningkatkan pembelajaran berbasis masalah di kelas rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, Suntoko, Purbangkara, T., & Abikusna, A. (2022). *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ahyar, Sihkabuden, & Soepriyanto, Y. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 74–80. <https://doi.org/10.17977/um031v5i22019p074>
- Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65–79. <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Dewi, R. S., Sundayana, R., & Nuraeni, R. (2020). Perbedaan Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self-Confidence antara Siswa yang Mendapatkan DL dan PBL. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 463–474. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.830>
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Implementasi Nilai Karakter Gotong Royong dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539–551. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tasdin, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. I. M. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.
- Hastuti, W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar PPKN Menggunakan Media Puzzle

- Pancasila Pada Siswa Kelas IA di Sd Negeri Rambutan 03 Pagi. *Proceedings UMS Seminar Nasional Pendidikan*, 1(21), 215–226.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 113–118.
- Kasri. (2018). Peningkatan Prestasi Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320–325.
- Lidya. (2019). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MIN 17 Aceh Timur. In *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh*.
- Marcellia, F., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. (2019). Penerapan Model Probleme Based Learning Berbantu Media Puzzle Pada Materi Sistem Pernapasan Terhadap Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 3(2), 1–9.
- Munirah. (2018). Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran (Perhatian dan Motivasi, Keaktifan, Keterlibatan Langsung, Pengulangan, Tantangan dan Perbedaan Individu). *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 116–125. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i1a10.2018>
- Muthmainnah, A., & Rohmah, S. (2022). Learning Loss: Analisis Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 969–975.
- Nugroho, P., Sabri, T., & Kresnadi, H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model Problem Based Learning Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(1), 296–302.
- Nuraeni, C. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri Ciputih 01. *Workshop Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 3(4), 607–613.
- Ruwaida, H. (2019). Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih. *Jurnal.Stiq-Amuntai.Ac.Id*, 4(1), 51–76.
- Setianingsih, I. U., Makkasau, A., & Syahrani. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas I Melalui Model Problem Based Learning Berbasis TPACK. *Global Science Education Journal*, 2(2), 165–171.
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yuafian, R., & Astuti, S. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(1), 17–24.