

PENERAPAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS III SD

**Erlis Ventri Nosaria Gulo¹, Envilwan Berkat Harefa², Indah Wijaya Lase³,
Justin Foera-era Lase⁴**
Universitas Nias
e-mail: erlisgulo62@gmail.com

Diterima: 25/07/2026; Direvisi: 08/08/2026; Diterbitkan: 27/08/2026

ABSTRAK

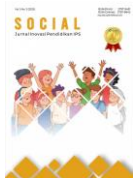
Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III masih rendah, yang ditunjukkan oleh rata-rata hasil belajar sebesar 50,00 dan ketuntasan klasikal sebesar 10,53% pada tahap pra-siklus. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih konkret dan melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media *Puzzle* di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 19 peserta didik kelas III. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar sebagai instrumen utama, serta observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi sebagai data pendukung, dengan guru kelas III sebagai kolaborator sekaligus observer. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari setiap tahapan tindakan. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 50,00 pada pra-siklus menjadi 64,53 pada Siklus I dan 81,53 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 10,53% pada pra-siklus menjadi 52,63% pada Siklus I dan mencapai 100% pada Siklus II. Peningkatan tersebut berlangsung setelah penggunaan media *Puzzle* dikembangkan dari pengenalan simbol dan bunyi sila-sila Pancasila menuju pemahaman kontekstual mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan media *Puzzle* Garuda Pancasila dapat mendukung peningkatan hasil belajar dan mendorong pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Students' learning outcomes in Pancasila Education in Grade III remained low, as indicated by a class average of 50.00 and classical mastery of only 10.53% in the pre-cycle stage. This condition indicates the need for learning media that provide more concrete learning experiences and actively involve students in the learning process. This study aims to describe the improvement of students' learning outcomes in Pancasila Education through the implementation of *Puzzle* media in Grade III elementary school. This study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kurt Lewin model, conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings through the stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 19 Grade III students. Data were collected through learning achievement tests as the main instrument, supported by observations, field notes, and documentation, with the Grade III teacher serving as a collaborator and observer. The results showed an improvement in students' learning outcomes across the research stages. The class average increased from 50.00 in the pre-cycle to 64.53 in Cycle I and 81.53 in Cycle II. Classical mastery increased from 10.53% in the pre-cycle to 52.63% in Cycle I and reached 100% in Cycle II. The improvement occurred following the development of the *Puzzle* media from introducing the symbols and wording of the Pancasila principles to contextual understanding of the application of Pancasila values in everyday life. Thus, the implementation of Garuda Pancasila *Puzzle* media can support improved learning outcomes and encourage Pancasila Education to become more active and student-centered.

Keywords: Puzzle Media, Learning Outcomes, Pancasila Education, Classroom Action Research, Elementary School

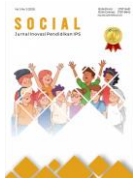


PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencerminkan tingkat penguasaan terhadap pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan yang telah dipelajari (Sumarni & Manurung, 2023). Pada jenjang sekolah dasar, hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat materi, tetapi juga kemampuan peserta didik memahami dan menerapkan pengetahuan dalam situasi yang sesuai dengan kehidupan mereka. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, hasil belajar menjadi penting karena materi yang diberikan tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan mengenai Pancasila, tetapi juga membantu peserta didik memahami dan menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dan melibatkan peserta didik secara aktif diperlukan agar pengetahuan yang diperoleh tidak berhenti pada pemahaman secara verbal. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus merangsang perhatian, minat, dan aktivitas peserta didik (Arsyad, 2014). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta arah pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang bermakna.

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang aktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik tersebut sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang lebih luas bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang kontekstual, berpusat pada peserta didik, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Alimuddin, 2023; Tuerah & Tuerah, 2023). Prinsip tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar karena materi yang dipelajari tidak cukup hanya dipahami secara verbal, tetapi perlu dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik. Pendidikan Pancasila memiliki posisi strategis dalam membentuk karakter peserta didik melalui pengenalan dan pengamalan nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan dalam kehidupan sehari-hari (Fierna et al., 2023; Ira et al., 2024). Penanaman nilai-nilai Pancasila secara konsisten sejak sekolah dasar juga menjadi bagian penting dalam membentuk karakter peserta didik yang Pancasilais (Izzah et al., 2024; Nasrudin et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu menggunakan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi dan menghubungkannya dengan situasi yang dekat dengan kehidupan mereka.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 076080 Sihareo III. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, pembelajaran masih cenderung berlangsung satu arah dengan keterbatasan penggunaan media konkret. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat simbol-simbol sila Pancasila dan belum optimal dalam menghubungkan makna nilai Pancasila dengan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan bahwa penerapan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar masih memerlukan penguatan melalui proses pembelajaran yang dapat mengembangkan pemahaman sekaligus karakter peserta didik (Izzah et al., 2024). Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap strategi dan media pembelajaran yang lebih konkret serta melibatkan peserta didik secara langsung. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus merangsang perhatian, minat, dan aktivitas peserta didik (Arsyad, 2014), sedangkan pemanfaatan media yang tepat dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar (Rizki & Sulasmono, 2023).

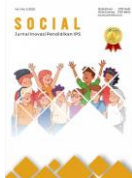


Salah satu media yang berpotensi digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Puzzle*. Karakter media *Puzzle* yang konkret, manipulatif, dan memungkinkan peserta didik menyusun bagian-bagian menjadi suatu kesatuan memberikan peluang bagi peserta didik untuk belajar melalui aktivitas langsung. Kajian mengenai penerapan media *Puzzle* di sekolah dasar menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran (Marfilinda et al., 2024). Penelitian Rusanti et al. (2022) juga menunjukkan bahwa pengembangan media *Puzzle* berbasis permainan edukatif dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III. Sementara itu, penelitian Suharni et al. (2025) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media *Puzzle* yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif *scramble*. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa *Puzzle* memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif dan pemahaman materi Pendidikan Pancasila.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih menyisakan ruang pengembangan. Kajian Marfilinda et al. (2024) membahas penerapan media *Puzzle* secara umum pada pembelajaran sekolah dasar, sedangkan Rusanti et al. (2022) mengembangkan *Puzzle* untuk materi menentukan ide pokok paragraf. Penelitian Suharni et al. (2025) secara khusus mengkaji *Puzzle* pada Pendidikan Pancasila, tetapi diterapkan pada peserta didik kelas V dan dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif *scramble*. Dengan demikian, masih terdapat keterbatasan kajian mengenai penerapan *Puzzle* yang secara khusus dirancang untuk karakteristik peserta didik kelas III dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui tindakan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap. Celah tersebut semakin penting karena peserta didik kelas III masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret untuk membantu menghubungkan simbol, konsep, dan penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut melalui penerapan media *Puzzle* Garuda Pancasila dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan tindakan yang dikembangkan secara bertahap dari pengenalan simbol dan bunyi sila menuju pemahaman kontekstual mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah dan keluarga.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Puzzle* Garuda Pancasila yang tidak hanya difungsikan sebagai alat untuk mengenalkan atau mengingat simbol-simbol Pancasila, tetapi dikembangkan sebagai media pembelajaran bertahap untuk menghubungkan simbol sila dengan contoh perilaku konkret dalam kehidupan peserta didik. Pengembangan tindakan dari pengenalan simbol pada Siklus I menuju pemahaman kontekstual pada Siklus II menjadi pembeda penting dibandingkan penggunaan *Puzzle* yang hanya berorientasi pada penyusunan atau pengenalan materi. Pendekatan tersebut juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III dan tuntutan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menekankan keterkaitan antara pengetahuan tentang Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar mengkaji penggunaan *Puzzle* sebagai media pembelajaran, tetapi memanfaatkan media tersebut sebagai sarana untuk menggeser pengalaman belajar dari pengenalan simbol menuju pemahaman dan penerapan nilai Pancasila secara lebih konkret.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin dengan tujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media *Puzzle* di kelas III SDN 076080 Sihareo III. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran konkret yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sekaligus memberikan kontribusi empiris mengenai



penerapan media *Puzzle* Garuda Pancasila secara bertahap untuk mendukung pemahaman materi Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

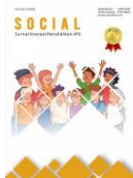
Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dengan model Kurt Lewin. Model ini meliputi empat tahapan yang berlangsung secara siklik, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan di SDN 076080 Sihareo III, Kecamatan Ma'u, Kabupaten Nias, pada semester genap tahun ajaran 2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah 19 orang. Pemilihan subjek didasarkan pada kondisi awal pembelajaran yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila dan hasil belajar sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2×35 menit. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas III. Peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan pembelajaran, sedangkan guru kelas III berperan sebagai kolaborator sekaligus observer yang melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan kinerja peneliti selama tindakan berlangsung. Kolaborasi tersebut dilakukan untuk memperoleh data observasi secara lebih objektif serta menjadi dasar dalam melakukan refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Prosedur penelitian pada setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahap. Pertama, tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas III mengidentifikasi kondisi pembelajaran, menyusun rencana pelaksanaan tindakan, menyiapkan media *Puzzle* Garuda Pancasila, menyusun materi pembelajaran, menyiapkan lembar observasi aktivitas peserta didik dan kinerja guru/peneliti, serta menyiapkan tes hasil belajar. Kedua, tahap tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media *Puzzle* sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pada Siklus I, tindakan difokuskan pada pengenalan simbol dan bunyi sila-sila Pancasila. Ketiga, tahap pengamatan, guru kelas III sebagai kolaborator melakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik dan kinerja peneliti selama proses pembelajaran menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Keempat, tahap refleksi, peneliti bersama guru kelas III menganalisis hasil observasi dan tes pada setiap siklus untuk mengidentifikasi ketercapaian tindakan serta bagian pembelajaran yang masih perlu diperbaiki. Hasil refleksi Siklus I digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan pelaksanaan tindakan pada Siklus II.

Perbaikan tindakan pada Siklus II diarahkan pada penguatan proses pembelajaran dan perluasan materi dari pengenalan simbol menuju pemahaman kontekstual nilai-nilai Pancasila. Peserta didik diarahkan untuk menghubungkan simbol dan sila Pancasila dengan contoh perilaku yang dapat ditemukan di lingkungan sekolah dan keluarga. Dengan demikian, perubahan tindakan antarsiklus tidak hanya berupa pengulangan penggunaan media *Puzzle*, tetapi merupakan perbaikan berdasarkan hasil refleksi terhadap proses pembelajaran pada siklus sebelumnya.

Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Puzzle* Garuda Pancasila, sedangkan aspek yang diperbaiki adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur capaian belajar peserta didik pada mata pelajaran



Pendidikan Pancasila sebelum dan setelah tindakan diberikan. Tes hasil belajar berbentuk esai dan diberikan pada tahap pra-siklus serta pada akhir setiap siklus untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik. Selain tes, penelitian menggunakan lembar observasi kinerja guru/peneliti dan lembar observasi aktivitas peserta didik sebagai instrumen pendukung untuk memperoleh data mengenai proses pelaksanaan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik selama tindakan berlangsung. Catatan lapangan dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi informasi mengenai pelaksanaan penelitian.

Sebelum digunakan, instrumen tes hasil belajar divalidasi melalui penilaian pakar untuk memastikan kesesuaian butir soal dengan materi, indikator pembelajaran, dan tujuan penelitian. Validasi instrumen dilakukan oleh 3 orang pakar yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Pendidikan Pancasila. Hasil penilaian pakar digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki instrumen sebelum diberikan kepada peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, catatan lapangan, dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh guru kelas III sebagai kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung. Tes hasil belajar diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui perubahan capaian belajar peserta didik. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian penting selama pelaksanaan tindakan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung pelaksanaan penelitian.

Data observasi kinerja guru/peneliti dan aktivitas peserta didik dianalisis menggunakan skala Likert dengan kategori sangat baik (4), baik (3), cukup (2), dan kurang (1), dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Rata-Rata Hasil Belajar

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Ketuntasan Belajar

Ketuntasan individual mengacu pada KKM sekolah sebesar 70. Ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$KK = \frac{\sum \text{Peserta didik tuntas}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100\%$$

Data observasi, tes, catatan lapangan, dan dokumentasi digunakan sebagai dasar refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari satu siklus ke siklus berikutnya serta tercapainya nilai minimal 70 sesuai KKM yang ditetapkan sekolah. Penelitian dihentikan setelah indikator keberhasilan tercapai pada Siklus II, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dan ketuntasan klasikal peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian diperoleh melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas peserta didik, observasi kinerja guru/peneliti, dan tes hasil belajar. Guru kelas III berperan

sebagai kolaborator sekaligus observer selama proses pembelajaran. Penyajian hasil penelitian difokuskan pada perubahan aktivitas peserta didik, kinerja guru/peneliti, serta hasil belajar peserta didik pada setiap tahapan penelitian.

Kondisi Pra-Siklus

Sebelum tindakan dilaksanakan, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 076080 Sihareo III dilaksanakan melalui metode ceramah dengan buku paket sebagai sumber belajar. Hasil tes awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 50,00. Dari 19 peserta didik, sebanyak 2 peserta didik memperoleh nilai minimal 70, sedangkan 17 peserta didik memperoleh nilai di bawah 70. Persentase ketuntasan klasikal pada kondisi pra-siklus sebesar 10,53%.

Hasil Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran menggunakan media *Puzzle Garuda Pancasila* dengan materi yang difokuskan pada pengenalan simbol dan bunyi sila-sila Pancasila. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua pertemuan. Observasi dilakukan oleh guru kelas III sebagai kolaborator terhadap aktivitas peserta didik dan kinerja guru/peneliti selama proses pembelajaran.

Pada pertemuan pertama Siklus I, persentase aktivitas peserta didik tercatat sebesar 0%, sedangkan kinerja guru/peneliti memperoleh persentase sebesar 65,63% dan berada pada kategori cukup. Pada pertemuan kedua, aktivitas peserta didik meningkat menjadi 57,89% atau sebanyak 11 dari 19 peserta didik, sedangkan kinerja guru/peneliti mencapai 75,00% dan berada pada kategori baik.

Tes hasil belajar diberikan pada akhir Siklus I. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 64,53. Sebanyak 10 dari 19 peserta didik memperoleh nilai minimal 70, sedangkan 9 peserta didik memperoleh nilai di bawah 70. Persentase ketuntasan klasikal pada Siklus I mencapai 52,63%. Data hasil belajar dari pra-siklus dan Siklus I disajikan pada Tabel 1 untuk memperlihatkan perubahan nilai rata-rata, persentase ketuntasan klasikal, dan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pra-Siklus dan Siklus I

Tahapan	Nilai Rata-rata Kelas	Ketuntasan Klasikal	Peserta Didik Tuntas
Pra-Siklus	50,00	10,53%	2 dari 19
Siklus I	64,53	52,63%	10 dari 19

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata kelas meningkat dari 50,00 pada pra-siklus menjadi 64,53 pada Siklus I. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 10,53% menjadi 52,63%, sedangkan jumlah peserta didik yang mencapai nilai minimal 70 meningkat dari 2 peserta didik menjadi 10 peserta didik.

Hasil Siklus II

Pada Siklus II, tindakan pembelajaran diperbaiki berdasarkan hasil pelaksanaan Siklus I. Materi pembelajaran diperluas dari pengenalan simbol dan bunyi sila menuju pemahaman kontekstual nilai-nilai Pancasila. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan di lingkungan sekolah dan keluarga.

Pada pertemuan pertama Siklus II, seluruh peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan persentase aktivitas sebesar 100%. Kinerja guru/peneliti memperoleh persentase sebesar 90,63% dan berada pada kategori baik. Pada pertemuan kedua, aktivitas peserta didik tetap mencapai 100%, sedangkan kinerja guru/peneliti meningkat menjadi

96,88% dan berada pada kategori sangat baik. Pada pertemuan kedua Siklus II, empat indikator aktivitas peserta didik yang diamati menunjukkan persentase keaktifan sebesar 90,79%, kerja sama sebesar 93,42%, pemahaman materi sebesar 90,79%, dan pemanfaatan media sebesar 96,05%. Seluruh indikator tersebut berada pada kategori sangat baik.

Tes hasil belajar diberikan pada akhir Siklus II. Nilai rata-rata kelas mencapai 81,53. Seluruh 19 peserta didik memperoleh nilai minimal 70 sehingga persentase ketuntasan klasikal mencapai 100%. Untuk memperlihatkan perkembangan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan, data pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik pada Setiap Tahapan Penelitian

Tahapan	Nilai Rata-rata Kelas	Ketuntasan Klasikal	Peserta Didik Tuntas
Pra-Siklus	50,00	10,53%	2 dari 19
Siklus I	64,53	52,63%	10 dari 19
Siklus II	81,53	100%	19 dari 19

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap tahapan penelitian, yaitu dari 50,00 pada pra-siklus menjadi 64,53 pada Siklus I dan 81,53 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 10,53% pada pra-siklus menjadi 52,63% pada Siklus I dan 100% pada Siklus II. Jumlah peserta didik yang mencapai nilai minimal 70 meningkat dari 2 orang pada pra-siklus menjadi 10 orang pada Siklus I dan 19 orang pada Siklus II.

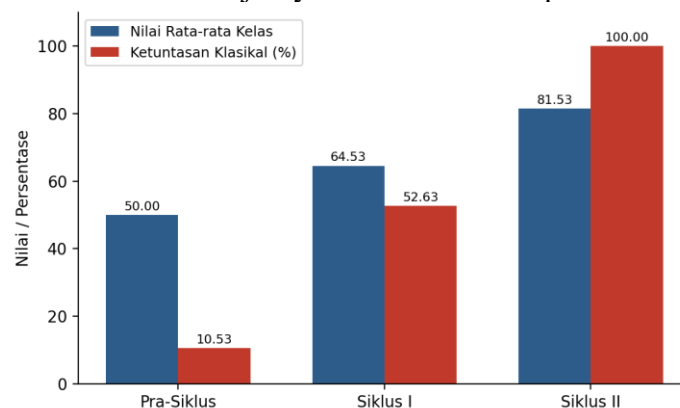
Selain hasil belajar, perubahan aktivitas peserta didik dan kinerja guru/peneliti selama pelaksanaan tindakan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Aktivitas Peserta Didik dan Kinerja Guru/Peneliti Selama Pelaksanaan Tindakan

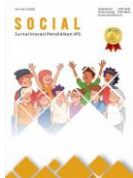
Tahapan	Aktivitas Peserta Didik	Kinerja Guru/Peneliti
Siklus I Pertemuan 1	0%	65,63%
Siklus I Pertemuan 2	57,89%	75,00%
Siklus II Pertemuan 1	100%	90,63%
Siklus II Pertemuan 2	100%	96,88%

Berdasarkan Tabel 3, persentase aktivitas peserta didik meningkat dari 0% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 57,89% pada pertemuan kedua, kemudian mencapai 100% pada kedua pertemuan Siklus II. Kinerja guru/peneliti juga mengalami peningkatan dari 65,63% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 75,00% pada pertemuan kedua, kemudian mencapai 90,63% pada pertemuan pertama Siklus II dan 96,88% pada pertemuan kedua.

Perkembangan nilai rata-rata hasil belajar dan ketuntasan klasikal peserta didik pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II selanjutnya divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata dan Ketuntasan Klasikal pada Setiap Tahapan Penelitian



Berdasarkan Gambar 1, nilai rata-rata kelas menunjukkan peningkatan bertahap dari 50,00 pada pra-siklus menjadi 64,53 pada Siklus I dan 81,53 pada Siklus II. Pola yang sama terlihat pada ketuntasan klasikal, yaitu meningkat dari 10,53% pada pra-siklus menjadi 52,63% pada Siklus I dan 100% pada Siklus II. Secara keseluruhan, data hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan pada tiga aspek yang diamati, yaitu hasil belajar, aktivitas peserta didik, dan kinerja guru/peneliti. Hasil belajar meningkat dari nilai rata-rata 50,00 pada pra-siklus menjadi 81,53 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 10,53% menjadi 100%. Aktivitas peserta didik meningkat dari 0% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 100% pada Siklus II, sedangkan kinerja guru/peneliti meningkat dari 65,63% menjadi 96,88%.

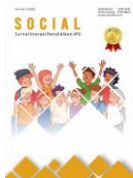
Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Puzzle* Garuda Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III diikuti oleh peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra-siklus hingga Siklus II. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 50,00 pada pra-siklus menjadi 64,53 pada Siklus I dan 81,53 pada Siklus II. Sejalan dengan itu, ketuntasan klasikal meningkat dari 10,53% pada pra-siklus menjadi 52,63% pada Siklus I dan mencapai 100% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan capaian belajar setelah tindakan pembelajaran dilaksanakan dan diperbaiki secara bertahap melalui siklus PTK.

Peningkatan hasil belajar tersebut berkaitan dengan perubahan pengalaman belajar peserta didik selama penggunaan media *Puzzle*. Pada kondisi awal, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajar utama sehingga kesempatan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi relatif terbatas. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus merangsang perhatian, minat, dan aktivitas peserta didik (Arsyad, 2014). Hal tersebut sejalan dengan Rizki dan Sulasmono (2023) yang menegaskan pentingnya media pembelajaran dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan konkret.

Media *Puzzle* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, dan mengidentifikasi bagian-bagian gambar atau simbol. Karakter tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada jenjang sekolah dasar yang memerlukan pengalaman belajar konkret. Marfilinda et al. (2024), melalui kajian pustaka mengenai penerapan media *Puzzle* pada pembelajaran sekolah dasar, menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dapat mendukung pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini karena peningkatan hasil belajar tidak hanya terjadi pada skor tes, tetapi juga disertai peningkatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Peningkatan aktivitas peserta didik menjadi salah satu temuan penting dalam penelitian ini. Pada pertemuan pertama Siklus I, aktivitas peserta didik tercatat 0%, meningkat menjadi 57,89% pada pertemuan kedua, kemudian mencapai 100% pada kedua pertemuan Siklus II. Pada pertemuan kedua Siklus II, indikator kerja sama mencapai 93,42%, pemanfaatan media 96,05%, keaktifan 90,79%, dan pemahaman materi 90,79%. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* menciptakan lebih banyak kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara langsung. Aktivitas



menyusun *Puzzle* juga memungkinkan peserta didik bekerja bersama, berkomunikasi, dan menyelesaikan tugas pembelajaran melalui kegiatan kelompok.

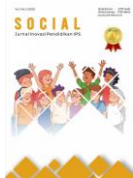
Keterlibatan tersebut relevan dengan karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengembangan sikap dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila memiliki peran dalam membentuk karakter peserta didik melalui penguatan nilai religius, humanis, demokratis, dan keadilan (Fierna et al., 2023). Nilai-nilai Pancasila juga perlu diperkenalkan dan diterapkan secara konsisten dalam kehidupan peserta didik agar tidak berhenti pada penguasaan konsep secara verbal (Izzah et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan media yang memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas langsung memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Pada penelitian ini, penggunaan *Puzzle* juga mengalami pengembangan dari Siklus I menuju Siklus II. Siklus I difokuskan pada pengenalan simbol dan bunyi sila-sila Pancasila, sedangkan Siklus II memperluas pembelajaran menuju pemahaman kontekstual melalui identifikasi perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah dan keluarga. Perubahan tersebut menjadi bagian penting dalam proses tindakan karena peserta didik tidak hanya diarahkan untuk mengenali simbol, tetapi juga menghubungkan simbol tersebut dengan nilai dan perilaku yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan tersebut sesuai dengan tujuan penanaman nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar yang perlu dilakukan melalui proses yang berkelanjutan dan dekat dengan kehidupan mereka (Nasrudin et al., 2024).

Temuan penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Rusanti et al. (2022) yang mengembangkan media *Puzzle* berbasis permainan edukatif untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan media *Puzzle* sebagai sarana pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III. Namun, penelitian ini memiliki konteks yang berbeda karena *Puzzle* digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam menghubungkan simbol dan nilai Pancasila dengan perilaku sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penggunaan media *Puzzle* dari materi akademik tertentu menuju materi yang mengandung dimensi pengetahuan dan pembentukan karakter.

Hasil penelitian juga sejalan dengan Suharni et al. (2025) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui pembelajaran yang menggunakan media *Puzzle* yang dipadukan dengan model kooperatif *scramble*. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Puzzle* dapat menjadi bagian dari pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memberikan pengalaman belajar lebih aktif. Meskipun demikian, penelitian ini berbeda dari penelitian Suharni et al. (2025) karena menggunakan desain PTK dengan subjek peserta didik kelas III dan menerapkan perbaikan tindakan secara bertahap melalui dua siklus. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa penelitian ini lebih menekankan proses perbaikan praktik pembelajaran di kelas melalui refleksi antarsiklus daripada pengujian efektivitas media secara komparatif.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga tidak dapat dilepaskan dari proses perbaikan tindakan yang dilakukan antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, materi masih berfokus pada pengenalan simbol dan bunyi sila Pancasila. Berdasarkan proses refleksi, tindakan pada Siklus II diperbaiki dengan memperluas materi menuju contoh penerapan nilai Pancasila dalam lingkungan sekolah dan keluarga. Nilai rata-rata yang meningkat dari 64,53 menjadi 81,53 serta ketuntasan klasikal yang meningkat dari 52,63% menjadi 100% menunjukkan adanya perubahan capaian belajar setelah perbaikan tindakan tersebut. Dalam



konteks PTK, perubahan tersebut lebih tepat dipahami sebagai hasil dari proses perbaikan pembelajaran secara siklikal, bukan sebagai bukti efektivitas media dalam pengertian eksperimen.

Peningkatan kinerja guru/peneliti dari 65,63% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 96,88% pada pertemuan kedua Siklus II juga menunjukkan adanya perbaikan pelaksanaan pembelajaran selama penelitian. Guru kelas III sebagai kolaborator memberikan pengamatan terhadap proses pembelajaran, sehingga hasil observasi dapat digunakan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Pola perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi tersebut merupakan karakter utama PTK yang menempatkan proses perbaikan pembelajaran sebagai bagian dari penelitian (Arikunto et al., 2015). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini berlangsung bersamaan dengan perbaikan pelaksanaan tindakan pembelajaran.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle Garuda Pancasila* yang diterapkan secara bertahap dapat mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III. Peningkatan hasil belajar, aktivitas peserta didik, dan kinerja guru/peneliti berlangsung dari satu tahap ke tahap berikutnya. Keunggulan pendekatan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan penggunaan *Puzzle* dari pengenalan simbol menuju pemahaman kontekstual nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik dan sejalan dengan kebutuhan penanaman nilai Pancasila sejak jenjang sekolah dasar (Izzah et al., 2024; Nasrudin et al., 2024). Temuan ini sekaligus memperkuat kajian sebelumnya mengenai penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran sekolah dasar (Marfilinda et al., 2024; Rusanti et al., 2022; Suharni et al., 2025), dengan menempatkannya dalam konteks perbaikan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui siklus tindakan kelas.

KESIMPULAN

Penerapan media *Puzzle Garuda Pancasila* melalui Penelitian Tindakan Kelas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 076080 Sihareo III. Peningkatan tersebut berlangsung seiring dengan perbaikan tindakan pembelajaran dari satu siklus ke siklus berikutnya, mulai dari pengenalan simbol dan bunyi sila Pancasila hingga pemahaman kontekstual mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media *Puzzle* juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif berinteraksi dengan materi, bekerja sama, dan menghubungkan konsep Pancasila dengan pengalaman di lingkungan sekolah dan keluarga.

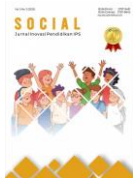
Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *Puzzle Garuda Pancasila* dapat menjadi alternatif media pembelajaran konkret dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya untuk membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik. Kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan *Puzzle* secara bertahap dari pengenalan simbol menuju pemahaman kontekstual nilai-nilai Pancasila melalui proses refleksi dan perbaikan tindakan. Guru dapat memanfaatkan media serupa dengan menyesuaikan isi *Puzzle* terhadap materi dan karakteristik peserta didik, sedangkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media *Puzzle* pada materi Pendidikan Pancasila atau jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Alek. (2023). *Peningkatan kualitas pendidikan untuk mencetak sumber daya manusia berkualitas menuju Indonesia unggul*. OMNISCIENCE.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/74314>

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

 <https://doi.org/10.51878/social.v6i3.14487>



- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 4(2), 67–75. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i02.995>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Fierna, M., Kalatibela, N. R., & Andriani, A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(2), 1983–1988. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/5576>
- Hanifah, K., Rosyida, F. A., Marno, & Abidin, M. (2024). Implementasi empat pilar pendidikan UNESCO dalam penerapan Kurikulum Merdeka di MIS Muhammadiyah 4 Jetis Ponorogo. *Tarbawi Ngabar: Jurnal of Education*, 5(2), 174–195. <https://jurnal.iairm-ngabar.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/838>
- Ira, A., et al. (2024). Peran Pendidikan Pancasila dalam membentuk generasi muda yang berkarakter dan berwawasan kebangsaan. *Indonesian Multidisciplinary Educational Innovation Journal*, 5(3), 2696–2704. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1129>
- Islamiah, U., Supriatin, A., & Mahmudah, I. (2025). Penggunaan media konkret dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada materi pecahan di SDIT Al Qonita. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 146–160. <https://doi.org/10.25217/numerical.v9i1.6300>
- Izzah, N., Rosaliani, R., Lena, N. S., Meiralda, M., Janah, A., Destrinelli, D., & Sofwan, M. (2024). Penerapan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar dalam upaya menumbuhkan karakter peserta didik yang Pancasila. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5789–5794. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4567>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khofiyati, H. N., Suprayitno, I. J., & Sulistyaningsih, D. (2025). Systematic literature review (SLR): Media puzzle sebagai alat pembelajaran matematika. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(1), 465–471. <https://al-haramjournal.co.id/index.php/J-CEKI/article/view/11700>
- Marfilinda, R., Akhiyar, M., & Wahyuni, S. (2024). Studi pustaka penerapan media puzzle pada pembelajaran di sekolah dasar. *IMEIJ: Indo-Intellectual Multidisciplinary Journal*, 5(4), 4763–4776. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1692>
- Nasrudin, M. H., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2024). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam membentuk karakter anak sekolah dasar. *PRIMER: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.55681/primer.v2i1.270>
- Rizki, W., & Sulasmono, B. S. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Rusanti, F., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2022). Pengembangan media puzzle berbasis *make a match* materi menentukan ide pokok paragraf kelas 3. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 344–352. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.778>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Ed. 1). Rajawali Pers.
- Silberman, M. L. (2006). *Active learning: 101 cara belajar siswa aktif* (R. Muttaqien, Trans.). Nusamedia. (Karya asli diterbitkan tahun 1996).
- Suharni, S., Muhajir, & Said, T. G. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V sekolah dasar: Penelitian kuantitatif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 340–350. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6748>



- Sumarni, S., & Manurung, A. S. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Project Based Learning pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2862–2871. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5923>
- Syaroh, V. M., & Hermawati. (2025). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan motorik halus anak pra sekolah usia 4–6 tahun. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Mandira Cendikia*, 4(7), 111–125. <https://journal.mandiracendikia.com/index.php/JIK-MC/article/view/1749>
- Tuerah, R. M. S., & Tuerah, J. M. (2023). Kurikulum Merdeka dalam perspektif kajian teori: Analisis kebijakan untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 979–988. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047903>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>