PENGARUH MODEL PBL *(PROBLEM BASED LEARNING*) BERBANTUAN *PUZZLE* SENI NUSANTARA TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEBUDAYAAN JAWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Umi Kholifatul Maysaroh[1], Deki Wibowo[2], Manggalastawa[3]
[1,2,3] PGSD FEPH Universitas Muhammadiyah Kudus
umimaysa741@gmail.com, dekiwibowo@umkudus.ac.id,
manggalastawa@umkudus.ac.id.

ABSTRACT

This research was conducted at SD N Baleromo 1, Dempet District, Demak Regency in the odd semester of the 2025/2026 academic year. The problem in this study was the low learning outcomes of students in the Pancasila Education subject of Javanese culture. The purpose of this study was to determine the effect of the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Nusantara art puzzle media on student learning outcomes. This study used a quantitative approach with a pre-experimental design of the one group pretest–posttest type. The research subjects were 30 students. Data collection techniques used were tests and questionnaires, while data analysis included Normality tests, paired t-tests, and N-Gain. The results showed an average pretest score of 47.97 and increased to 90.73 in the posttest. The N-Gain value of 0.8035 is included in the high category, and all students achieved the Minimum Completion Criteria. The results of this study indicate that the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model with the aid of puzzles has a significant and effective effect on improving learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords: Problem-Based Learning, Puzzles, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Baleromo 1 Kecamatan Dempet Kabupaten Demak pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila materi kebudayaan Jawa. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* seni Nusantara terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimen* tipe *one group pretest–posttest*. Subjek penelitian berjumlah 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket, sedangkan analisis data meliputi uji Normalitas, uji t berpasangan, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest sebesar 47,97 dan meningkat menjadi 90,73 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,8035 termasuk kategori tinggi, serta seluruh peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Puzzle*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Kebudayaan Jawa berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila karena di dalamnya terkandung nilai gotong royong, sopan santun, musyawarah, serta penghormatan terhadap sesama. Budaya daerah seperti budaya Jawa menjadi konteks penting untuk membangun Profil Pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka, khususnya pada elemen berkebinekaan global. Proses pembelajaran di SD dirancang agar peserta didik mengenal budaya Jawa melalui kegiatan aktif seperti pengamatan, berdiskusi, permainan edukatif, dan penyusunan *puzzle*, sehingga peserta didik mampu memahami bahwa budaya daerah merupakan perwujudan nyata nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III memuat materi tentang keragaman budaya yang termasuk dalam dimensi *Bhinneka Tunggal Ika*. Melalui materi tersebut, peserta didik diarahkan untuk mengenal sekaligus menghargai keberagaman kebudayaan daerah di Indonesia. Materi kebudayaan Jawa sejalan dengan capaian pembelajaran tersebut karena membantu peserta didik memahami bentuk-bentuk keragaman budaya, seperti pakaian adat, makanan tradisional, rumah adat, dan alat musik tradisional.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila kemudian dilaksanakan dengan pendekatan yang interaktif, aktif, dan berbasis pengalaman agar peserta didik dapat memahami materi secara lebih bermakna.

Selain dikenalkan dengan berbagai ilmu pengetahuan penting bagi peserta didik untuk mengetahui dan mengenal lebih banyak mengenai kebudayaan sekitar. Kebudayaan adalah sesuatu yang diciptakan oleh manusia yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat (Rohmatilahi dkk., 2022). Mengenal dan mempelajari kebudayaan sekitar adalah hal yang perlu di lakukan agar nantinya peserta didik akan mampu menghargai dan melestarikan kebudayaan sekitar yang ada. Seiring perkembangan zaman, banyak peserta didik yang kurang mengenal budaya lokal. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk mengenal dan memahami tentang kebudayaan daerah sejak dini.

Jumlah peserta didik yang lebih tertarik dengan hiburan modern Lebih banyak daripada mempelajari kesenian daerah. Hal ini sejalan dengan pendapat mengenai Kuatnya pengaruh teknologi dan media digital terutama handphone membuat peserta didik lebih tertarik pada budaya luar yang tidak selalu mendidik dan jauh dari nilai budaya lokal yang di sampaikan oleh (Fajri dkk., 2025). Selain itu, kurangnya media pembelajaran mengenai keragaman budaya juga menjadi sebab rasa ingin tahu terhadap keragaman budaya menurun. Oleh karena itu, pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik mengenai keragaman kebudayaan.

Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan di kelas III SD Baleromo 1, dalam pembelajaran Pancasila lebih sering menggunakan metode ceramah. Metode ceramah guru lebih banyak menjelaskan materi secara lisan dan peserta didik menulis di buku. Hal ini tentunya menjadikan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Ada kalanya, guru menggunakan media audio visual seperti video animasi yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi, tetapi masih kurang maksimal dan terbatas. Sehingga peserta didik masih kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini tentunya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Terdapat

beberapa peserta didik dikelas III yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Evaluasi sangat perlu dilakukan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar juga sangat berpengaruh pada hasil belajar. Berdasarkan nilai ulangan dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III masih banyak yang belum tuntas. Terdapat 9 peserta didik yang tuntas dan memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimal) dan 21 peserta didik yang belum memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimal).

Melihat kondisi hasil belajar peserta didik yang masih rendah, perlu adanya beberapa alternatif solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran materi kebudayaan Jawa. Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan adalah model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*), karena model ini mendorong peserta didik untuk aktif mencari informasi, berdiskusi, serta memecahkan masalah melalui pembelajaran yang nyata.

Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang menekankan permasalahan dalam belajar untuk memberikan subyek belajar pengalaman bermakna tentang penyelesaian masalah-masalah yang ada (Manggalastawaa, Suhirno, 2023). Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) adalah pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual (Aisyah dkk., 2022). Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus terhadap peserta didik, dengan peserta didik di hadapkan pada masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata, dan tentunya peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut (Meilasari dkk., 2020). Model pembelajaran PBL *(Problem Based Learning)* adalah model pembelajaran yang menggunakan pemecahan masalah secara nyata untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Instrumen yang disusun berkaitan dengan masalah sehari-hari menjadi bagian yang unik dalam model pembelajaran ini. Dikarenakan dengan mengaitkan pembelajaran dan masalah sehari-hari akan meningkatkan minat peserta didik

dalam melihat dampak positif dari masalah yang terdapat di kehidupan nyata.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari beberapa karakteristik Menurut (Moslemi & Arani, 2025) diantaranya adalah:

1. Berbasis masalah nyata
2. Menuntut kemandirian belajar
3. Berbasis kolaborasi
4. Bersifat open-ended, eksploratif, dan inkuiri
5. Menekankan pemecahan masalah dan pengambilan Keputusan
6. Peran guru sebagai fasilitator (bukan pusat informasi)
7. Mendorong komunikasi aktif & negosiasi makna
8. Relevan dan bermakna

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah (Benítez-chavira & Z, 2025) :

1. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis
2. Meningkatkan kemampuan interpersonal: komunikasi, kepemimpinan, dan kerja tim
3. Meningkatkan keterampilan analitis dan pengambilan Keputusan
4. Meningkatkan kemampuan
5. Meningkatkan kepuasan belajar & kemandirian belajar

Berdasarkan keunggulan tersebut, Model pembelajaran PBL *(Problem Based Learning)* dapat membantu peserta didik dalam memahami keragaman budaya Jawa melalui kegiatan penyelidikan dan kerja kelompok menjadikan pembelajaran lebih nyata.

Guru juga dapat memanfaatkan berbagai media pendukung lainnya. Media pendukung yang diperlukan seperti gambar budaya, video, kartu informasi, atau alat bantu visual lain untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Dari berbagai alternatif tersebut, media *puzzle* menjadi pilihan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar, khususnya kelas III.

Media *puzzle* adalah game/ permainan yang berupa potongan berbagai jenis gambar, pola, angka, atau huruf yang di acak lalu disusun menjadi susunan yang utuh (Halimsyah Rambe, 2023). *Puzzle* adalah potongan-potongan gambar dengan Tingkat kesulitan yang menyesuaikan perkembangan anak,

dalam permainan *puzzle* membutuhkan konsentrasi untuk Menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap secara keseluruhan (Nari dkk., 2020). *Puzzle* dipahami sebagai media instruksional bersifat manipulatif yang membuat anak belajar lewat kegiatan memegang, menyusun, dan berinteraksi (Yusuf dkk., 2015). Dari beberapa pendapat yang disampaikan diatas, *puzzle* adalah media pembelajaran yang berupa kepingan–kepingan dan di susun menjadi suatu gambar yang utuh. Peneliti memanfaatkan media *puzzle* dalam penelitian ini dikarenakan media *puzzle* memiliki peran yang sangat baik dalam hal meningkatkan kemampuan mengingat, tidak hanya itu, dengan media *puzzle* peserta didik akan bertanggung jawab dengan apa yang mereka lakukan, seperti hal-nya mengerjakan dengan cepat tetapi juga tepat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model PBL (*Problem Based Learning)* Berbantuan *Puzzl*e Seni Nusantara Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Kebudayaan Jawa Kelas III Sekolah Dasar" dengan tujuan untuk mengetahui apakah Model *Problem Based Learning* (PBL) dapat berpengaruh terhadap peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Kebudayaan Jawa Kelas III Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Eksperimen One Grup Pretest-Posttest Design*. Metode desain *Pre-Eksperimen One Grup Pretest-Posttest Design* adalah metode yang digunakan dalam penelitian yang menggunakan 1 kelompok dan tidak ada kelompok yang menjadi perbandingan. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 pertemuan. Pertemuan pertama yakni pemberian pretest, pertemuan kedua adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan media *puzzle* bergambar seni Nusantara, pertemuan ketiga yakni pembelajaran mengguanakan *puzzle* bergambar seni Nusantara, dan pertemuan keempat adalah pemberian posttest. Desain penelitian *Pre-Eksperimen*

One Grup Pretest-Posttest Design dapat dilihat dibawah ini:

Skema *One Grup Pretest-Posttest Design*

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dan tes. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur, karena pertanyaan tidak ditentukan secara rinci sejak awal. Peneliti hanya menyiapkan garis besar pembahasan, lalu pertanyaan berkembang sesuai situasi agar informasi yang diperoleh lebih mendalam dan alami. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam terkait permasalahan yang ada.

Tes dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah melakukan pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis menggunakan 2 tes, yakni pretest dan posttest. Pretest adalah alat tes yang diberikan untuk mengukur pengetahuan awal sebelum peserta didik menerima pembelajaran.

Pretest	Treartment	Posttest
O_1	X	O_2

sedangkan posttest adalah alat tes yang diberikan untuk mengukur pengetahuan awal setelah peserta didik menerima pembelajaran. Bentuk pretest dan posttest yang diberikan adalah pilihan ganda. Penyusunan alat ukur tentunya juga memperhatikan mengenai indikator dan tujuan. Tidak hanya itu, kisi-kisi juga disusun berdasarkan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. penyusunan kisi-kisi soal tentunya dilengkapi dengan butir-butir soal beserta kunci jawabannya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD N Baleromo 1 Kecamatan Dempet Kabupaten Demak. Peserta didik kelas III berjumlah 30 responden. Tingkat kemampuan peserta didik kelas III sebagian besar masih rendah. Peserta didik kelas III juga banyak yang belum pernah menggunakan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran. Perbedaan kecerdasan akademik dan Tingkat keaktifan belajar peserta didik membantu memperlihatkan secara lebih tepat pengaruh penggunaan Model PBL *(Problem Based Learning*) berbantuan *puzzle* seni Nusantara dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Kebudayaan Jawa di kelas III.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan Model PBL *(Problem*

Based Learning) berbantuan *puzzle* seni Nusantara dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Kebudayaan Jawa di kelas III. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD N Baleromo 1 Kecamatan Dempet Kabupaten Demak pada semester Gasal tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah peserta didik 30 responden.

Peneitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan Model PBL *(Problem Based Learning*) berbantuan *puzzle* seni Nusantara dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Kebudayaan Jawa di kelas III SD N Baleromo 1. Data analisis diolah dengan menggunakan uji statistic dengan bantuan SPSS. Hasil olah data yang didapatkan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal. Pada penelitian ini digunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden atau ukuran sampel yang kecil sehingga lebih sesuai dan menghasilkan pengujian yang lebih akurat. Uji Shapiro–Wilk membandingkan distribusi data penelitian dengan distribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji Normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro Wilk		
Eksperimen	Statistic	Df	Sig
Pretest	0,937	30	0,075
Posttest	0,978	30	0,758

Berdasarkan Hasil uji Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,075 dan data posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,758. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data berada dalam kondisi normal.

2. Uji t

Uji t Paired (Berpasangan) dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik setelah perlakuan pembelajaran, dilakukan uji t Paired (Berpasangan).

Hasil lengkap Uji t ditampilkan pada Tabel berikut:

Tabel Hasil Uji t Paired Samples

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai sebelum perlakuan	47.97	30	13.927	2.543
Nilai setelah perlakuan	90.73	30	5.836	1.066

Berdasarkan Tabel tersebut, rata-rata nilai peserta didik sebelum perlakuan adalah 47,97 dengan standar deviasi 13,927, sedangkan rata-rata nilai setelah perlakuan meningkat menjadi 90,73 dengan standar deviasi 5,836. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

3. Uji N Gain

Untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman peserta didik setelah perlakuan pembelajaran, dilakukan perhitungan N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain ditampilkan pada Tabel berikut:

Tabel Hasil Uji N-Gain Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N Gain score	30	.25	.97	.8035	.15415
N Gain persen	30	25.000	96.88	80.3453	15.41499
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan Tabel tersebut, hasil uji N-Gain peserta didik menunjukkan nilai minimum sebesar 0,25 dan maksimum 0,97, dengan rata-rata N-Gain 0,8035 dan standar deviasi 0,15415. Jika dikonversi ke persentase, nilai N-Gain berkisar antara 25,00% hingga 96,88%, dengan rata-rata 80,35%. Peningkatan tersebut termasuk dalam kategori tinggi (N-Gain > 0,7), yang menunjukkan bahwa perlakuan pembelajaran memberikan pengaruh yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Selama pelaksanaan penelitian, kondisi kelas menunjukkan perubahan yang sangat baik dibandingkan sebelum diberi perlakuan. Peserta didik tampak lebih aktif, lebih semangat, dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan model *Problem Based*

Learning (PBL) berbantuan media *puzzle* yentunya menambah semangat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar.

Penelitian oleh (Gita Saputri dkk., 2024) menyampaikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan, yang dibuktikan melalui uji statistik. Model PBL mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, sementara media *puzzle* membantu memperjelas konsep materi secara konkret. Dengan demikian, penerapan model PBL berbantuan media *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Manik & Febriyana, 2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* mampu berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pengaruh ini terlihat dari nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi. Media *puzzle* memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik, sedangkan langkah-langkah PBL membantu peserta didik memahami materi melalui pemecahan masalah. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang diterapkan tidak hanya berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh (Nur Ifani dkk., 2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* mendapatkan respons positif dari peserta didik dan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Peserta didik menunjukkan minat, motivasi, dan keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Respons positif tersebut mendorong peserta didik untuk lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar. Dengan demikian, respons peserta didik yang baik turut memperkuat pengaruh positif penerapan model PBL berbantuan media *puzzle*.

Berdasarkan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle*

berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pengaruh tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan model PBL berbantuan media *puzzle*. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa pembelajaran berbasis pemecahan masalah dengan dukungan media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Penelitian ini menegaskan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* memberikan pengaruh nyata terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* pada kedua pertemuan menunjukkan aktivitas yang relatif sama dari segi kegiatan peserta didik, penggunaan media, dan proses pemecahan masalah. Pada pertemuan pertama maupun kedua, peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok, menyusun *puzzle* keragaman budaya, serta mengamati keragaman budaya Jawa. Meskipun aktivitas pembelajaran relatif sama, terdapat perbedaan keterlibatan peserta didik pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, peserta didik masih dalam tahap mengenali model pembelajaran PBL dan cara menggunakan media *puzzle*, sehingga aktivitas pembelajaran belum berjalan secara optimal. Pada pertemuan kedua, peserta didik tampak lebih aktif, lebih cepat memahami arahan, dan lebih berani menyampaikan pendapat. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman materi budaya Jawa.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi secara langsung oleh penggunaan media *puzzle* bermotif budaya Nusantara yang memberikan pengalaman belajar konkret dan visual. Media *puzzle* membantu peserta didik memahami unsur budaya melalui kegiatan menyusun, mengamati, dan mengenali bentuk visual budaya Jawa. Media *puzzle* juga merangsang aspek kinestetik karena peserta didik harus memegang, memutar, dan menyusun potongan gambar. Aktivitas ini melatih koordinasi motorik halus dan membantu peserta didik memahami materi tidak hanya melalui pendengaran, tetapi juga melalui aktivitas fisik, sehingga konsep lebih mudah diingat. Hal ini terlihat dari

peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest.

Selain media, peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh cara guru menyampaikan materi melalui langkah-langkah model Problem Based Learning (PBL). Guru memberikan pertanyaan pemicu, bimbingan secara bertahap, serta pengarahan yang jelas saat peserta didik bekerja dengan media *puzzle*. Pendekatan ini membantu peserta didik memahami alur pembelajaran dan menemukan konsep secara mandiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Azzahra & Setiawan, 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan model PBL sebagai pendekatan pembelajaran serta media *puzzle* sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media *puzzle* membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Octaviana dkk., 2024) juga menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan ketuntasan belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada variabel yang diteliti, yaitu hasil belajar peserta didik, serta pada penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Hasil penelitian tersebut memperkuat temuan bahwa integrasi model PBL dan media *puzzle* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* seni Nusantara memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Media *puzzle* yang menarik meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* bergambar seni Nusantara dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* bergambar seni Nusantara berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi kebudayaan Jawa, yang dibuktikan melalui uji regresi linier sederhana dan uji t, setelah data dinyatakan valid, reliabel, dan berdistribusi normal. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* bergambar seni Nusantara mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi kebudayaan Jawa, yang ditunjukkan oleh hasil uji N-Gain berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, T., Zannah, R., A.E.L, E., Trisilaningsih, Y., & Priyanti, N. Y. (2022). Pembelajaran Problem Based Learning. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 27–36. https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6563

Azzahra, A. F., & Setiawan, D. (2025). *Problem Based Learning* Model Assisted by Crossword *Puzzle*s on the Learning Outcomes of Grade III Elementary School Pancasila Education Subjects Material Meaning of the Meaning of the Precepts of Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *9*(2), 363–373.

Benítez-chavira, L. A., & Z, R. A. (2025). Impact of problem-based learning on the development of nursing care management skills. *Teaching and Learning in Nursing*, *000*, 6–11. https://doi.org/10.1016/j.teln.2025.08.001

Fajri, L. M., Herawati, L. S., Oktasafira, N., Nur, S., & Agry, F. P. (2025). Peran Guru Dalam Melestarikan Warisan Budaya Lokal di Kalangan Siswa SD N Nongkosawit 02. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*, 14771–14775.

Gita Saputri, M., Purnamasari, V., &

Nurhayati, R. (2024). *Peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila kelas vi melalui model pembelajaran pbl berbantuan media*. *09*.

Halimsyah Rambe, A. (2023). Analisis Pemanfaatan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema IV Berbagai Pekerjaan di Kelas IV SD. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, *12*(1), 146–159. https://doi.org/10.32806/jf.v12i01.6970

Manggalastawaa, Suhirno, S. R. (2023). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SD Mata Pelajaran. *Jurnal Analisis Ilmu Pendidikan Dasar*, *4*(2), 65–71.

Manik, T. M., & Febriyana, M. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle pada Materi Pecahan Kelas V SD Negeri 060909 Medan Denai*. *4*, 3256–3267.

Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, *3*(2), 195–207. https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849

Moslemi, S., & Arani, N. (2025). Enhancing communication and reducing anxiety : The role of problem-based learning in EFL learners ' psychological development. *Ampersand*, *15*(June), 100245. https://doi.org/10.1016/j.amper.2025.100245

Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2020). Penerapan permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, *7*(1), 44–52. https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499

Nur Ifani, M., Jatmiko, & Puji Lestari, D. (2025). *Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media*

Pembelajaran Happy Notes. *20*(April), 21–30.

Octaviana, A., Kurniawati, R. P., & Chasanah, S. (2024). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III SDN 01 Manisrejo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(September).

Rohmatilahi, L., Kholisah, N., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Urgensi Pembelajaran IPS dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(1), 4270–4276.

Yusuf, M. O., Olanrewaju, O. S., & Soetan, K. (2015). Instructional Media Production for Early Childhood Education : A . B . C . Jig-Saw *Puzzle* , a Model. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, *3*(2), 7–12.