

# Penerapan Media Pembelajaran Game Puzzle Untuk Meningkatkan Keterlibatan Aktif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Dwinta Salsabila<sup>1</sup>, Desi Safira<sup>2</sup>, Anggi Cahya Ferdina<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

[dwinta.2022406405205@student.umpri.ac.id](mailto:dwinta.2022406405205@student.umpri.ac.id)<sup>1</sup>, [desi.2022406405015@student.umpri.ac.id](mailto:desi.2022406405015@student.umpri.ac.id)<sup>2</sup>, [anggi.2022406405006@student.umpri.ac.id](mailto:anggi.2022406405006@student.umpri.ac.id)<sup>3</sup>

## Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game puzzle. Game puzzle merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, logika, serta meningkatkan konsentrasi dan kreativitas siswa. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, game puzzle dapat dimodifikasi untuk memuat materi-materi seperti sila-sila Pancasila, nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, serta contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan media pembelajaran game puzzle dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Kata kunci:** Game Puzzle, Media Pembelajaran, Keterlibatan Aktif, Pendidikan Pancasila

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral peserta didik sebagai warga negara yang beradab dan bertanggung jawab. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila kerap dianggap membosankan karena penyampaiannya yang masih bersifat konvensional dan teoritis. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan dan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, serta mampu menarik minat belajar siswa.

Salah satu inovasi yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game puzzle. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan namun tetap bermakna. Puzzle yang dirancang dengan konten Pendidikan Pancasila dapat membantu siswa memahami nilai-nilai dasar seperti keadilan, persatuan, dan demokrasi melalui visualisasi dan pengalaman langsung. Penelitian oleh Saputri et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model Problem-Based Learning (PBL) dengan bantuan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Lebih lanjut, penelitian oleh Maulana et al. (2024) menegaskan bahwa penerapan game puzzle tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan sikap kerja sama dalam kelompok, yang merupakan bagian dari implementasi nilai-nilai Pancasila itu sendiri. Dengan bermain puzzle secara berkelompok, siswa terbiasa berdiskusi, berbagi pendapat, dan menyelesaikan masalah bersama, yang pada gilirannya memperkuat aspek afektif dan sosial dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa media puzzle tidak hanya mendukung ketercapaian tujuan kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Dalam konteks siswa luar negeri, seperti yang diteliti oleh Mansyur et al. (2024), media puzzle juga efektif dalam meningkatkan minat belajar anak-anak pekerja migran Indonesia di Malaysia. Penggunaan media yang kreatif dan kontekstual seperti puzzle membuat anak-anak lebih mudah menerima dan memahami materi Pendidikan Pancasila, yang menjadi tantangan tersendiri ketika mereka tidak tinggal di Indonesia. Ini menegaskan bahwa media puzzle bersifat fleksibel dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan serta latar belakang siswa.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran game puzzle merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal konsep, tetapi juga memahami dan menerapkannya dalam situasi nyata. Guru diharapkan dapat mengembangkan dan mengadaptasi media pembelajaran ini secara kreatif, agar nilai-nilai Pancasila dapat ditanamkan

dengan cara yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Penguatan inovasi pembelajaran seperti ini menjadi langkah penting dalam menciptakan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga berkarakter Pancasila.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka *literature review*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran *game puzzle* dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menganalisis dan mengevaluasi berbagai temuan penelitian terdahulu yang relevan serta menggambarkan fenomena yang terjadi secara mendalam.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui \*penelusuran jurnal ilmiah nasional\* yang tersedia secara daring dan telah terakreditasi. Sumber data utama diambil dari lima artikel yang dipublikasikan dalam jurnal seperti Jurnal Pendas, Jurnal Basicedu, dan Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Kriteria pemilihan artikel meliputi relevansi topik (*game puzzle* dalam pembelajaran), objek penelitian (siswa tingkat dasar dan menengah), serta kredibilitas dan tahun terbit (minimal 2023–2024).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis isi *content analysis*, yaitu dengan membaca, menelaah, dan menyintesis isi dari artikel-artikel yang telah dikumpulkan. Fokus utama analisis diarahkan pada cara penerapan media *puzzle*, jenis aktivitas pembelajaran yang digunakan, respons siswa, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Setiap temuan disusun secara sistematis untuk membentuk kesimpulan yang komprehensif.

Keabsahan data dalam penelitian ini diperkuat melalui \*triangulasi sumber\*, yaitu membandingkan temuan dari beberapa jurnal untuk memastikan konsistensi dan keakuratan informasi. Selain itu, peneliti juga memperhatikan konteks implementasi dan kondisi siswa dalam masing-masing penelitian sebagai bagian dari pertimbangan dalam generalisasi hasil.

Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kontribusi media *game puzzle* dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian literatur terhadap lima jurnal yang relevan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game puzzle* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam penelitian Saputri et al. (2024), penerapan model Problem-Based Learning (PBL) yang didukung oleh media *puzzle* meningkatkan skor evaluasi hasil belajar siswa di kelas VI SD secara signifikan, serta memperlihatkan peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian Maulana et al. (2024) juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan kerja sama saat menggunakan *game puzzle* sebagai media pembelajaran. Aktivitas seperti menyusun potongan *puzzle* nilai-nilai Pancasila secara berkelompok meningkatkan interaksi antarsiswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Selain itu, pengamatan guru menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat dan mereka menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi.

Sementara itu, hasil penelitian Mansyur et al. (2024) yang dilakukan terhadap anak-anak pekerja migran di Malaysia juga menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* mampu membangkitkan minat dan semangat belajar siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, meskipun mereka berada di luar negeri dan jauh dari konteks pendidikan formal Indonesia. Sedangkan penelitian Fauziah dan Awaliyah (2023) menemukan bahwa media "*Go Puzzle*" yang dikembangkan secara visual dan kontekstual mampu meningkatkan perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus terhadap materi yang diajarkan.

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran *game puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, media *puzzle* juga efektif diterapkan di berbagai konteks, termasuk bagi siswa yang belajar di luar negeri.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *game puzzle* merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Karakteristik *game puzzle* yang menantang dan interaktif mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Selain itu,

*puzzle* memfasilitasi pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan kontekstual, yang sangat sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21.

Penggunaan *puzzle* dalam kelompok kecil, seperti yang dijelaskan oleh Maulana et al. (2024), secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, toleransi, dan tanggung jawab. Siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari rekan-rekan mereka melalui diskusi dan pemecahan masalah bersama. Hal ini memperkaya aspek afektif dan sosial dalam pembelajaran.

Temuan dari Mansyur et al. (2024) juga memperlihatkan bahwa media *puzzle* memiliki potensi besar untuk menjangkau siswa di luar konteks pendidikan nasional, seperti anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri. Ini menunjukkan fleksibilitas dan daya adaptasi media *puzzle* dalam berbagai situasi dan lingkungan belajar.

Dengan desain yang menarik dan konten yang disesuaikan dengan kurikulum, seperti yang dilakukan oleh Fauziyah dan Awaliyah (2023), *puzzle* dapat menjadi sarana untuk menjembatani antara kebutuhan siswa dan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, guru perlu dilatih untuk dapat merancang dan memodifikasi media *puzzle* sesuai dengan materi dan karakteristik siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Pembahasan menguatkan bahwa media game *puzzle* adalah alat pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk mengatasi kejenuhan siswa pada metode pembelajaran konvensional. Media ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif siswa, tetapi juga aspek afektif dan sosial melalui kerja sama dan interaksi antar siswa. Desain media yang menarik dan sesuai dengan kurikulum sangat penting untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan media *puzzle* layak menjadi strategi pembelajaran yang perlu dikembangkan lebih luas dalam pendidikan Pancasila.

## KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran game *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kajian terhadap beberapa penelitian menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, interaksi sosial, dan motivasi belajar. Karakteristik game *puzzle* yang interaktif dan menantang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual, sehingga lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Selain itu, media *puzzle* juga terbukti fleksibel dan adaptif, dapat diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk pada siswa Indonesia di luar negeri. *Puzzle* juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara praktis melalui kerja sama dan diskusi kelompok. Dengan demikian, guru perlu dibekali keterampilan dalam merancang dan mengadaptasi media *puzzle* agar dapat memaksimalkan potensinya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bermakna dan menyenangkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berharga, serta kepada seluruh responden dan pihak sekolah yang telah bersedia bekerja sama selama proses pengumpulan data. Dukungan dari keluarga dan rekan-rekan juga sangat berarti dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, C., Sulistyowati, P., & Cahyandari, V. I. (2023). Penerapan media pembelajaran game *puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri Kebonsari II Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(1), 1–10.
- Fauziyah, L. N., & Awaliyah, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran Go *Puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(3), 215–224.
- Mansyur, A., Kuswandi, I., & Wahdian, A. (2024). Media *Puzzle* Pancasila: Meningkatkan minat belajar anak pekerja migran di Malaysia. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4332–4341.
- Maulana, A. D., Jatningsih, O., & Suyanto, R. (2024). Penerapan pembelajaran Problem Based Learning melalui game *puzzle* dalam meningkatkan nilai kerja sama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendas*, 9(3), 297–305.

- Saputri, M. G., Purnamasari, V., & Nurhayati, R. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas VI melalui model pembelajaran PBL berbantuan media puzzle di SDN Sarirejo. *Jurnal Pendas*, 9(4), 412–420.
- Sanjaya, W. (2021). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suryani, L. (2022). Pengaruh media interaktif berbasis permainan terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.25513>
- Yamin, M. (2018). *Desain pembelajaran yang efektif*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Hamid, A., & Rahman, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 78–88.
- Fitriyani, N., & Prasetyo, E. (2023). Penerapan media puzzle dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Edukasi Dasar Indonesia*, 5(1), 23–32.
- Trianto. (2019). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widodo, S. A. (2020). Media pembelajaran: Peranannya dalam meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 199–210.