

PERAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Gia Syauiyah Ramadhani¹, Nurul Tazqiatun Nufus Marsisae², Oman Farhurohman³

¹²³UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

giasyauqiaramadani@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the role of puzzle media in the teaching of Pancasila Education at the elementary school level. The research employed a literature review method by examining various sources and previous studies related to the effectiveness of puzzle media in education. The findings indicate that puzzle media can significantly enhance students' learning motivation, critical thinking skills, creativity, and conceptual understanding of Pancasila values. Puzzle media serves not only as a visual aid but also as an interactive tool that supports meaningful and engaging learning experiences. It actively involves students through activities such as assembling, analyzing, and evaluating, thereby strengthening the internalization of national values. Based on the literature synthesis, puzzle media is considered effective, practical, and valid as an innovative alternative for Pancasila Education in elementary schools.

Keywords: *Puzzle Media, Pancasila Education, ElementarySchool.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media *puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Kajian dilakukan melalui metode studi pustaka dengan mengkaji berbagai literatur dan hasil penelitian terdahulu terkait efektivitas penggunaan media *puzzle*. Hasil kajian menunjukkan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta pemahaman konseptual siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. *Puzzle* tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mendukung pembelajaran bermakna dan menyenangkan. Media ini merangsang keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan menyusun, menganalisis, dan mengevaluasi, sehingga memperkuat internalisasi nilai-nilai kebangsaan. Berdasarkan sintesis literatur, media *puzzle* dinyatakan efektif, praktis, dan valid sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: *Media Puzzle, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar berfungsi secara strategis dalam membangun fondasi karakter siswa sejak usia dini. Melalui pembelajaran ini, siswa mulai memahami nilai-nilai fundamental dalam kehidupan berbangsa, seperti kerja sama, sikap toleran, rasa tanggung jawab, dan cinta tanah air. Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik dalam upaya membentuk pribadi yang berkarakter serta warga negara yang baik (Kemendikbudristek, 2022). Penanaman nilai-nilai dasar Pancasila kepada generasi penerus sejak usia dini menjadi langkah krusial guna mencegah lunturnya nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sosial masyarakat. Anak-anak perlu dikenalkan dan diberi pemahaman mengenai pentingnya Pancasila sebagai dasar negara dan panduan dalam kehidupan berbangsa. Salah satu upaya efektif untuk menanamkan nilai-nilai tersebut adalah melalui pendidikan Pancasila. Pendidikan ini berperan sebagai media untuk mempelajari ideologi bangsa Indonesia, dengan tujuan membentuk pribadi warga negara yang berkualitas, memahami hak dan tanggung jawabnya, menanamkan kecintaan terhadap tanah air, serta membangun jiwa nasionalisme. Penguatan nilai-nilai Pancasila dapat dimulai sejak

tingkat sekolah dasar agar tertanam secara mendalam dalam karakter siswa.

Penerapannya di sekolah dasar, guru menjadi peran sentral, bukan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, termasuk menumbuhkan semangat nasionalisme sejak dini. Untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna, guru dituntut mengembangkan kualitas proses belajar-mengajar melalui inovasi strategi dan medi yang relevan, kreatif. Keberhasilan pendidikan Pancasila sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang materi secara variatuf dan interaktif, sehingga siswa dapat memahami sekaligus menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam suasana balajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila, masih kerap diajarkan lewat metode ceramah yang dominan, minim visualisasi, dan hanya terpaku pada buku teks. Karena materi Pancasila bersifat abstrak dan simbolik, sehingga konsep ini sulit dipahami siswa jika hanya disajikan secara verbal atau melalui bacaan teks, sehingga siswa cenderung menghafal tanpa pemahaman mendalam. Hal ini menyebabkan proses belajar menjadi kurang bermakna dan tidak membentuk pemahaman konseptual yang utuh. Padahal, pada tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, media visual dan manipulatif sangat dibutuhkan untuk membantu mereka memahami konsep yang bersifat simbolik. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media konkret seperti *puzzle* sangat relevan, karena tidak hanya menyajikan simbol Pancasila secara visual, tetapi juga memungkinkan keterlibatan aktif siswa dalam menghubungkan lambang Pancasila dengan nilai-nilainya secara langsung.

Salah satu media yang relevan adalah *puzzle* edukatif. Menurut Elizya, Subandijah, & Gayatri (2023) *Puzzle* merupakan salah satu media permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Melalui aktivitas menyusun bentuk berdasarkan warna, ukuran, atau kesamaan lainnya, *puzzle* dapat melatih motorik halus, merangsang kemampuan kognitif, serta membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah sederhana. Asfarnia & Filosa (2025) menambahkan bahwa permainan *puzzle* mengajarkan anak nilai kesabaran, sportivitas, semangat bersaing secara sehat, serta kemampuan menerima kekalahan dan memberi selamat kepada pemenang. Keterlibatan fisik dan kognitif ini memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan sehari-hari, sekaligus menjawab tantangan pembelajaran yang selama ini cenderung kurang bermakna. Sedangkan menurut Ritonga & Saragih (2025), Media *puzzle* adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang harus disusun oleh siswa hingga membentuk satu kesatuan gambar yang utuh. Penggunaan media ini tidak hanya menarik secara visual dan menyenangkan bagi siswa, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi. Melalui aktivitas menyusun *puzzle*, siswa dilatih untuk menggunakan logika dan penalaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan fokus dan ketekunan. Selain itu, *puzzle* dapat merangsang keaktifan belajar karena mengajak siswa untuk berpikir, menganalisis bagian-bagian gambar, dan membuat keputusan yang tepat dalam proses penyusunan.

Penelitian yang dilakukan (Aisyah, Ridwan, & Kuswandi, 2024) dengan menggunakan media *puzzle* menunjukkan hasil yang signifikan dengan peningkatan keaktifan siswa mencapai 90% pada siklus pertama. Dengan media *puzzle* ini menumbuhkan minat belajar dengan mendorong siswa bekerja sama, berpikir aktif, dan menemukan gagasan mereka sendiri demi menyelesaikan tugas secara tepat waktu dimana proses ini memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, dari hasil penelitian (Restyana Elma, Sri, & Murniati, 2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* mampu menumbuhkan kreativitas siswa kelas I, siswa menjadi lebih antusias dan kreatif selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kreativitas siswa meningkat karena pembelajaran memberi mereka kesempatan untuk berkreasi saat menyusun *puzzle*.

Kemudian hasil penelitian (Cahyani, Yudiono, & Purwito, 2024) menunjukkan penggunaan media Fun *Puzzle* terbukti efektif. Hasil belajar tuntas naik berturut-turut dari 57 % (pra-aksi) ke 75 % (siklus I) dan 93 % (siklus II), sekaligus menguatkan keterampilan berpikir kritis dan logis siswa dalam Pendidikan Pancasila. Hal ini diperkuat oleh (Muna, Nursyahidah, Subekti, & Maflakhah, 2023) dengan

hasil penelitiannya yang menegaskan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media *puzzle* meningkatkan capaian belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan yang naik dari 74% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II dan melampaui KKM 75 pada kedua siklus.

Selaras dengan (Susilawati, Khairita, & Melisa, 2024) berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran *puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku menunjukkan kelayakan yang sangat baik. Aspek kegrafikan memperoleh skor 88%, materi 92,85%, bahasa 94,28%, soal 83%, dan modul ajar 92%—seluruhnya berada dalam kategori valid hingga sangat valid. Dari segi kepraktisan, rata-rata respons pendidik mencapai 93%, sedangkan peserta didik memberikan nilai 92,03%, menunjukkan bahwa media ini sangat mudah digunakan dalam pembelajaran. Adapun efektivitas media dibuktikan melalui hasil tes belajar siswa yang mencapai rata-rata 93,10%. Maka dengan itu media *puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai sarana pembelajaran.

Penelitian di atas menunjukkan bahwa media *puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila bukan hanya alat visual menarik, melainkan sarana pedagogis yang mendorong interaksi, kreativitas, serta pencapaian akademik siswa sekolah dasar. Media *puzzle* tidak hanya merangsang kreativitas dan keaktifan siswa, tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, *puzzle* menciptakan suasana belajar yang nyaman sekaligus menantang, sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memperluas wawasan pengetahuannya melalui proses eksploratif.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis serta mendeskripsikan penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan deskripsi latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti memutuskan untuk mengangkat topik penelitian dengan judul 'Peran Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar'.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka (*literature review*) dengan tujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian terkait penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran pendidikan pancasiladi tingkat sekolah dasar. Metode ini dipilih karena memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterampilan kognitif siswa. Adapun langkah-langkah dalam kajian pustaka ini menurut Ridwan, AM, Ulum, & Muhammad (2021), sebagai berikut:

1. Formulasi Masalah
Permasalahan utama dirumuskan secara jelas, tepat, dan akurat, yaitu rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dan perlunya media pembelajaran yang inovatif seperti media *puzzle* untuk mengatasinya.
2. Identifikasi Topik dan Kata Kunci
Topik kajian berpusat pada penggunaan *media puzzle*, pembelajaran pendidikan pancasila, *siswa sekolah dasar*, dan *pembelajaran IPAS*. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian literatur antara lain: “*media puzzle*”, “*pendidikan pancasila*”, “*elementary students*”, “*educational media*”, dan “*science and social studies learning*”.
3. Menelusuri dan Menyeleksi Literatur
Literatur dikumpulkan dari berbagai basis data bereputasi seperti Google Scholar, ScienceDirect, DOAJ, dan Garuda Ristekdikti. Kriteria inklusi meliputi:
 - Artikel terbit dalam 5 tahun terakhir (2019–2024),
 - Menggunakan metode penelitian kuantitatif, kualitatif, atau campuran (*mix-method*),
 - Relevan dengan kajian media *puzzle* dan/atau pendidikan pancasila di jenjang sekolah dasar.
4. Evaluasi dan Seleksi Informasi
Artikel yang terkumpul dievaluasi untuk menentukan relevansi dan kelayakannya. Informasi yang dikaji mencakup berbagai jenis data, baik kualitatif maupun kuantitatif, yang sesuai dengan tujuan penelitian.
5. Analisis dan Sintesis Literatur

Literatur yang telah terpilih dianalisis untuk mengidentifikasi:

- Tujuan dan konteks penelitian,
- Metodologi dan desain penelitian,
- Temuan utama terkait efektivitas media *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis,
- Implikasi terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

6. Penyusunan Temuan dan Interpretasi

Hasil analisis disusun secara tematik dan sistematis untuk membentuk dasar teori serta mendukung argumen ilmiah mengenai efektivitas media *puzzle* dalam pendidikan pancasila di sekolah dasar. Interpretasi temuan dilakukan secara menarik dan ringkas agar mudah dipahami dan aplikatif dalam praktik pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Media *Puzzle*

Menurut penelitian Wirdani & Wahyuni (2025) Permainan *puzzle* merupakan suatu kegiatan yang menuntut keterampilan memecahkan masalah dan penerapan logika untuk mencapai suatu tujuan. Umumnya, *puzzle* berbentuk potongan-potongan gambar atau bentuk tertentu yang perlu disusun menjadi satu kesatuan yang utuh. Namun, lebih dari sekadar hiburan, *puzzle* memiliki peran penting dalam mengasah imajinasi dan mendorong pemikiran yang kreatif. Saat bermain *puzzle*, seseorang dituntut untuk berkonsentrasi penuh dan menggunakan kemampuan berpikirnya secara optimal agar bisa menyelesaikan tantangan yang ada. Selain itu, dibutuhkan imajinasi tertentu untuk memahami bentuk dan dimensi *puzzle*, karena teka-teki ini sering kali berbentuk pertanyaan yang tidak biasa dan hanya bisa dijawab dengan cara berpikir yang unik dan tidak konvensional. Dengan menggunakan rangkaian gambar, siswa sekolah dasar dapat mengembangkan pemikiran dan ide-ide mereka, serta lebih mudah mengaitkan kata-kata untuk membentuk gagasan baru. Hal ini karena media *puzzle* memfasilitasi anak-anak dalam berkreasi dan membantu mereka dalam menghasilkan berbagai ide yang menarik (Hayati & Yamin, 2023).

Media pembelajaran berupa *puzzle* adalah jenis media yang berbentuk permainan dan dirancang untuk merangsang kreativitas serta daya ingat siswa. Dengan menggunakan media ini dapat mempermudah proses belajar lebih menarik karena mendorong siswa untuk terus berusaha memecahkan masalah yang diberikan. Meskipun menantang, permainan *puzzle* tetap menyenangkan karena bisa dimainkan berulang kali. Tantangan dalam *puzzle* juga menimbulkan rasa penasaran dan semangat untuk terus mencoba sampai berhasil, sehingga menumbuhkan semangat belajar yang tinggi. Melalui permainan ini, siswa mendapatkan kesempatan untuk berpikir secara imajinatif dan kreatif, yang sangat penting dalam mendukung perkembangan kreativitas mereka.

B. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Menurut penelitian Nasution, Ritonga, Sagala, & Hasanah (2023) yang berjudul "Metode Pembelajaran PKn SD Al-Wasliyah 11 Amplas" Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang tercantum dalam kurikulum di semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). Mata pelajaran ini

berfokus pada pembentukan pribadi peserta didik yang beragam latar belakangnya baik dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, maupun suku bangsa agar menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter, dengan berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Sedangkan menurut hasil penelitian (Dewi, Hidayat, Septian, Apriliani, & Purnamasari, 2021) Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sangat terkait erat dengan pendidikan karakter. Nilai-nilai yang membentuk pendidikan karakter di Indonesia berasal dari empat sumber utama, yaitu Pancasila, tujuan pendidikan nasional, ajaran agama, dan budaya bangsa. Secara umum, tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang kehidupan berbangsa dan bernegara, termasuk pemahaman terhadap nilai-nilai dasar Pancasila serta cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Materi pembelajaran Pendidikan Pancasila disusun secara sistematis dan berdasarkan teori yang jelas, mengandung nilai-nilai moral serta pedoman pelaksanaan. Pembelajaran ini fokus pada pembentukan karakter siswa agar menjadi pribadi yang demokratis, berakhlak baik, mencintai tanah air, dan menghargai martabat bangsa dalam kehidupan sosial maupun interaksi global. Dalam pelaksanaannya, Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar bertujuan untuk membentuk, membina, dan mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, baik fisik maupun nonfisik, dengan pendekatan yang bersifat humanis, demokratis, dan praktis.

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dipahami sebagai proses pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara optimal dan tumbuh menjadi individu yang memiliki semangat nasionalisme. Tujuan utama pembelajaran ini adalah membentuk karakter bangsa yang menghargai nilai-nilai demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, dengan dasar Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, serta norma-norma sosial yang berlaku. Sebagai mata pelajaran yang fokus pada pengembangan karakter, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter bangsa kepada generasi muda sebagai solusi yang efektif.

C. Manfaat Media Pembelajaran dan Media *Puzzle*

Menurut (Fadilah, Nurzakiyah, Kanya, Hidayat, & Setiawan, 2023) Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam proses belajar, di antaranya:

1) Menyeragamkan Materi

Media membantu menyampaikan materi secara konsisten, mengurangi perbedaan penafsiran antar guru.

2) Menarik Minat Belajar

Media yang bersifat audio-visual membuat materi abstrak lebih jelas dan mudah dipahami.

3) Meningkatkan Interaksi

Media memungkinkan komunikasi dua arah yang aktif antara guru dan siswa.

4) Efisiensi Waktu

Media membantu guru menyampaikan materi lebih cepat dan efisien dalam waktu terbatas.

5) Meningkatkan Kualitas Belajar

Media memudahkan siswa memahami materi secara mendalam dan menyeluruh.

6) **Fleksibilitas Belajar**

Media memungkinkan pembelajaran berlangsung kapan saja dan di mana saja tanpa bergantung pada kehadiran guru.

7) **Meningkatkan Sikap Positif Siswa**

Media memperjelas penyampaian informasi sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

8) **Mengubah Peran Guru**

Guru dapat lebih fokus pada motivasi, bimbingan, dan pengembangan aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.

Adapun menurut (Salmawati, Cayati, Hafid, & Jusmawati, 2024) beberapa manfaat media *Puzzle* yang membantu dalam kegiatan pembelajaran di kelas, yaitu:

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.
- 2) Membantu mengembangkan kemampuan fokus, meningkatkan ketepatan dalam bekerja, serta melatih sikap sabar.
- 3) Meningkatkan kemampuan dalam mengingat informasi.
- 4) Membantu anak memahami konsep keterkaitan antar berbagai hal.
- 5) Melalui kegiatan memilih gambar atau bentuk, anak dapat dilatih untuk berpikir logis dan sistematis, yang berkaitan dengan fungsi otak kiri atau kemampuan berpikir matematis.

9) Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Menurut penelitian (Marfilinda, Akhiyar, & Wahyuni, 2024) *puzzle* sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi abstrak, mengikuti instruksi, serta mengingat dan mengulang pelajaran. Gambar bersifat konkret dan realistis, sehingga lebih mudah dipahami dibandingkan penjelasan verbal semata. Selain itu, gambar mampu menjembatani batasan ruang dan waktu karena dapat merepresentasikan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan secara langsung di kelas. Media ini juga membantu mengatasi keterbatasan pancaindra, memperjelas penyajian materi di berbagai bidang dan jenjang usia, serta tergolong ekonomis, mudah diperoleh, dan dapat digunakan tanpa perangkat tambahan. Dengan demikian, gambar dalam media *puzzle* berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, fleksibel, dan menarik secara visual.

Namun demikian, penggunaan gambar sebagai media pembelajaran juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan secara kritis. Gambar cenderung hanya menstimulasi indera penglihatan, sehingga kurang mendukung pembelajaran multisensori. Objek visual yang terlalu kompleks dapat menghambat pemahaman, terutama jika tidak disesuaikan dengan kapasitas siswa. Selain itu, ukuran gambar yang terbatas membuatnya kurang efektif untuk kelompok besar, dan keautentikan gambar menjadi penting agar tidak menimbulkan miskonsepsi. Komposisi visual juga harus jelas dan fokus pada poin utama, serta proporsional sesuai kebutuhan. Gambar idealnya merepresentasikan aktivitas atau tindakan tertentu secara akurat. Namun, penting disadari bahwa kualitas gambar yang menarik secara estetika belum tentu menjamin tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga pendidik perlu selektif dan kritis

dalam memilih dan menggunakannya.

Diperkuat oleh (Khairani, Octavia, & Penulis, 2023) yang telah mengemukakan dalam penelitiannya bahwa media *puzzle* bukan sekadar permainan hiburan, tetapi juga merupakan alat bantu pembelajaran yang mampu menstimulasi daya imajinasi dan mendorong siswa berpikir secara kreatif. Dalam proses penyelesaiannya, *puzzle* menuntut konsentrasi tinggi serta kemampuan berpikir yang unik dan tidak biasa. Sifatnya yang menyenangkan namun menantang ini juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar yang tinggi pada siswa.

Selaras dengan (Dina & Fanny, 2025) menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat memicu motivasi belajar siswa. Selain itu, *puzzle* juga memberikan variasi dalam metode pengajaran, yang mendorong siswa untuk lebih aktif melalui kegiatan mengamati, mencoba, dan langsung berpartisipasi. Permainan ini juga bermanfaat untuk melatih ketelitian, konsentrasi, kemampuan mengingat, serta koordinasi motorik halus antara mata dan tangan, serta membantu siswa mengenal pola berpikir logis dan matematis.

Di sisi lain, *puzzle* sebagai media visual memiliki keunggulan karena sifatnya yang konkret dan mudah dipahami, sehingga sangat mendukung pemahaman materi. *Puzzle* juga fleksibel digunakan di berbagai jenjang pendidikan, serta efisien secara biaya dan perlengkapan. Meski demikian, penggunaannya tetap memiliki keterbatasan, seperti hanya melibatkan indera penglihatan dan berisiko membingungkan jika tampilan visualnya terlalu kompleks atau tidak sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila (Nasution et al., 2023) menjelaskan bahwa mata pelajaran ini memegang peran penting dalam membentuk karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan ini bertujuan menciptakan generasi yang berakhlak, cerdas, dan memiliki keterampilan hidup berlandaskan semangat kebangsaan. Pendapat ini diperkuat oleh penelitian (Dewi et al., 2021) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter dalam Pendidikan Pancasila bersumber dari nilai-nilai luhur bangsa, seperti ajaran agama, budaya lokal, serta amanat konstitusi.

Dari uraian berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* berpotensi besar dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan.

PENUTUP

Media *puzzle* memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, *puzzle* mampu menarik minat siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Kegiatan menyusun potongan-potongan *puzzle* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan logis siswa sejak

dini. Dengan pendekatan yang visual dan manipulatif, *puzzle* sangat efektif digunakan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam Pendidikan Pancasila, seperti nilai-nilai gotong royong, toleransi, dan tanggung jawab, yang seringkali sulit dijelaskan hanya melalui ceramah atau teks bacaan.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, partisipasi siswa, dan pembentukan karakter kebangsaan. Siswa yang belajar menggunakan media *puzzle* cenderung lebih antusias, aktif berdiskusi, dan mampu memecahkan masalah secara mandiri maupun dalam kelompok. Selain itu, pembelajaran dengan *puzzle* dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan kolaboratif, mendorong siswa untuk saling bekerja sama serta menghargai perbedaan. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada penguatan nilai-nilai moral dan sosial sebagai dasar pembentukan karakter bangsa.

Selain manfaatnya dalam aspek kognitif dan afektif, media *puzzle* juga bersifat praktis dan fleksibel dalam penggunaannya. *Puzzle* mudah disesuaikan dengan materi ajar dan tingkat kemampuan siswa, baik melalui media cetak maupun digital. Guru dapat merancang *puzzle* sesuai dengan tema pembelajaran, seperti simbol-simbol negara, sila-sila Pancasila, atau tokoh-tokoh nasional, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, disarankan agar guru-guru sekolah dasar mulai mengintegrasikan media *puzzle* secara kreatif dan terencana dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, sebagai salah satu strategi pedagogis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berorientasi pada penguatan nilai-nilai Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfarnia, N., & Filosofa, L. M. K. (2025). Pemanfaatan Media *Puzzle In-Group* Untuk Pembentukan Karakter Kerjasama Anak Di RA Al-Hidayah UIN Walisongo. *As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 17–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/assibyan.v10i1.10726>
- Dina, H. K. A., & Fanny, A. M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Materi Aturan Sekolahku Kelas III SD Negeri Menanggal 601 Surabaya. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 4(1), 30–42.
- Elizya, L., Subandijah, K., & Gayatri, M. (2023). Pengaruh Permainan Edukasi “Puzzlo Puzzle” Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Usada Nusantara: Jurnal Kesehatan Tradisional*, 1(2), 198–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/usd.v1i2.378>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Hayati, I. A., & Yamin. (2023). Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 440–444. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Khairani, I. A., Octavia, N., & Penulis, K. (2023). Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kreatifitas Kelompok Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(4), 254–262.
- Marfilinda, R., Akhiyar, M., & Wahyuni, S. (2024). Studi Pustaka Penerapan Media *Puzzle* pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. 5(4), 4763–4776. <https://doi.org/https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1692>

- Nasution, A. G. J., Ritonga, A. P., Sagala, D. I. S., & Hasanah, S. (2023). Metode Pembelajaran PKnSDAI-Wasliyah 11 Amplas. *Edulnovasi: Journal of Basic Education Studies*, 3(1), 140–150. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3155>
- Ridwan, M., AM, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42–51.
- Ritonga, M. S., & Saragih, M. (2025). Bimbingan, Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA pada Materi Tata Surya di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 857–869.
- Salmawati, Cayati, Hafid, B., & Jusmawati. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Inpres Lemoa Kab. Gowa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(03), 245–253. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4535>
- Wirdani, P., & Wahyuni, N. (2025). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pengurangan Siswa Kelas 1 SD Dengan Metode Bermain *Puzzle* Matematika di SDN 104202 Bandar Setia. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 112–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1361>
- Aisyah, A. I., Ridwan, M., & Kuswandi, I. (2024). Penerapan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Ppkn Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Cinta Tanah Air Di Sb Ipoh Malaysia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 07(01), 243–251.
- Bancong, H. (2025). *Strategi Reviuw Riset dan Konstruksi Teori: Metose, Analisis, dan Studi Kasus*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Cahyani, F. F., Yudiono, U., & Purwito, D. (2024). Penerapan Media *Fun Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas 2 SDN Mulyorejo 2 Malang. Seminar Nasional PPG UNIKAMA, 1(2), 533–240.
- Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., Apriliani, S. L., & Purnamasari, Y. F. (2021). Peran Pembelajaran Pkn SD dalam Membentuk Karakter Moral Siswa untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5258–5265.
- Hayati, I. A., & Yamin. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Education*, 9(2), 440–444. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Jenjang SD. In Kemendikbudristek. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan. Retrieved from Laman litbang.kemdikbud.go.id
- Muna, Z., Nursyahidah, F., Subekti, E. E., & Maflakhah. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media *Puzzle* Kelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. *INNOVATE: Journal Of Sosial Science Research*, 3(3), 3421–3436.
- Restyana Elma, Sri, S., & Murniati, N. A. N. (2023). Analisis Kreatifitas Belajar Siswa Menggunakan Media *Puzzle* pada Mata Pelajaran PPKN Kelas 1. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 4666–4673.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Susilawati, W. O., Khairita, M. N., & Melisa, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku pada Peserta Didik Kelas II SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1308–1320.