Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry
E-ISSN: 3047-020X
Vol. 3 No. 3 (September–December 2026), pp. 1115-1128
https://doi.org/10.58230/socratika.v3i3.1077
© 2026 The Authors. Licensed CC BY 4.0

Peningkatan Pemahaman Aturan melalui Problem-Based Learning Berbantuan Media Kotakku

Siti Nurrohmah[1], Dadang Iskandar[2], Lusi Indrawati, Ida Yayu Nurul Hizqiyah[3]
[1,2,3]Pendidikan Profesi Guru, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia

[1] sitinurrohmah260402@gmail.com

Abstract

Purpose : This study aims to describe the improvement of fourth-grade students' understanding of rules in home, school, and community environments, measured through learning outcomes, using the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by the Kotak Aturanku (Kotakku) media.

Method : This study employed a descriptive quantitative approach using classroom action research based on the Kemmis and McTaggart model. The study involved 23 fourth-grade students at SDN 020 Lengkong Besar, Bandung, during the 2026/2027 academic year. The research was conducted in three cycles, each consisting of one meeting. Data were collected through essay-form pretest and posttest and analyzed descriptively by calculating mean scores and classical mastery percentages.

Results : The mean posttest score increased from 66.54 in Cycle I to 72.17 in Cycle II and 83.38 in Cycle III, while classical mastery increased from 17.39% to 43.48% and 86.96%. The success criterion of at least 80% classical mastery was achieved in Cycle III. Because the focus and test items differed in each cycle, the gains describe progress across the sequence of actions rather than comparisons on equivalent instruments.

Conclusion : PBL assisted by Kotakku was associated with improved understanding of rules, as indicated by learning outcomes that met the classical mastery criterion in Cycle III. Without a comparison group, the findings do not establish causal effects and call for further quasi-experimental research.

Keywords: Problem-Based Learning; Pancasila Education; Rules Understanding; Classroom Action Research; Elementary School

1. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki kedudukan yang strategis sebagai wahana pembentukan nilai, karakter, dan kebiasaan kewargaan sejak dini. Pembelajarannya tidak cukup berhenti pada penguasaan konsep, tetapi perlu mengarah pada penghayatan dan pengamalan nilai dalam kehidupan sehari-hari (Aisya et al., 2023). Salah satu muatan pentingnya adalah materi

aturan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Aturan berfungsi sebagai kesepakatan sosial untuk menjaga ketertiban, keselamatan, dan keadilan, sekaligus melatih murid memahami hubungan antara hak dan kewajiban (Aisya et al., 2023). Capaian pembelajaran yang dirujuk untuk materi ini di kelas IV menuntut murid mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru (Ridiyanto & Wibawa, 2024).

Pendidikan Pancasila juga berperan penting dalam merealisasikan nilai-nilai Pancasila melalui perilaku dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu menghubungkan pemahaman konsep dengan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Resmana & Dewi, 2021).

Pada kenyataannya, pemahaman murid terhadap aturan belum optimal. Pembelajaran aturan di kelas masih sering didominasi pendekatan ekspositori, yakni guru menyampaikan daftar aturan dan murid diminta mengingatnya kembali. Pola ini berisiko menghasilkan pemahaman deklaratif yang dangkal: murid mengetahui aturan sebagai teks, tetapi belum tentu mampu menalar alasan keberadaan aturan dan dampak pelanggarannya (Aisya et al., 2023). Aisya et al. (2023) melaporkan bahwa murid kelas IV kesulitan memahami pengertian, macam, dan contoh norma serta aturan karena materinya bersifat deskriptif, padahal penerapan dan pelanggaran aturan sering mereka jumpai sehari-hari tanpa disadari. Rendahnya pemahaman awal juga tampak pada penelitian ini. Hasil pretest siklus I menunjukkan rata-rata nilai kelas hanya 50,67 dan belum ada satu pun murid yang mencapai ketuntasan (nilai 75).

Model Problem-Based Learning (PBL) dipandang sesuai untuk menjawab kebutuhan tersebut. PBL memusatkan belajar pada masalah autentik; murid menyelidiki masalah secara individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, lalu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator (Asmiyunda & Hardeli, 2023). Sintesis penelitian melaporkan bahwa PBL berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Asmiyunda & Hardeli, 2023) dan berefek tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional pada kemampuan matematis murid sekolah dasar (Suparman et al., 2021). Pada materi aturan, masalah autentik menjadi pemantik yang mendorong murid mengamati, bertanya, menyelidiki, berdiskusi, serta merumuskan solusi (Aisya et al., 2023). Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, murid kelas IV berada pada tahap operasional konkret, sehingga masalah dari kehidupan sehari-hari menjadi wadah yang tepat bagi mereka untuk berpikir logis (Aisya et al., 2023). Bukti empiris mendukung hal ini. Penerapan PBL pada materi norma di kelas IV meningkatkan ketuntasan dari 42,31% pada pretest menjadi 92,31% pada posttest (Aisya et al., 2023), dan penerapan PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV lainnya menaikkan nilai asesmen murid dari 77,3% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II (Alim et al., 2025). Pada materi aturan di lingkungan sekitar, murid yang belajar dengan PBL tidak hanya mampu menyebutkan aturan, tetapi juga menjelaskan alasan, konsekuensi, dan kaitannya dengan hak serta kewajiban (Aisya et al., 2023).

Meskipun demikian, masalah tentang aturan yang disajikan secara abstrak sulit ditangkap murid sekolah dasar, sehingga PBL perlu ditopang media yang konkret dan dekat dengan pengalaman mereka. Media pembelajaran membantu mengonkretkan materi dan memperlancar proses belajar (Wulandari et al., 2023). Kartu aturan merupakan media berbentuk kartu yang

menyajikan situasi aturan melalui gambar maupun tulisan sehingga murid belajar mengenali dan menerapkan aturan secara aktif (Suryaningrum et al., 2026). Pemanfaatan kartu aturan bersama PBL pada materi aturan di lingkungan sekolah kelas I meningkatkan ketuntasan klasikal dari 21,43% pada pra siklus menjadi 85,71% pada siklus II (Suryaningrum et al., 2026), dan pembelajaran pemecahan masalah dengan media kartu pada materi aturan di rumah di kelas II menunjukkan 85% murid tuntas pada aspek kognitif (Suryaningrum et al., 2026). Media konkret lain juga dilaporkan bermanfaat pada materi norma. Permainan ular tangga pada materi norma masyarakat di kelas V membuat seluruh murid mencapai KKTP pada siklus II (Rohani & Wiratsiwi, 2025), sedangkan kantung norma serta toples hak dan kewajiban meningkatkan kemampuan murid mengelompokkan norma, memahami hubungan hak dan kewajiban, serta keterlibatan belajar (Salsabila et al., 2025).

Di sisi lain, media digital interaktif dapat menjadi alternatif penyajian materi. Anastasia et al. (2025) melaporkan bahwa media flipbook digital interaktif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV memiliki validitas dan kepraktisan yang tinggi, dan Sespen dan Miaz (2025) melaporkan bahwa multimedia interaktif berbasis Book Creator pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Pada pembelajaran sains dasar, Adeyele (2024) menemukan bahwa multimedia interaktif lebih efektif bagi murid di sekolah umum. Penelitian ini menggunakan media Kotak Aturanku (selanjutnya disebut Kotakku), yaitu kotak pembelajaran yang berisi kartu aturan, kartu kasus, flipbook kasus, dan game interaktif untuk evaluasi. Kartu aturan digunakan untuk mengenali dan mengelompokkan aturan, kartu kasus dan flipbook untuk menganalisis permasalahan pelanggaran aturan, sedangkan game interaktif digunakan untuk mengevaluasi pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari. Alasan memadukan komponen fisik dan digital berpijak pada karakter murid dan tuntutan PBL. Pada tahap operasional konkret, murid memerlukan benda yang dapat dimanipulasi untuk memulai penalaran, sehingga kartu fisik memudahkan mereka mengenali dan mengelompokkan aturan (Aisya et al., 2023; Rohani & Wiratsiwi, 2025). Kasus pelanggaran aturan yang beragam dan bergambar lebih mudah disajikan, diulang, dan dibahas bersama melalui flipbook dan game digital (Anastasia et al., 2025; Sespen & Miaz, 2025). Dalam PBL, kedua jenis komponen itu dapat berfungsi sebagai sumber informasi yang dipakai murid pada tahap penyelidikan masalah.

Tinjauan di atas memperlihatkan dua celah penelitian. Pertama, pada rujukan yang ditelaah, kartu aturan bersama PBL baru diteliti pada kelas rendah (Suryaningrum et al., 2026), sedangkan di kelas IV materi aturan diteliti melalui video interaktif (Aisya et al., 2023) atau flipbook dengan model kooperatif (Mawarni et al., 2025). Kedua, media konkret (Rohani & Wiratsiwi, 2025; Salsabila et al., 2025) dan media digital (Anastasia et al., 2025; Sespen & Miaz, 2025) umumnya dikaji sebagai satu jenis media, sehingga belum tergambar bagaimana komponen fisik dan digital dapat disusun mengikuti tahapan PBL.

Kotakku berbeda dari kartu aturan dan flipbook yang diteliti sebelumnya dalam tiga hal. Pertama, keempat komponennya (kartu aturan, kartu kasus, flipbook kasus, dan game evaluasi) disusun sebagai satu paket yang masing-masing berfungsi pada tahap tertentu dalam alur PBL, bukan dipakai sebagai media tunggal. Kedua, penggunaannya dibagi dalam tiga siklus dengan tuntutan berpikir yang meningkat, yaitu mengenali dan mengelompokkan aturan, menganalisis pelanggaran aturan, dan merumuskan aturan. Ketiga, rangkaian tersebut ditutup dengan tugas

produk berupa poster aturan sekolah. Kontribusi ilmiah penelitian ini adalah gambaran empiris tentang bagaimana paket media fisik dan digital dalam alur PBL berkaitan dengan perkembangan hasil belajar murid kelas IV pada materi aturan. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membuktikan hubungan sebab-akibat.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang dikaji adalah bagaimana peningkatan pemahaman murid kelas IV pada materi aturan melalui model PBL berbantuan media Kotakku. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan pemahaman murid pada materi aturan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat melalui model PBL berbantuan media Kotakku selama tiga siklus. Hasilnya diharapkan bermanfaat bagi murid sebagai pengalaman belajar yang konkret dan bermakna, bagi guru sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang aktif dan kontekstual, serta bagi sekolah dan peneliti lain sebagai rujukan pengembangan media pembelajaran sejenis.

2. Metode

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan reflektif. Penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil pengamatan dan refleksi digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan serta menentukan perbaikan pada siklus berikutnya (Anditya et al., 2023; Cahyanti et al., 2024).

Lokasi, Subjek, dan Sumber Data

Penelitian dilaksanakan di SDN 020 Lengkong Besar, Kota Bandung, pada semester 1 dan tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas IV yang berjumlah 23 orang, terdiri atas 14 laki-laki dan 9 perempuan. Penelitian tindakan kelas dilakukan pada satu kelas yang menjadi tempat masalah ditemukan, sehingga seluruh murid ditetapkan sebagai subjek (sampel jenuh) dan tidak dilakukan pengambilan sampel secara acak. Sumber data penelitian adalah skor pretest dan posttest murid pada materi aturan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tindakan dilaksanakan pada bulan Oktober 2026, Siklus I tanggal 06 Oktober 2026, Siklus II 09 Oktober 2026, dan Siklus III 13 Oktober 2026.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing terdiri atas satu pertemuan. Pada setiap siklus diterapkan empat tahap PTK. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, media Kotakku, lembar kerja, instrumen penilaian praktik mengajar, serta soal pretest dan posttest. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran menggunakan lima sintaks Problem-Based Learning (PBL), yaitu orientasi murid pada masalah, pengorganisasian murid untuk belajar, pembimbingan penyelidikan individu/kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Aisya et al., 2023). Keterlaksanaan sintaks tersebut menjadi perhatian dalam penilaian praktik mengajar oleh guru pamong. Pada tahap refleksi, hasil tes murid dan catatan terkait pelaksanaan sintaks PBL ditelaah untuk menentukan tindak lanjut.

Setiap pertemuan berdurasi 2 x 35 menit dan mencakup pretest, kegiatan inti PBL, serta posttest.

Siklus I berfokus pada kemampuan mengenal dan mengelompokkan aturan. Murid menghadapi permasalahan dari situasi sehari-hari, lalu menggunakan kartu aturan untuk mengelompokkan aturan berdasarkan lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat, kemudian mendiskusikan dan mempresentasikan hasilnya. Siklus II berfokus pada kemampuan menganalisis pelanggaran aturan. Murid bekerja dalam kelompok dengan kartu kasus dan flipbook kasus untuk menentukan aturan yang dilanggar, penyebab, akibat, serta alternatif penyelesaiannya. Siklus III berfokus pada kemampuan merumuskan aturan. Berdasarkan flipbook kasus, murid merumuskan aturan yang dibutuhkan di lingkungan sekolah dan rumah, mengembangkannya menjadi poster aturan sekolah, dan mempresentasikannya di depan kelas.

Pretest diberikan pada awal dan posttest pada akhir pembelajaran setiap siklus. Refleksi dilakukan setelah hasil tes dan pengamatan ditelaah. Ketuntasan klasikal ditetapkan minimal 80% murid memperoleh nilai sekurang-kurangnya 75. Karena ketuntasan pada siklus I baru 17,39% dan pada siklus II baru 43,48%, tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Siklus III menjadi siklus terakhir karena ketuntasan klasikal mencapai 86,96%, melampaui indikator keberhasilan 80%.

Prosedur Observasi dan Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran dinilai oleh guru pamong menggunakan Instrumen Penilaian Praktik Mengajar yang memuat 20 indikator berskala 1–4 (1 = tidak baik, 4 = sangat baik), dengan skor maksimum 80. Nilai dihitung dari skor perolehan dibagi 80 dikalikan 100. Instrumen mencakup kegiatan membuka pelajaran, kegiatan inti, menutup pelajaran, dan faktor penunjang. Catatan guru pamong digunakan sebagai bahan refleksi, terutama yang berkaitan dengan penerapan sintaks PBL dan penggunaan media Kotakku. Penilaian ini menggambarkan praktik mengajar peneliti dan bukan merupakan ukuran hasil belajar maupun aktivitas murid. Penilaian dilakukan pada setiap siklus.

Setelah posttest, peneliti menelaah ketuntasan klasikal terhadap indikator keberhasilan 80%, sebaran murid yang belum mencapai KKTP, serta catatan guru pamong mengenai pelaksanaan sintaks PBL. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, hasil telaah digunakan untuk merancang perbaikan tindakan pada siklus berikutnya (Anditya et al., 2023; Cahyanti et al., 2024); apabila telah tercapai, penelitian dihentikan. Perbaikan yang dirumuskan setelah siklus I dan II diuraikan pada bagian Hasil.

Instrumen dan Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tes tertulis berupa pretest dan posttest pada setiap siklus. Pretest mengukur pemahaman awal murid sebelum tindakan, sedangkan posttest mengukur pemahaman setelah tindakan. Dalam penelitian ini pemahaman aturan dioperasionalkan melalui hasil belajar, yaitu skor tes tertulis, sehingga istilah pemahaman dan hasil belajar dipakai dalam pengertian tersebut. Soal berbentuk uraian dan disusun sesuai tujuan pembelajaran masing-masing siklus. Setiap siklus memuat 3 soal uraian kompleks. Penskoran memakai rubrik dengan skor maksimum 4 untuk setiap soal, sehingga skor maksimum satu tes adalah 12 yang dikonversi ke skala 0–100. Soal disusun peneliti berdasarkan tujuan pembelajaran dan rubrik penskoran, tetapi instrumen tidak melalui uji validitas dan reliabilitas formal, misalnya penilaian ahli atau uji coba, sehingga kesesuaian soal dengan indikator belum teruji secara empiris.

Indikator dan tingkat kesulitan berbeda pada setiap siklus karena tindakan dirancang bertahap. Siklus I mengukur kemampuan mengenal dan mengelompokkan aturan menurut

lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat, yang menuntut murid mengidentifikasi dan mengklasifikasi. Siklus II mengukur kemampuan menganalisis pelanggaran aturan, yaitu menentukan aturan yang dilanggar, penyebab, akibat, dan alternatif penyelesaian, sehingga menuntut penalaran sebab-akibat. Siklus III mengukur kemampuan merumuskan aturan yang dibutuhkan di lingkungan sekolah dan rumah, yang menuntut murid menghasilkan gagasan sendiri. Karena soal berbeda, nilai antarsiklus tidak dibandingkan secara statistik. Perbandingan dilakukan antara pretest dan posttest pada siklus yang sama, sedangkan perbandingan antarsiklus dibaca sebagai perkembangan sepanjang rangkaian tindakan.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Nilai setiap murid dihitung, kemudian ditentukan rata-rata kelas, yaitu jumlah nilai seluruh murid dibagi jumlah murid, dan persentase ketuntasan klasikal, yaitu jumlah murid yang tuntas dibagi jumlah seluruh murid dikalikan 100% (Suryaningrum et al., 2026). Peningkatan pemahaman pada setiap siklus digambarkan melalui selisih rata-rata nilai pretest dan posttest. Murid dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 75 sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian dinyatakan berhasil apabila ketuntasan klasikal mencapai 80% dari seluruh murid. Sebaran nilai posttest dikelompokkan menjadi kurang dari 60, 60–74, dan 75 ke atas untuk memperlihatkan distribusi ketuntasan, sedangkan nilai setiap murid disajikan dengan inisial pada Tabel 3.

3. Hasil

Hasil penelitian disajikan berdasarkan skor pretest dan posttest murid pada tiga siklus. Ketuntasan ditentukan dengan nilai minimal 75 (KKTP) dan indikator keberhasilan ditetapkan pada ketuntasan klasikal 80%. Rekapitulasi hasil seluruh siklus disajikan pada Tabel 1. Sebaran nilai posttest disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. *Hasil Pretest dan Posttest Murid pada Siklus I–III (N = 23)*

Komponen	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rata-rata pretest	50,67	53,35	56,23
Rata-rata posttest	66,54	72,17	83,38
Selisih rata-rata	15,87	18,82	27,15
Nilai posttest terendah	50,00	50,00	62,00
Nilai posttest tertinggi	91,67	95,00	100,00
Murid tuntas (orang)	4	10	20
Ketuntasan klasikal (%)	17,39	43,48	86,96

Tabel 2. Sebaran Nilai Posttest Murid pada Siklus I–III (N = 23)

Rentang nilai posttest	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Kurang dari 60	4 (17,39%)	2 (8,70%)	0 (0,00%)
60–74 (belum tuntas)	15 (65,22%)	11 (47,83%)	3 (13,04%)
75 ke atas (tuntas)	4 (17,39%)	10 (43,48%)	20 (86,96%)
Jumlah murid	23	23	23

Tabel 2 memperlihatkan bahwa murid dengan nilai posttest di bawah 60 berkurang dari 4 orang pada siklus I menjadi 2 orang pada siklus II dan tidak ada pada siklus III, sedangkan murid yang tuntas bertambah dari 4 menjadi 10 dan 20 orang.

Nilai pretest dan posttest setiap murid pada ketiga siklus disajikan pada Tabel 3 dengan inisial murid.

Tabel 3. Nilai Pretest dan Posttest Setiap Murid pada Siklus I–III (N = 23)

No	Inisial	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	AB	58,33	60,00	35,00	60,00	50,00	80,00
2	AK	43,00	50,00	40,00	66,00	20,00	70,00
3	AN	34,00	75,00	67,00	90,00	68,00	90,00
4	CGKR	45,00	75,00	45,00	72,00	56,67	78,00
5	DMN	54,00	65,00	50,00	75,00	43,00	80,00
6	DPA	30,00	50,00	30,00	55,00	50,00	85,00
7	EF	55,00	72,00	65,00	85,00	46,67	80,00
8	G1	55,00	70,00	70,00	85,00	62,00	80,00
9	GN	57,00	65,00	45,00	73,00	54,00	87,00
10	HRH	54,00	60,00	65,00	75,00	56,00	90,00
11	IF	60,00	65,00	50,00	65,00	53,00	92,00
12	KAA	55,00	65,00	50,00	68,00	65,00	90,00
13	MAH	56,00	91,67	65,00	75,00	55,00	76,00
14	MRK	65,00	75,00	55,00	90,00	54,00	100,00
15	MMS	50,00	66,67	50,00	65,00	43,33	62,00
16	NA	54,00	60,00	50,00	68,00	43,00	73,00
17	NNA	43,00	56,00	55,00	73,00	62,00	87,00
18	NAR	55,00	67,00	55,00	65,00	59,00	90,00
19	NVR	55,00	73,00	65,00	60,00	45,00	75,00
20	PYF	53,00	70,00	55,00	75,00	76,00	96,00

21	RNN	45,00	73,00	65,00	75,00	75,00	90,00
22	RAP	46,00	70,00	70,00	95,00	80,00	90,00
23	UAK	43,00	56,00	30,00	50,00	76,67	76,67
	Rata-rata	**50,67**	**66,54**	**53,35**	**72,17**	**56,23**	**83,38**

Secara individual, seluruh murid (23 orang) mengalami kenaikan nilai pada siklus I dengan kenaikan terbesar pada murid AN (41,00 poin), MAH (35,67 poin), dan CGKR (30,00 poin). Pada siklus II, 22 murid mengalami kenaikan dan satu murid, yaitu NVR, mengalami penurunan 5 poin (dari 65,00 menjadi 60,00); kenaikan terbesar dicapai MRK (35,00 poin). Pada siklus III, 22 murid mengalami kenaikan, satu murid (UAK) tidak berubah pada nilai 76,67, dan kenaikan terbesar dicapai AK (50,00 poin), MRK (46,00 poin), dan IF (39,00 poin). Nilai pretest siklus III bervariasi dari 20,00 (AK) hingga 80,00 (RAP), sedangkan nilai posttest siklus III berkisar dari 62,00 (MMS) hingga 100,00 (MRK).

Tiga murid yang belum tuntas pada siklus III adalah AK, MMS, dan NA dengan nilai posttest berturut-turut 70,00, 62,00, dan 73,00. Nilai posttest AK naik pada setiap siklus (50,00; 66,00; 70,00) dan nilai posttest NA juga naik (60,00; 68,00; 73,00), tetapi keduanya masih di bawah KKTP pada siklus III. Nilai posttest MMS justru menurun dari 66,67 pada siklus I menjadi 65,00 pada siklus II dan 62,00 pada siklus III.

Hasil Siklus I

Pada siklus I, murid belajar mengenal dan mengelompokkan aturan dengan kartu aturan. Rata-rata nilai kelas naik dari 50,67 pada pretest menjadi 66,54 pada posttest, atau meningkat 15,87 poin. Seluruh murid (23 orang) memperoleh nilai posttest yang lebih tinggi daripada pretest. Meskipun demikian, rata-rata posttest masih di bawah KKTP dan hanya 4 murid (17,39%) yang tuntas, dengan nilai posttest terendah 50,00 dan tertinggi 91,67. Karena ketuntasan klasikal belum mencapai 80%, penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Refleksi dan pengamatan siklus I. Berdasarkan hasil tes, tindakan awal sudah memberi dampak positif karena nilai posttest seluruh murid meningkat dibandingkan pretest. Namun, ketuntasan klasikal yang baru mencapai 17,39% menunjukkan bahwa pemahaman sebagian besar murid belum memadai. Kegiatan pada siklus ini masih berfokus pada pengenalan dan pengelompokan aturan, sehingga tindak lanjut diarahkan pada pemberian konteks masalah yang lebih menuntut penalaran. Pada siklus berikutnya, kartu kasus dan flipbook kasus digunakan agar murid tidak hanya mengenali aturan, tetapi juga mengidentifikasi pelanggaran, penyebab, akibat, dan kemungkinan penyelesaiannya.

Hasil Siklus II

Pada siklus II, murid menganalisis pelanggaran aturan dengan kartu kasus dan flipbook kasus. Rata-rata nilai naik dari 53,35 pada pretest menjadi 72,17 pada posttest, atau meningkat 18,82 poin. Nilai posttest meningkat pada 22 murid dan menurun pada 1 murid. Murid yang tuntas bertambah menjadi 10 orang (43,48%), dan murid dengan nilai posttest di bawah 60 berkurang dari 4 orang pada siklus I menjadi 2 orang. Nilai posttest terendah 50,00 dan tertinggi 95,00. Walaupun terjadi peningkatan rata-rata dan jumlah murid tuntas, rata-rata posttest belum mencapai KKTP

dan ketuntasan klasikal masih jauh di bawah target 80%. Oleh sebab itu, tindakan dilanjutkan ke siklus III.

Refleksi dan pengamatan siklus II. Data menunjukkan kemajuan dibandingkan siklus I: rata-rata posttest meningkat 5,63 poin dan jumlah murid tuntas bertambah dari 4 menjadi 10 orang. Meski demikian, 13 murid belum mencapai nilai 75 sehingga target klasikal 80% belum terpenuhi. Hasil ini menjadi dasar untuk memperkuat aktivitas yang meminta murid menerapkan pemahaman, bukan hanya menganalisis kasus. Pada siklus III, murid diarahkan merumuskan aturan dan menuangkannya ke dalam poster agar pembelajaran menghasilkan produk yang dapat dipresentasikan.

Hasil Siklus III

Pada siklus III, murid merumuskan aturan dan menghasilkan poster aturan sekolah. Rata-rata nilai naik dari 56,23 pada pretest menjadi 83,38 pada posttest, atau meningkat 27,15 poin, yang merupakan peningkatan terbesar di antara tiga siklus. Nilai posttest meningkat pada 22 murid dan tetap pada 1 murid. Murid yang tuntas mencapai 20 orang (86,96%), dengan nilai posttest terendah 62,00 dan tertinggi 100,00. Tidak ada murid dengan nilai posttest di bawah 60, dan 16 murid memperoleh nilai 80 atau lebih. Ketuntasan klasikal telah melampaui indikator 80%, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus III. Tiga murid (13,04%) belum tuntas dengan nilai 62 sampai 73.

Refleksi dan pengamatan siklus III. Siklus III menunjukkan hasil terbaik dengan peningkatan rata-rata 27,15 poin dan ketuntasan klasikal 86,96%. Hasil tersebut telah melampaui batas keberhasilan 80%, sehingga siklus dihentikan. Aktivitas merumuskan aturan dan menghasilkan poster memberi kesempatan kepada murid untuk menerapkan pemahaman pada produk nyata. Walaupun target klasikal tercapai, tiga murid masih memperoleh nilai di bawah 75. Oleh karena itu, tindak lanjut yang disarankan adalah memberikan bimbingan terarah, contoh tambahan, dan latihan bertahap bagi murid yang belum tuntas.

Keterlaksanaan Sintaks PBL dalam Praktik Mengajar

Penilaian praktik mengajar oleh guru pamong memperoleh skor 74 pada siklus I, 75 pada siklus II, dan 75 pada siklus III, atau masing-masing 92,50; 93,75; dan 93,75. Hasil ini menunjukkan praktik mengajar terlaksana dengan kategori baik hingga sangat baik. Catatan guru pamong digunakan secara terbatas untuk merefleksikan penerapan sintaks PBL dan pengelolaan penggunaan media Kotakku selama pembelajaran.

Tabel 4. Penilaian Praktik Mengajar oleh Guru Pamong pada Siklus I–III

Komponen penilaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Praktik mengajar (skor/nilai)	74 / 92,50	75 / 93,75	75 / 93,75

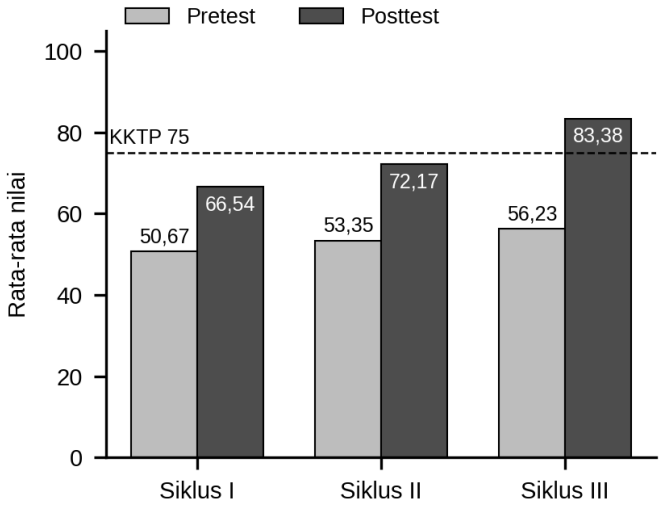
Catatan praktik mengajar menunjukkan beberapa aspek yang masih perlu diperhatikan dalam pelaksanaan sintaks PBL. Pada siklus II, pengelolaan teknis penggunaan media Kotakku dan pemberian contoh pengerjaan perlu diperjelas agar murid lebih mudah mengikuti kegiatan penyelidikan dan penyelesaian masalah. Pada siklus III, petunjuk pengerjaan dan pembagian waktu setiap aktivitas masih perlu disampaikan secara lebih terperinci. Catatan tersebut menjadi

bahan perbaikan pelaksanaan pembelajaran, sedangkan keberhasilan tindakan tetap ditentukan berdasarkan hasil belajar murid.

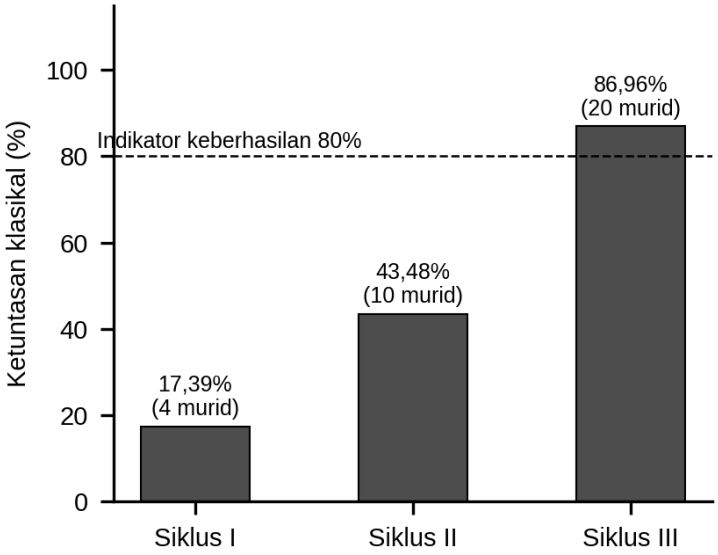
Perkembangan Hasil Antar siklus

Perkembangan hasil antarsiklus ditunjukkan pada Grafik 1 dan Grafik 2. Rata-rata posttest meningkat dari 66,54 menjadi 72,17 dan 83,38, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 17,39% menjadi 43,48% dan 86,96%. Rata-rata pretest juga naik dari satu siklus ke siklus berikutnya, yaitu 50,67; 53,35; dan 56,23. Rata-rata posttest siklus III lebih tinggi 32,71 poin daripada rata-rata pretest siklus I. Karena soal dan fokus tindakan berbeda pada setiap siklus, kenaikan antarsiklus dibaca sebagai perkembangan sepanjang rangkaian tindakan, bukan sebagai peningkatan kemampuan pada indikator yang setara.

Grafik 1. *Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Siklus I–III*



Grafik 2. *Persentase Ketuntasan Klasikal Murid Siklus I–III*



4. Pembahasan

Pembahasan ini menafsirkan temuan melalui pola peningkatan, kemungkinan penyebabnya, kontribusi PBL dan media Kotakku, serta murid yang belum tuntas. Keputusan melanjutkan

tindakan pada siklus I dan II didasarkan pada indikator keberhasilan 80%, bukan semata-mata karena siklus telah direncanakan berjumlah tiga. Karena fokus dan soal setiap siklus berbeda, data menggambarkan perkembangan hasil belajar sepanjang rangkaian tindakan, bukan perbandingan pada instrumen yang setara.

Pola Peningkatan dan Perbandingannya dengan Penelitian Terdahulu

Pemahaman murid pada materi aturan meningkat pada setiap siklus, dan indikator keberhasilan baru terpenuhi pada siklus III. Pola bertahap ini sejalan dengan penelitian tindakan kelas lain pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu ketuntasan 44,44%, 51,85%, dan 88,88% (Anditya et al., 2023), 18%, 29%, dan 82% (Cahyanti et al., 2024), serta 21,43%, 50%, dan 85,71% pada penelitian kartu aturan (Suryaningrum et al., 2026). Kesamaan pola menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal pada studi-studi tersebut baru melampaui 80% setelah beberapa siklus perbaikan. Namun, kesamaan itu tidak membuktikan bahwa PBL atau media tertentu menjadi penyebabnya, karena studi-studi tersebut, termasuk penelitian ini, tidak memakai kelompok pembanding. Sintesis penelitian PBL di sekolah dasar juga melaporkan efek positif yang tinggi (Suparman et al., 2021), tetapi sintesis tersebut menyangkut kemampuan matematis sehingga tidak dapat langsung disamakan dengan hasil penelitian ini.

Titik awal penelitian ini juga lebih rendah daripada sebagian penelitian lain. Alim et al. (2025) melaporkan nilai asesmen 77,3% pada siklus I di kelas IV, sedangkan pada penelitian ini ketuntasan siklus I hanya 17,39% dan tidak ada murid yang tuntas pada pretest. Perbandingan angka antarstudi perlu dilakukan hati-hati karena KKTP, instrumen, dan ukuran yang dilaporkan berbeda. Meski demikian, selisih tersebut mengingatkan bahwa besarnya peningkatan pada penelitian ini dapat sebagian berasal dari titik awal yang rendah.

Mengapa Peningkatan Terbesar Terjadi pada Siklus III

Selisih pretest–posttest terbesar (27,15 poin) dan lonjakan ketuntasan terjadi pada siklus III. Beberapa penjelasan masuk akal, tetapi data penelitian ini tidak cukup untuk memilah di antaranya. Pertama, ada pengaruh kumulatif: rata-rata pretest naik dari 50,67 menjadi 53,35 dan 56,23, yang menandakan bahwa sebagian pemahaman dari siklus sebelumnya terbawa, sehingga murid memasuki siklus III dengan bekal yang lebih baik. Kedua, setelah dua pertemuan murid sudah terbiasa dengan alur PBL dan komponen Kotakku, sehingga waktu belajar lebih banyak terpakai untuk mengerjakan tugas daripada mempelajari cara kerja media. Ketiga, tugas merumuskan aturan dan membuat poster menuntut murid memakai pemahamannya untuk menghasilkan karya. Hal ini sejalan dengan tahap PBL berupa pengembangan dan penyajian hasil karya serta evaluasi proses pemecahan masalah (Asmiyunda & Hardeli, 2023), dan dengan temuan Salsabila et al. (2025) bahwa media konkret membantu murid belajar lebih mendalam.

Penjelasan alternatif juga perlu dipertimbangkan. Soal siklus III berbeda dari soal siklus I dan II, dan mungkin lebih selaras dengan kegiatan yang baru saja dilakukan murid (menyusun aturan dan poster) sehingga lebih mudah dijawab. Tanpa soal jangkar yang sama pada ketiga siklus atau kelompok pembanding, peningkatan terbesar pada siklus III tidak dapat dipastikan mencerminkan peningkatan kemampuan yang sesungguhnya.

Kontribusi PBL dan Media Kotakku terhadap Pemahaman Aturan

Kontribusi PBL dan Kotakku dapat dibaca sebagai pembagian fungsi. PBL menyediakan kerangka tahapan, yaitu masalah, penyelidikan, penyajian karya, dan evaluasi, yang menuntut

murid aktif menalar aturan (Aisya et al., 2023; Asmiyunda & Hardeli, 2023). Kotakku menyediakan bahan yang dikerjakan pada setiap tahap. Kartu aturan memberi benda konkret yang dapat dipilah, sesuai dengan kebutuhan murid pada tahap operasional konkret dan dengan hasil penelitian media konkret pada materi norma (Rohani & Wiratsiwi, 2025; Salsabila et al., 2025; Suryaningrum et al., 2026). Kartu kasus dan flipbook menyediakan situasi pelanggaran yang dapat dianalisis, sehingga murid tidak sekadar menyebutkan aturan, tetapi menghubungkannya dengan penyebab dan akibat, sebagaimana pada pembelajaran norma berbasis PBL (Aisya et al., 2023). Komponen digital didukung oleh bukti kelayakan dan kepraktisan flipbook (Anastasia et al., 2025; Ridiyanto & Wibawa, 2024; Sespen & Miaz, 2025) serta keefektifan multimedia interaktif pada pembelajaran sains (Adeyele, 2024). Bukti tersebut terutama menyangkut kelayakan media, bukan dampak flipbook atau game terhadap pemahaman aturan, sehingga tidak dapat dianggap membuktikan peran komponen digital dalam penelitian ini.

Penelitian ini tidak memisahkan sumbangan PBL dari sumbangan media, maupun sumbangan tiap komponen Kotakku. Yang dapat dinyatakan adalah bahwa rangkaian keduanya, dengan urutan mengenali, menganalisis, dan merumuskan aturan, berjalan bersamaan dengan peningkatan hasil belajar. Secara teoretis, temuan ini mengusulkan gagasan rancangan yang dapat diuji, yaitu menyelaraskan fungsi setiap komponen media dengan tuntutan kognitif setiap tahap PBL, dari manipulasi konkret ke analisis kasus dan produksi karya. Secara praktis, guru dapat menerapkan urutan ini dengan sumber daya sederhana, misalnya kartu aturan cetak dan kasus bergambar, menambahkan komponen digital bila perangkat tersedia, serta menutup pembelajaran dengan tugas produk.

Murid yang Belum Tuntas

Tiga murid (13,04%) belum mencapai KKTP pada siklus III dengan nilai 62 sampai 73, atau 2 sampai 13 poin di bawah 75. Lintasan nilai ketiganya berbeda: posttest AK dan NA naik pada setiap siklus tetapi masih di bawah KKTP, sedangkan posttest MMS menurun dari 66,67 menjadi 62,00 antara siklus I dan siklus III, sehingga kebutuhan pendampingannya tidak sama. Rentang ini menunjukkan bahwa mereka telah menguasai sebagian capaian, tetapi belum konsisten. Penyebabnya tidak dapat ditentukan dari data yang ada. Beberapa kemungkinan yang layak ditelusuri adalah tuntutan menuliskan alasan dan merumuskan aturan dengan kalimat sendiri pada soal uraian, kerja kelompok pada PBL yang dapat menutupi perbedaan kemampuan individual padahal tes bersifat individual, serta satu pertemuan per siklus yang membatasi kesempatan berlatih. Catatan guru pamong pada siklus I juga menyebut dua murid yang belum fasih membaca; keterkaitannya dengan ketiga murid ini tidak dapat dipastikan dari data yang ada. Tindak lanjut yang sesuai adalah pendampingan kelompok kecil, tambahan kasus bergambar dengan kerangka kalimat untuk merumuskan aturan, dan tes ulang.

Implikasi dan Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah (a) satu kelas berjumlah 23 murid tanpa kelas pembanding; (b) soal dan indikator berbeda pada setiap siklus sehingga nilai antarsiklus tidak setara; (c) instrumen tes tidak divalidasi dan tidak diuji reliabilitasnya sehingga ketepatan pengukuran belum terjamin; (d) satu pertemuan per siklus dengan posttest segera setelah pembelajaran, sehingga ketahanan pemahaman tidak diketahui; dan (e) instrumen observasi menilai perencanaan dan pengajaran peneliti, bukan aktivitas murid, sehingga keterlibatan murid tidak terukur secara

langsung. Oleh karena itu, hasil penelitian menggambarkan peningkatan selama tindakan berlangsung, tetapi belum cukup untuk memastikan bahwa peningkatan itu hanya disebabkan oleh PBL berbantuan Kotakku. Penelitian berikutnya dapat memakai desain kuasi-eksperimen dengan kelompok pembanding, soal jangkar yang setara antarsiklus, lebih dari satu pertemuan per siklus, dan tes tertunda, dengan subjek dan waktu yang lebih beragam.

5. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan pemahaman murid kelas IV pada materi aturan melalui PBL berbantuan Kotakku. Hasilnya menunjukkan bahwa pemahaman aturan, yang diukur melalui hasil belajar, meningkat pada setiap siklus dan ketuntasan klasikal mencapai 86,96% pada siklus III, sehingga indikator keberhasilan 80% terpenuhi.

Urutan kegiatan dari mengenali, menganalisis, hingga merumuskan aturan dengan dukungan Kotakku dapat dipertimbangkan guru sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang kontekstual, disertai pendampingan bagi tiga murid yang belum tuntas. Karena penelitian ini berlangsung pada satu kelas tanpa kelompok pembanding dan memakai instrumen yang berbeda pada setiap siklus, temuannya bersifat deskriptif. Penelitian selanjutnya disarankan memakai desain kuasi-eksperimen, soal yang setara antarsiklus, dan lebih dari satu pertemuan per siklus.

6. Referensi

Adeyele, V. O. (2024). Relative effectiveness of simulation games, blended learning, and interactive multimedia in basic science achievement of varying ability pupils. *Education and Information Technologies, 29*(11), 14451–14470. https://doi.org/10.1007/s10639-023-12414-z

Aisya, A. P., Solikhah, T., Widodo, S. T., & Azizah, W. A. (2023). Implementasi model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) guna meningkatkan pemahaman materi norma pada kelas IV sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9*(5). https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2202

Alim, M. H., Reinita, Anita, Y., & Fitria, Y. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pancasila menggunakan model Problem Based Learning di kelas IV SD Negeri 19 Kampung Olo Kota Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3), 477–491. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31052

Anastasia, M., Reinita, R., Anita, Y., & Mansurdin, M. (2025). Validity and practicality of developing Heyzine digital interactive flipbook media in teaching Pancasila value elements in grade IV elementary school. *Journal of Educational Sciences, 9*(5), 3352–3367. https://doi.org/10.31258/jes.9.5.p.3352-3367

Anditya, J. S., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada peserta didik kelas IV Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 11*(2). https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76532

Asmiyunda, A., & Hardeli, H. (2023). The effect of problem-based learning (PBL) on learning outcomes: Meta-analysis. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan, 21*(2), 161–172. https://doi.org/10.17509/pdgia.v21i2.65061

Cahyanti, W., Damayanti, A. T., Wigati, T., & Suyoto, S. (2024). Implementasi model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4*(2), 223–229. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.467

Mawarni, R. D., Maulidina, F. A., Fitriani, N., & Budiarti, M. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Jiwan 02 pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di lingkungan sekitar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan media flipbook. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3). https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29163

Resmana, M. T., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan Pancasila untuk merealisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan, 9*(2), 473–485. https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.134

Ridiyanto, & Wibawa, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif flipbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(3). https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16069

Rohani, S. U. L., & Wiratsiwi, W. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma masyarakat berbasis media ular tangga kelas V UPT SD Negeri Doromukti Tuban. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 408–419. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27273

Salsabila, S., Azmi, H. F., Diapsari, R. A., Devi, R. A. S., Prabawa, N. D., Widiyastuti, W., & Wahyuni, N. I. (2025). Penguatan kewargaan melalui pembelajaran mendalam berbasis media konkret pada materi norma, hak, dan kewajiban siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 9*(3), 36914–36921. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.34310

Sespen, A. P., & Miaz, Y. (2025). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 9*(1), 62–74. https://doi.org/10.24036/jippsd.v9i1.135858

Suparman, S., Tamur, M., Yunita, Y., Wijaya, T. T., & Syaharuddin, S. (2021). Using problem-based learning to enhance mathematical abilities of primary school students: A systematic review and meta-analysis. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika), 5*(1), 144–161. https://doi.org/10.31764/jtam.v5i1.3806

Suryaningrum, R., Sumadi, & Wahyuni, S. (2026). Implementasi media kartu aturan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas I SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 12*(3), 434–448. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i03.16903

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education, 5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074