PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA KADO NOPAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MURID KELAS V SD 1 JEKULO

Rizky Aprilia Prastiwi[1], Much Arsyad Fardani [2], Fadhilah Fatihannisa[3]
[1]PPG FKIP Universitas Muria Kudus
[2]PGSD FKIP Universitas Muria Kudus
[3]SD 1 Jekulo
[1] peserta.37506@ppg.belajar.id, [2]arsyad.fardhani@umk.ac.id,
[3]fadhilahfatihannisa59@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

Fifth-grade students at SD 1 Jekulo showed low learning outcomes on the topic of Norms in Life in Pancasila Education because instruction was teacher-centered and relied on abstract textual explanations. Before the intervention, only 15 of 35 students (42.86%) reached the learning objective achievement criterion (KKTP) of 75. This classroom action research aimed to describe and analyze the improvement of students' learning outcomes through the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Kado Nopan (Kartu Domino Norma Kehidupan), a concrete and game-based domino card medium. The study followed the Kemmis and McTaggart spiral model in two cycles, each consisting of planning, acting, observing, and reflecting, and involved 35 fifth-grade students (20 boys and 15 girls). Quantitative data were collected through a written test of 12 essay items covering cognitive levels C1 to C6 and were analyzed descriptively using the mean score and classical mastery percentage, while qualitative data from observations, interviews, and documentation were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The mean score increased from 72.20 in the pre-cycle to 78.34 in cycle I and 84.80 in cycle II. Classical mastery rose from 42.86% to 65.71% and then to 88.57% (31 of 35 students), exceeding the 75% success indicator. Four students had not reached the KKTP in cycle II, although all of them improved by 10 to 19 points. It is concluded that PBL assisted by Kado Nopan can improve fifth-grade students' learning outcomes on the topic of norms.

***Keywords**: Problem Based Learning, Kado Nopan, learning outcomes, Pancasila Education, classroom action research*

ABSTRAK

Hasil belajar murid kelas V SD 1 Jekulo pada materi Norma dalam Kehidupanku masih rendah karena pembelajaran berpusat pada guru dan disajikan melalui uraian teks yang abstrak. Pada kondisi awal, hanya 15 dari 35 murid (42,86%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar murid melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media

Kado Nopan (Kartu Domino Norma Kehidupan), yaitu media konkret berbasis permainan. Penelitian mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada 35 murid (20 laki-laki dan 15 perempuan). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari tes tertulis 12 soal uraian jenjang kognitif C1 sampai C6 dan dianalisis secara deskriptif melalui nilai rata-rata serta persentase ketuntasan klasikal, sedangkan data kualitatif dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai meningkat dari 72,20 pada prasiklus menjadi 78,34 pada siklus I dan 84,80 pada siklus II. Ketuntasan klasikal naik dari 42,86% menjadi 65,71% dan 88,57% (31 dari 35 murid) sehingga melampaui indikator keberhasilan 75%. Empat murid belum mencapai KKTP pada siklus II, tetapi seluruhnya mengalami peningkatan nilai sebesar 10 sampai 19 poin. Dengan demikian, model PBL berbantuan media Kado Nopan dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas V pada materi norma.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Kado Nopan, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam pertumbuhan dan perkembangan murid karena membekali mereka dengan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai dasar yang diperlukan sebagai landasan kehidupan di masa depan (Andayani & Madani, 2023). Proses pembelajaran di sekolah dasar idealnya berlangsung aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM), yaitu pembelajaran yang melibatkan murid berpartisipasi aktif sehingga hasil belajar dapat meningkat (Lia & Sari, 2021). Pembelajaran yang ideal juga mengembangkan kreativitas murid secara menyeluruh, mendorong keaktifan, mencapai tujuan secara efektif, serta berlangsung menyenangkan dengan dukungan guru yang mampu mengelola pembelajaran dengan baik (Ikhsani dkk., 2023).

Pelaksanaan pembelajaran di SD 1 Jekulo, Kabupaten Kudus, belum sepenuhnya sesuai dengan kondisi ideal tersebut. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran materi norma dalam kehidupan di kelas V masih didominasi penyampaian materi konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-*

centered). Murid cenderung duduk, mendengarkan, dan mencatat tanpa dilibatkan secara aktif membangun pengetahuan. Materi norma yang sebenarnya lekat dengan kehidupan sehari-hari justru disajikan dalam bentuk uraian teks abstrak pada buku cetak sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang bermakna.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar murid. Berdasarkan daftar nilai ulangan harian materi norma dalam kehidupan sebelum tindakan, dari 35 murid hanya 15 murid (42,86%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75, sedangkan 20 murid (57,14%) belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar murid secara klasikal masih rendah sehingga diperlukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini, keberhasilan pembelajaran ditandai dengan tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 75%. Oleh karena itu, persentase ketuntasan pada kondisi awal penelitian ini masih berada di bawah kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.Hasil wawancara dengan guru kelas mengungkap bahwa banyak murid kurang fokus, kemampuan memahami materi berbeda-beda, media yang digunakan kurang menarik sehingga murid mudah bosan, dan kegiatan belajar didominasi murid berkemampuan tinggi sementara murid lain cenderung pasif. Menurunnya motivasi intrinsik berkorelasi erat dengan rendahnya hasil belajar (Sardiman, 2016).

Rendahnya hasil belajar juga berkaitan dengan minimnya penggunaan media, khususnya media konkret. Murid kelas V berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget sehingga belajar paling efektif melalui objek yang dapat diamati dan dimanipulasi langsung (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Tanpa media konkret, konsep norma yang bersifat abstrak sulit dicerna murid.

Model Problem Based Learning (PBL) berpotensi menjadi solusi. Damayani & Wigati, (2024) menunjukkan bahwa PBL meningkatkan hasil belajar dan keaktifan murid kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sejalan dengan itu, Salim dkk., (2023) menyatakan bahwa PBL meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan murid

secara aktif. Darwati & Purana, (2021) menambahkan bahwa PBL membantu murid memahami materi secara lebih mendalam, menantang kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan aktivitas belajar, mendorong penerapan pengetahuan pada permasalahan kehidupan nyata, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab murid.

Penerapan PBL dapat diperkuat melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan murid secara aktif, salah satunya melalui media berbasis permainan. Nida dkk., (2023) menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Suryani dkk., (2023) yang melaporkan adanya peningkatan hasil belajar pada muatan Bahasa Indonesia dan Matematika kelas III melalui penerapan PBL berbantuan kartu domino. Sementara itu, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, Sudianta dkk., (2025) menemukan bahwa penggunaan permainan kartu domino pada materi keberagaman dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas V. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kartu domino memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu murid memahami materi melalui kegiatan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penerapan model PBL berbantuan media Kado Nopan (Kartu Domino Norma Kehidupan).

Kado Nopan merupakan media konkret berbasis permainan yang dikembangkan peneliti untuk membantu murid memahami materi norma. Media konkret merupakan media pembelajaran berupa benda nyata atau tiruan dalam bentuk nyata yang dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk menyampaikan informasi kepada murid (Sari & Widi, 2025). Sejalan dengan pengertian tersebut, Kado Nopan dikategorikan sebagai media konkret karena berbentuk kartu fisik yang dapat dilihat, dipegang, dicocokkan, dan disusun secara langsung oleh murid. Penggunaan media konkret terbukti meningkatkan hasil belajar murid kelas V sekolah dasar pada penelitian tindakan kelas (Mustaqimah & Astuti, 2024). Setiap kartu pada Kado Nopan memuat permasalahan dan solusi yang berkaitan dengan norma agama,

norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Kartu dimainkan secara berantai dengan mencocokkan permasalahan dan solusi yang sesuai, mulai dari kartu *Start* hingga *Finish*. Dalam pembelajaran PBL, kartu tersebut berperan sebagai sumber permasalahan yang diselidiki, didiskusikan, dan dipecahkan murid secara berkelompok. Penggunaan media konkret dan berbasis permainan diharapkan dapat mengurangi pembelajaran yang terlalu verbal, menarik perhatian dan minat murid, serta membantu murid memahami dan mengingat materi dalam waktu yang lebih lama (Imanulhaq & Ichsan, 2022).

Dengan demikian, model PBL berbantuan media Kado Nopan dipandang tepat sebagai solusi atas rendahnya hasil belajar murid kelas V SD 1 Jekulo. PBL menjawab permasalahan pembelajaran yang berpusat pada guru dengan melibatkan murid secara aktif memecahkan masalah, sedangkan Kado Nopan menjawab permasalahan materi yang abstrak dan media yang kurang menarik dengan menyajikan norma melalui kartu konkret yang dimainkan secara berkelompok. Penerapan PBL berbantuan media Kado Nopan juga memiliki landasan teoritis yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang berpusat pada murid. PBL sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan melalui proses belajar bersama (Nurjamilah dkk., 2025). PBL juga mengawali pembelajaran dari permasalahan yang dekat dengan kehidupan murid untuk kemudian dianalisis dan dipecahkan secara aktif (Irawan, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar murid kelas V SD 1 Jekulo pada materi Norma dalam Kehidupanku melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Kado Nopan. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model PBL berbantuan media Kado Nopan dapat meningkatkan hasil belajar murid hingga mencapai ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya 80%. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian mengenai penerapan PBL berbantuan media permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang aktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan murid.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara berulang Lafendy, (2023). Rancangan penelitian mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart yang pada setiap siklusnya terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan pada Juli sampai Agustus 2026, semester I tahun ajaran 2026/2027, di kelas 5 SD 1 Jekulo, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, yang terdiri dari 20 murid laki-laki dan 15 murid perempuan. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Norma dalam Kehidupanku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.

Pada siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan perencanaan dengan menyusun modul ajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), menyiapkan media Kado Nopan (Kartu Domino Norma Kehidupan), LKPD, lembar observasi aktivitas guru dan murid, serta soal evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dalam dua pertemuan dengan menerapkan lima sintaks PBL, sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer untuk mengamati proses pembelajaran. Hasil observasi dan evaluasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi. Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar murid sudah mengalami peningkatan, tetapi ketuntasan klasikal baru mencapai 65,71% sehingga belum mencapai target keberhasilan sebesar 75%. Sebagian murid sudah aktif mengikuti kegiatan kelompok dan menggunakan media Kado Nopan, tetapi masih terdapat murid yang kurang terlibat dalam diskusi dan masih kesulitan menghubungkan kartu norma dengan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan petunjuk penggunaan Kado Nopan yang lebih jelas, membagi peran

setiap anggota kelompok, memberikan bimbingan yang lebih terarah selama penyelidikan, serta mengatur waktu pembelajaran dengan lebih efektif. Pada refleksi siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal telah melampaui target keberhasilan yang ditetapkan. Meskipun masih terdapat beberapa murid yang belum mencapai KKTP, murid tersebut diberikan tindak lanjut berupa remedial dan bimbingan secara lebih intensif sesuai dengan kesulitan yang dialami. Karena ketuntasan klasikal telah mencapai indikator keberhasilan penelitian, tindakan dihentikan pada siklus II.

Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar dari tes tertulis di akhir setiap siklus. Instrumen tes terdiri atas 12 butir soal berbentuk uraian yang disusun berdasarkan indikator pada Tabel 1 dengan jenjang kognitif C1 sampai C6. Validitas instrumen dilakukan melalui validitas isi (*expert judgment*) oleh dosen pembimbing dan guru kelas. Data kondisi awal diperoleh dari daftar nilai ulangan harian materi Norma dalam Kehidupanku sebelum tindakan. Data kualitatif berupa hasil observasi pembelajaran, wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas dan murid, serta foto kegiatan.

Tabel 1 Indikator Hasil Belajar Materi Norma dalam Kehidupanku

No	Indikator Hasil Belajar
1	Mengingat (C1)
2	Memahami (C2)
3	Menerapkan (C3)
4	Menganalisis (C4)
5	Mengevaluasi (C5)
6	Mencipta (C6)

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui perkembangan hasil belajar dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II. Perhitungan nilai individu, nilai rata-rata, dan persentase ketuntasan belajar klasikal mengacu pada rumus yang dikemukakan oleh Aqib, (2014) sebagai berikut:

$$Nilai = \left(\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum}\right) \times 100$$

Nilai rata-rata kelas dihitung dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{\Sigma N}$$

Persentase ketuntasan belajar klasikal dihitung dengan rumus:

$$P = \left(\frac{\Sigma\ murid\ yang\ tuntas\ belajar}{\Sigma\ banyak\ murid}\right) \times 100\%$$

Dalam rumus tersebut, x adalah nilai murid, N adalah jumlah murid, dan P adalah persentase ketuntasan klasikal. Murid dinyatakan tuntas

apabila memperoleh nilai ≥ 75 sesuai KKTP yang ditetapkan SD 1 Jekulo. Data kualitatif dianalisis dengan model (Miles, M. B., Huberman & Saldaña, 2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila persentase ketuntasan belajar klasikal lebih dari 75% murid.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Permasalahan yang ditemukan pada kelas V SD 1 Jekulo ditindaklanjuti melalui PTK dua siklus. Bagian ini menyajikan hasil prasiklus hingga siklus II, ketercapaian tiap indikator, dan perkembangan murid yang belum tuntas.

Hasil Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Pada prasiklus, 35 murid memperoleh jumlah nilai 2.527 dengan rata-rata 72,20. Murid yang mencapai KKTP 75 hanya 15 murid (42,86%), sedangkan 20 murid (57,14%) belum tuntas dengan nilai terendah 47 dan tertinggi 91. Kondisi ini sejalan dengan keterangan guru bahwa proses pembelajaran didominasi oleh murid yang pandai , sehingga sebagian murid lainnya belum terlibat secara optimal dalam pembelajaran. Presentase ketuntasan klasikal 42,86% masih jauh di bawah indikator keberhasilan 75%.

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, jumlah nilai meningkat menjadi 2.742 dengan rata-rata 78,34. Artinya, rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 6,14 poin dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Ketuntasan klasikal juga meningkat menjadi 23 murid (65,71%), sedangkan 12 murid (34,29%) belum mencapai KKTP. Dari 20 murid yang belum tuntas pada prasiklus, sebanyak 7 murid berhasil mencapai ketuntasan pada siklus I. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah tindakan diberikan, tetapi persentase ketuntasan klasikal sebesar 65,71% masih belum mencapai indikator ketuntasan klasikal sebesar 75%, sehingga tindakan perlu dilanjutkan pada siklus II.

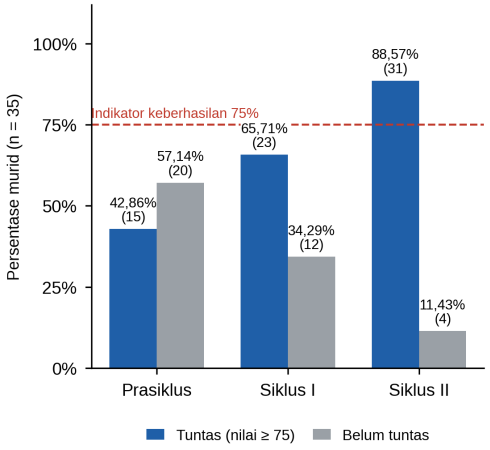
Pada siklus II, jumlah nilai naik menjadi 2.965 dengan rata-rata 84,80, atau naik 6,46 poin dari siklus I dan 12,60 poin dari prasiklus. Jumlah murid yang mencapai KKTP bertambah menjadi 31 murid (88,57%), sedangkan 4 murid (11,43%) belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan

klasikal telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Jika dibandingkan dengan siklus I, sebanyak 31 murid mengalami peningkatan nilai, sedangkan 4 murid lainnya juga mengalami peningkatan nilai, tetapi hasilnya masih belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan, penerapan model PBL berbantuan media Kado Nopan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid dari prasiklus hingga siklus II. Rekapitulasi hasil belajar pada ketiga tahap tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah murid	35	35	35
Jumlah nilai	2.527	2.742	2.965
Rata-rata	72,20	78,34	84,80
Jumlah murid tuntas	15	23	31
Persentase tuntas	42,86%	65,71%	88,57%
Jumlah murid tidak tuntas	15	12	4

Tabel 2 menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal meningkat pada setiap tahap, dari 15 murid (42,86%) yang tuntas pada prasiklus menjadi 23 murid (65,71%) pada siklus I dan 31 murid (88,57%) pada siklus II. Sebaliknya, jumlah murid yang belum mencapai KKTP mengalami penurunan dari 20 murid pada prasiklus menjadi 12 murid pada siklus I dan 4 murid pada siklus II. Dengan demikian, hasil belajar murid mengalami peningkatan secara bertahap dan ketuntasan klasikal pada siklus II telah mencapai bahkan melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Peningkatan ketuntasan klasikal tersebut divisualisasikan pada Grafik 1.



Gambar 1 Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Pada Gambar 1, batang biru menunjukkan jumlah murid yang tuntas, sedangkan batang abu-abu menunjukkan murid yang belum tuntas. Grafik tersebut memperlihatkan peningkatan persentase ketuntasan dan

penurunan persentase ketidaktuntasan pada setiap tahap. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media Kado Nopan dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas V SD 1 Jekulo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini sejalan dengan Anam dkk., (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbantuan media game teka-teki silang pada model Numbered Head Together dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas IV sekolah dasar, sehingga media berbasis permainan seperti Kado Nopan berpotensi membuat murid lebih terlibat dalam pembelajaran.

Ketercapaian Tiap Indicator

Ranah kognitif dalam penelitian ini berpedoman pada Taksonomi Bloom, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Bloom, 1956), yang menjadi dasar indikator pada Tabel 1. Ketercapaian tiap indikator dianalisis dari hasil tes 12 butir soal, catatan observasi, dan refleksi pada setiap siklus.

Pada indikator 1, yaitu menyebutkan pengertian dan jenis norma, hasil ulangan harian (prasiklus) menunjukkan bahwa masih terdapat murid yang belum menguasai materi tersebut. Penggunaan media Kado Nopan pada siklus I membantu murid mengingat materi melalui kegiatan membaca dan mencocokkan kartu. Peningkatan ketuntasan pada siklus II menunjukkan bahwa pemahaman murid semakin baik. Hal ini didukung oleh penerapan model PBL yang melibatkan murid dalam memecahkan masalah dan berdiskusi bersama kelompok, sehingga mereka tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami penerapannya. Temuan ini sejalan dengan Rahmawati & Selirowangi, (2024) yang menjelaskan bahwa media kartu domino dapat membantu murid mengingat materi. Diperkuat oleh, Muhartini dkk., (2023) yang menyatakan bahwa PBL mendorong pemahaman melalui pemecahan masalah dan diskusi aktif. Penggunaan kartu sebagai media pencocokan materi juga diperkuat oleh Tyas dkk., (2024) yang menunjukkan bahwa model *Make a Match* berbantuan media kartu kata dapat meningkatkan aktivitas belajar murid, sehingga kegiatan membaca dan mencocokkan kartu pada Kado

Nopan turut mendorong keterlibatan murid dalam mengingat materi.

Pada indikator 2, yaitu membedakan jenis norma, hasil ulangan harian menunjukkan bahwa murid masih mengalami kesulitan dalam membedakan jenis norma. Pada siklus I, penggunaan media Kado Nopan membantu murid membandingkan permasalahan dan mencocokkannya dengan jenis norma yang tepat, meskipun sebagian murid masih memerlukan bimbingan. Pada siklus II, diskusi kelompok yang lebih terarah membantu murid memahami perbedaan antar norma dan memberikan alasan yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kado Nopan yang dipadukan dengan model PBL membantu murid memahami materi melalui kegiatan mencocokkan kartu, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Temuan ini sejalan dengan Muhartini dkk., (2023) yang menjelaskan bahwa PBL membantu murid memahami materi melalui keterlibatan aktif dalam pemecahan masalah.

Pada indikator 3, yaitu memberi contoh penerapan norma di rumah, sekolah, dan masyarakat, kesulitan paling nyata muncul pada siklus I ketika murid masih sulit menghubungkan kartu dengan contoh penerapannya. Kado Nopan membantu murid memahami contoh melalui permasalahan yang disajikan dalam kartu, sedangkan PBL mengarahkan murid menghubungkan permasalahan tersebut dengan pengalaman sehari-hari. Bimbingan penyelidikan yang lebih terarah pada siklus II membuat murid semakin mampu mengaitkan isi kartu dengan situasi nyata. Perpaduan media dan model tersebut membantu murid memahami penerapan norma secara lebih konkret dan bermakna. Hal ini sesuai dengan karakteristik PBL yang berangkat dari masalah yang dekat dengan kehidupan murid (Irawan, 2024). Kebermaknaan pembelajaran yang dikaitkan dengan konteks nyata ini juga ditemukan oleh (Anshori dkk., 2025) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III, yang menyimpulkan bahwa model berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna serta mendorong keterlibatan aktif murid.

Pada indikator 4 (menganalisis permasalahan pelaksanaan dan pelanggaran norma), murid masih mengalami kesulitan pada siklus I karena indikator ini menuntut

kemampuan analisis dan penentuan solusi yang tepat. Media Kado Nopan membantu murid mengenali permasalahan melalui kartu yang disajikan, sementara model PBL mendorong diskusi kelompok untuk menentukan jenis norma yang sesuai. Pada siklus II, kemampuan murid meningkat seiring diskusi yang lebih terarah dan keterlibatan aktif dalam pemecahan masalah. Perpaduan Kado Nopan dan PBL terbukti membantu murid tidak hanya mengenali jenis norma, tetapi juga menganalisis penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan (Ntelok dkk., 2023) yang menyatakan bahwa PBL mendukung kemampuan pemecahan masalah murid sekolah dasar. Hal serupa dilaporkan Darmawan dkk., (2024) yang menemukan bahwa PBL efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis murid kelas 5 SD, sehingga tahapan penyelidikan dan diskusi dalam PBL secara konsisten mendukung kemampuan analisis murid.

Pada indikator 5 (mengevaluasi tindakan berdasarkan norma), murid mulai belajar menilai tindakan melalui kegiatan mencocokkan kartu Kado Nopan dengan jenis norma yang sesuai pada siklus I. Pada siklus II, kemampuan ini dikembangkan melalui diskusi dan presentasi yang memberi kesempatan murid menyampaikan pendapat serta menanggapi hasil kerja kelompok lain. Kado Nopan membantu murid mengenali contoh permasalahan secara konkret, sedangkan PBL mendorong berpikir kritis dalam mempertimbangkan tindakan berdasarkan norma. Temuan ini sejalan dengan Prasida dkk., (2025) yang menyatakan bahwa PBL berbantuan media konkret berdampak positif pada partisipasi aktif, kemampuan berpikir kritis, dan kerja sama murid, sehingga diskusi dan presentasi kelompok terbukti membantu murid mempertimbangkan tindakan berdasarkan norma.

Pada indikator 6 (merumuskan ide atau solusi sesuai norma), murid mulai menyusun rangkaian kartu Kado Nopan dengan mencocokkan permasalahan dan solusi yang sesuai pada siklus I, meskipun sebagian masih memerlukan bimbingan. Pada siklus II, kegiatan bermain kartu dilanjutkan dengan petunjuk yang lebih jelas dan pembagian peran dalam kelompok, sehingga murid lebih terarah dalam mencocokkan kartu dan memahami solusi sesuai norma. Kado

Nopan membantu murid memahami hubungan antara permasalahan dan penyelesaiannya secara konkret, sedangkan PBL mendorong diskusi untuk menentukan solusi yang tepat. Temuan ini sejalan dengan Hanni dkk., (2023) yang membahas penerapan PBL untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada murid kelas V sekolah dasar.

Murid yang Belum Tuntas

Meskipun ketuntasan klasikal tercapai, empat murid berinisial ACB, ARP, ASAG, dan FAMP belum mencapai KKTP pada siklus II. Perkembangan nilai mereka ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3 Perkembangan Nilai Murid yang Belum Tuntas pada Siklus II

Inisial	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
ACB	56	62	70
ARP	56	66	70
ASAG	47	62	66
FAMP	60	66	70

Berdasarkan Tabel 3, seluruh murid yang belum mencapai KKTP pada siklus II mengalami peningkatan nilai dari prasiklus hingga siklus II. ACB dan ARP menunjukkan pola kenaikan yang cukup stabil pada setiap siklus, sedangkan ASAG dan FAMP juga mengalami peningkatan meskipun kenaikannya tidak sama pada setiap tahap. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan tindakan memberikan perkembangan terhadap hasil belajar, tetapi peningkatan yang dialami setiap murid berlangsung dengan kecepatan yang berbeda. Tindak lanjut bagi murid yang belum tuntas perlu disesuaikan dengan kebutuhan individualnya (Silfiani dkk., 2025).

Murid ACB mengalami peningkatan nilai dari 56 pada prasiklus menjadi 62 pada siklus I dan 70 pada siklus II. Secara keseluruhan, nilai ACB meningkat sebesar 14 poin. Murid ARP juga mengalami peningkatan dari 56 pada prasiklus menjadi 66 pada siklus I dan 70 pada siklus II, sehingga mengalami kenaikan sebesar 14 poin. Kedua murid tersebut menunjukkan perkembangan yang konsisten pada setiap siklus, meskipun pada siklus II nilainya masih 5 poin di bawah KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keduanya mengalami perkembangan dalam memahami materi, tetapi masih membutuhkan penguatan dan latihan dalam menerapkan pemahaman norma pada berbagai permasalahan atau kasus yang diberikan.

Murid ASAG memperoleh nilai 47 pada prasiklus, meningkat menjadi

62 pada siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 66 pada siklus II. Secara keseluruhan, nilai ASAG mengalami kenaikan sebesar 19 poin dari prasiklus hingga siklus II. Meskipun mengalami peningkatan pada setiap siklus, nilai akhir ASAG masih 9 poin di bawah KKTP 75. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa ASAG mulai mengalami peningkatan dalam memahami materi setelah diberikan tindakan, tetapi masih membutuhkan bimbingan dan latihan yang lebih terarah untuk memperkuat pemahaman dan menerapkan konsep norma dalam berbagai kasus. Pendampingan dapat diberikan bertahap dengan bimbingan ekstra (Nurfitriani dkk., 2024).

Murid FAMP memperoleh nilai 60 pada prasiklus, meningkat menjadi 66 pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 70 pada siklus II. Secara keseluruhan, nilai FAMP mengalami kenaikan sebesar 10 poin dari prasiklus hingga siklus II. Nilai pada siklus II sudah mendekati KKTP, yaitu masih kurang 5 poin dari nilai 75. Pola peningkatan yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar yang cukup konsisten. Namun, FAMP masih memerlukan latihan dan penguatan agar mampu memahami materi secara lebih baik serta mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan Ramadhana dkk., (2026) bahwa murid yang belum mencapai KKTP dibantu melalui penjelasan ulang, latihan soal, pendekatan personal, dan motivasi.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Kado Nopan dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas V SD 1 Jekulo pada materi Norma dalam Kehidupanku. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 72,20 pada prasiklus menjadi 78,34 pada siklus I dan 84,80 pada siklus II, serta ketuntasan klasikal dari 42,86% menjadi 88,57%. Capaian siklus II telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Peningkatan ini didukung oleh kegiatan mencocokkan kartu, diskusi kelompok, dan perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II yang membantu murid memahami, menganalisis, dan menentukan solusi berdasarkan norma. Meskipun demikian, empat murid belum mencapai KKTP 75

sehingga masih memerlukan remedial dan bimbingan sesuai kebutuhannya.

DAFTAR PUSTAKA

Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Game Teka Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*.

Andayani, T., & Madani, F. (2023). *Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Pendidikan Dasar*. *9*(2), 924–930. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402

Anshori, M. S., Fardani, M. A., & Sudjadi, S. (2025). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Kekayaan Suku Bangsaku Kelas III SD: The Implementation of the Project Based Learning Model to Improve Student Learning Outcomes on the Material of My Ethnic Group's Wealth in Grade III Elementary School*. *5*, 1335–1350.

Aqib, Z. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Yrama Widya.

Damayani, A. T., & Wigati, T. (2024). *Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V*. *4*(20), 223–229.

Darmawan, A. D., Fardani, M. A., & Ermawati, D. (2024). *Tingkat Keefektivan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas 5 SD*. *09*(September).

Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). *Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik*. *12*(1), 61–69.

Hanni, R. A., Hanun, I. S., & Lestari, S. A. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Kelas V Sekolah Dasar*. *09*, 2765–2776.

Ikhsani, S. R., Tangawunisma, A., Sholeha, A., Divanka, P., & Setiabudi, D. I. (2023). *Karakteristik Pembelajaran Tematik Yang Ideal Pada Sekolah Dasar*. *1*(1), 1–6.

Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun*. *3*(2), 126–134.

Irawan, T. (2024). *Strategi Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL)* (Hidayat (ed.)). CV.Kimfa Mandiri.

Lafendy, F. (2023). *Urgensi Penelitian Tindakan Kelas dalam Lingkup Pendidikan*. *6*(2), 142–150.

Lia, N. F. A., & Sari, S. S. (2021). *Paikem Model Pembelajaran Alternatif Bagi Anak Usia Dini*. *1*.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook. 3rd.* CA: Sage.

Muhartini, Mansur, A., & Bakar, A. (2023). *Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning*. *1*(1), 66–77.

Nida, I. Z., Purnamasari, V., & Kusniati, S. (2023). *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas IV*. *November*.

Ntelok, Z. R. E., Mantur, B. S., Jamun, Y. M., & Ngalu, R. (2023). *Pengembangan Modul Ajar Siklus Air Berbasis Problem Based Learning untuk Melatihkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *11*(2), 159–175.

Nurfitriani, A., Rahmah, M., & Imaniah, R. S. (2024). *Penerapan Scaffolding dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Materi Aturan di Rumah Kelas II di SDN Polisi 2 Bogor*. *09*, 418–425.

Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). *Teori Belajar Kontruktivisme*. *4*(4), 6867–6882.

Prasida, H. W., Fardani, M. A., & Sudjadi. (2025). *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Keas II SD 1 Kalirejo*. *5*, 1130–1142.

Rahmawati, A. N., & Selirowangi, N. B. (2024). *Penggunaan media pembelajaran kartu domino hore untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI, SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Bojonegoro*. *1*(1), 58–64.

Ramadhana, S., Angraini, R., Moeis, I., & Kurniawati, E. (2026). *Pelaksanaan remedial pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Tingkat SMA*. *6*(3).

Salim, D. F. R., Restian, A., & Supradana, A. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning Kelas I SDN Tanju*. *08*.

Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.

Sari, W., & Widi, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Siswa Kelas IV Materi Bagian-Bagian Tumbuh-Tumbuhan (Daun) dan Fungsinya Pada Mata Pembelajaran IPAS di SDN Sepulu 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(September).

Silfiani, H., Shaleh, L, A. D. S., & Sari, D. N. (2025). *Strategi Remedial dan Pengayaan PPKN Sebagai Tindak Lanjut Assesmen Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas V*. *10*.

Sudianta, I. N., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). *Penerapan Media Kado Ragam (Kartu Domino Keberagaman) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 3 Renon*. *10*.

Suryani, D. D., Wijayanti, A., Espiyati, & Apriliyana. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Domino di Kelas III b*. *November 2023*, 2499–2507.

Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata*. *6*(1).