
Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas II

Arista Nufus Afifah¹, Dilla Fatmawati², Susilo Tri Widodo³, dan Nanik Indarwati⁴

¹²³Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁴SDN Wonosari 02 Kota Semarang, Indonesia

Email: aristanufusafifah28@students.unnes.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 30 November 2023

Direvisi 07 Desember 2023

Disetujui 22 Mei 2024

Keywords:

Project Based Learning,

Puzzle,

Improve Learning,

Material,

Pancasila Principles

Abstract

The aim of this research is to apply the Project Based Learning (PjBL) Model with Puzzle media to improve student learning outcomes and understanding of the material on the practice of Pancasila precepts in everyday life.

The research method used is descriptive quantitative. The research was carried out in class II of SDN Wonosari 02, Semarang City in the 2023/2024 academic year. The data collection technique uses tests, which consist of a pretest and posttest. The research subjects were 28 class II students at SDN Wonosari 02 Semarang City, with 14 male students and 14 female students. The data analysis technique uses descriptive statistical techniques.

The research results show an increase in learning outcomes as evidenced by the pretest and posttest scores which show completeness results with a percentage value of 68% to 86%. So it can be concluded that the application of the PjBL learning model assisted by puzzle media can improve learning outcomes for material on the practice of Pancasila principles for class II elementary school.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menerapkan Model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa mengenai materi pengamalan sila Pancasila di kehidupan sehari-hari.

Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan di kelas II SDN Wonosari 02 Kota Semarang pada tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, yang terdiri atas *pretest* dan *posttest*. Subjek penelitian yaitu siswa kelas II SDN Wonosari 02 Kota Semarang yang berjumlah 28 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 14 anak dan siswa perempuan 14 anak. Teknik analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibuktikan dari skor hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan hasil ketuntasan dengan nilai presentase 68% menjadi 86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar materi pengamalan sila Pancasila kelas II SD.

© 2024 Universitas Muria Kudus

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang saat ini diajarkan di sekolah dasar. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib nasional yang dipelajari dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi. Hal ini dipertegas dalam pasal 37 Ayat (1) dan (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Mata pelajaran yang dahulu diberi nama Pendidikan Kewarganegaraan, kini diubah menjadi Pendidikan Pancasila. Hal ini dilakukan supaya dalam pembelajarannya lebih menjiwai nilai-nilai dari sila Pancasila. Pancasila menjadi pandangan hidup dan kepribadian bangsa yang nilai-nilainya bersifat nasional yang mendasari kebudayaan bangsa. Nilai yang terkandung di dalam sila Pancasila merupakan perwujudan dari aspirasi (cita-cita hidup bangsa). Dalam hal ini, secara sadar maupun tidak sadar bahwa setiap hari masyarakat Indonesia sudah menerapkan amalan-amalan yang terkandung dalam Pancasila. Hal ini didasarkan pada pernyataan yang disebutkan diatas bahwa Pancasila sebagai pandangan hidup dan kepribadian bangsa. Sebelum masyarakat Indonesia menjadikan Pancasila sebagai pedoman hidup, bangsa (Kaelan, 2013). Indonesia telah menetapkan Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa. Segala urusan kenegaraan akan dipatokkan pada butir-butir Pancasila. Sehingga apabila dalam pelaksanaannya terjadi hal melenceng dari aturannya, nantinya akan dikembalikan dan diperbaiki seperti pengamalan sila Pancasila yang seharusnya.

Penerapan sila Pancasila dapat dilakukan di mana saja. Salah satunya di kehidupan sekolah, yang mana di dalamnya terdapat berbagai unsur, yakni siswa, guru, dan staff karyawan lainnya. Sebagai siswa, sudah seharusnya dikenalkan mengenai pengamalan sila Pancasila yang sesuai di berbagai lingkungan kehidupan. Hal ini akan menjadikan mereka sebagai generasi-generasi yang menjunjung tinggi Pancasila sebagai pedoman hidupnya. Pemahaman terkait pengamalan sila-sila Pancasila dapat dimulai dari pembelajaran Pendidikan Pancasila (Ikhsanul et al., 2024).

Bentuk-bentuk dari pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari cenderung memiliki keterkaitan erat satu sama lainnya. Keterkaitan antar sila satu dengan sila yang lainnya menyebabkan batas yang kurang jelas antar silanya. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan untuk mengelompokkan sikap-sikap

penerapan sila Pancasila yang jelas berdasarkan bunyi silanya. Seperti pada sila ke-2 dan ke-5, yang berbunyi “Kemanusiaan yang adil dan beradab” dan “Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia”. Kedua bunyi sila tersebut sama-sama memiliki unsur adil, sehingga dalam penerapannya, dapat melibatkan unsur keadilan maupun kemanusiaan. Hal inilah yang masih membuat siswa merasa bingung untuk mengelompokkan pada pengamalan sila yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SDN Wonosari 02, ditemukan masalah yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi pengamalan nilai Pancasila. Pembelajaran yang dilakukan belum dapat memberikan pemahaman yang maksimal terkait materi penerapan nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut diperlukan solusi yang inovatif.

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti untuk pembelajaran yang efektif dan inovatif adalah dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Puzzle* sebagai medianya. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek atau PjBL dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif (Capraro & Jones, 2013) dan bermakna untuk siswa dalam memahami masalah dan menemukan solusi permasalahan yang disajikan (Das et al., 2023). Menurut Tukiran et al., (2015) model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan penerapan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif berupa pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Bentuk proyek yang dapat dilaksanakan dalam model PjBL yaitu dengan menggunakan *Puzzle*. Oleh karena itu, dengan menerapkan model pembelajaran PjBL berbantuan media *puzzle* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa secara efektif.

Menurut Rasputri (2022) dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui peningkatan motivasi belajar, kemampuan memecahkan masalah, dan mendorong siswa untuk melakukan pekerjaan penting dapat dilakukan dengan mengintegrasikan model PjBL dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Raharjo (2022) bahwa penerapan model pembelajaran PjBL dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran PjBL

adalah menyenangkan bagi siswa (Riyanti et al., 2019) serta dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa (Oftaviani et al., 2023). Lebih lanjut, Fithriani, Sumarwiyah, & Roysa (2022) menyebutkan bahwa model PjBL dapat dilaksanakan dalam pembelajaran daring secara berkelompok. Siswa yang tidak memiliki handphone bisa bersama-sama dengan teman yang memiliki handphone saat mengerjakan tugas secara kelompok. Selain itu, siswa yang belum memahami materi dapat bertanya kepada temannya saat belajar kelompok berlangsung.

Alasan peneliti memilih media *puzzle* karena memiliki beberapa kelebihan jika diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya yaitu siswa menyukai kegiatan pembelajaran berbasis permainan, serta siswa dapat melatih diri dalam menggunakan kata-kata, *puzzle*, *crosswords puzzle*, anagram dan palindron. Pernyataan tersebut kemudian dikuatkan oleh pendapat Defi et al., (2021) yang menyatakan bahwa *puzzle* dan *games* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat.

Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas rendah ialah *puzzle* Pancasila, dimana siswa dapat menyusun potongan pola menjadi gambar yang bermakna secara individu maupun kelompok (Hastuti, 2019). *Puzzle* dan *games* untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil” (Isjoni, 2014). Media *puzzle* ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Djohansyah, 2022). Berdasarkan permasalahan di atas, fokus penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa mengenai materi pengamalan sila Pancasila di kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam yakni kuantitatif. Pemilihan pendekatan ini karena hasil penelitian cenderung ditampilkan berupa angka dengan penyajian data hasil belajar siswa memuat beberapa aspek skor. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, yaitu suatu desain eksperimen semu (quasi eksperimen) yang hanya melibatkan satu kelompok subjek yang diberi pretest, perlakuan, dan posttest untuk melihat perubahan atau peningkatan hasil belajar (Sugiyono, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wonosari 02 Kota Semarang. Subjek penelitian yakni siswa kelas II dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa yang terdiri atas 14 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Waktu

penelitian dilaksanakan ketika semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Data penelitian ini menggunakan data primer yang berasal dari hasil tes siswa kelas II. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa terhadap pemahaman materi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar soal dan lembar penilaian siswa kelas II. Untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran serta mengetahui kemajuan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan, maka tes dilaksanakan sebanyak dua kali, yakni ketika *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* digunakan sebagai alat pengukur kemampuan siswa sebelum diberikan *treatment*, sedangkan *posttest* digunakan sebagai alat pengukur kemampuan siswa setelah diberikan *treatment* berupa pembelajaran matri Pengamalan Sila Pancasila dengan model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Puzzle*.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif. Penggunaan teknik ini karena data ditampilkan pada tabel-tabel yang memuat skor terendah, skor tertinggi, rentang skor, skor rata-rata, dan distribusi frekuensi dari skor *pretest* dan *posttest*. Kemudian dari data yang disajikan selanjutnya dideskripsikan mengenai perkembangan nilai belajar siswa. Selain hasil belajar siswa, akan dideskripsikan temuan penelitian yang berkenaan dengan penerapan metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan media *Puzzle*. Serta akan dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang membahas topik penelitian sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN Wonosari 02 Semarang pada tahun ajaran 2023/2024 yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa materi pengamalan sila Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Puzzle*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*. Sebelum diberikan perlakuan (*traetment*), peneliti mengambil data nilai menggunakan *pretest*. Tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan (*treatment*), berupa pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Puzzle*. Setelah pembelajaran berakhir, kemudian dilaksanakan *posttest* (tes akhir). Hasil belajar siswa kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

Pada data *pretest* dan *posttest* hasil analisis statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Statistik Skor *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Subjek	28	28
Skor terendah	52	52
Skor tertinggi	100	100
Rentang skor	48	48
Skor rata-rata	77	82

Sumber : Data Penelitian, 2024

Berdasarkan tabel menunjukkan skor *pretest* rata-rata siswa dalam satu kelas 77 dari skor terendah 52 dan skor tertinggi 100 dengan rentang skor 48. Sedangkan skor *posttest* rata-rata siswa dalam satu kelas 82 dari skor

terendah 52 dan skor tertinggi 100 dengan rentang skor 48. Apabila nilai hasil *pretest* dan *posttest* dikelompokkan dalam empat kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi nilai dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor *Pretest* dan *Posttest*

No	Nilai	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1	93-100	Sangat baik	2	7%	3	11%
2	84-92	Baik	7	25%	8	29%
3	75-83	Cukup	10	36%	13	46%
4	0-74	Kurang	9	32%	4	14%
	Jumlah		28	100%	28	100%

Sumber : Data Penelitian, 2024

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil *pretest* menunjukkan 2 orang berada dalam kategori sangat baik dengan presentase 7%, 7 orang berada dalam kategori baik dengan presentase 25%, 10 orang pada kategori cukup dengan presentase 36%, dan 9 orang berada dalam kategori kurang dengan presentase 32%. Sementara itu, hasil *posttest* menunjukkan bahwa 3 orang berada dalam kategori sangat

baik, mencakup 11%, 8 orang berada dalam kategori baik, mencakup 29%, 13 orang berada dalam kategori cukup, mencakup 46%, dan 4 orang berada dalam kategori kurang, mencakup 14%. Dengan melihat skor rata-rata siswa pada *posttest* mencapai 80, dapat disimpulkan bahwa skor tersebut berada pada kategori cukup. Evaluasi presentase kelulusan dari hasil *pretest* dan *posttest* dapat diamati melalui tabel berikut.

Tabel 3. Deskripsi skor *pretest* dan *posttest*

Nilai	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
75-100	Tuntas	19	68%	24	86%
0-74	Tidak Tuntas	9	32%	4	14%
	Jumlah	28	100%	28	100%

Sumber : Data Penelitian, 2024

Dari hasil nilai peningkatan yang diperoleh siswa pada hasil *pretest* sebanyak 19 siswa dari 30 siswa dengan presentase 68%, meningkat pada hasil *posttest* sebanyak 24 siswa dari 28 dengan presentase 86%. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Wonosari 02 materi pengamalan sila Pancasila.

Setelah pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Penerapan sila Pancasila menggunakan model pembelajaran PjBL

berbantuan *puzzle* ada peningkatan hasil belajar, hal ini terbukti dari hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran pada *pretest* dan *posttest*.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) menjadikan siswa lebih aktif dan memiliki kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui *project* yang dikerjakan. Hal ini sejalan dengan konsep teori belajar Vygotsky (Zhang et al., 2023), bahwa dengan pembelajaran PjBL siswa tidak hanya mentransferkan pengetahuan yang di dapat, namun siswa akan mengonstruksi pengetahuan

yang di dapat dengan menyelesaikan tugas proyek yang dikerjakan. Selain itu, dengan model pembelajaran ini siswa juga lebih bertanggung jawab untuk mengelola waktu dan tugas dimiliki agar tuntas dengan waktu yang telah ditetapkan. Penggunaan model PBL mendorong kemandirian siswa, membuat mereka lebih bertanggung jawab atas proses pembelajaran terutama mengelola waktu mereka secara efisien (Estévez et al., 2018, 2018; Retherford et al., 2022; Santoso et al., 2021). Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami (Noor et al., 2023). Dengan kesepakatan penentuan jadwal yang dibuat, siswa akan mengalami tahap pertanggungjawaban untuk menyelesaikan tugas. Sehingga tanggungjawab yang mereka terima dapat memberikan kesadaran pada setiap individu untuk menuntaskan tanggungjawab masing-masing. Pembelajaran dengan model PjBL ini lebih menyenangkan lagi karena menghadirkan media berupa *puzzle* penerapan sila Pancasila. Dengan karakteristik siswa kelas rendah yang senang bermain, mengerjakan tugas berbentuk *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Dengan penggunaan *puzzle*, selain mudah juga siswa dapat menganalisis bentuk-bentuk penerapan yang cocok pada penerapan sila Pancasila. Dengan demikian, siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah, yang penting bagi pertumbuhan akademis mereka (Kalkan et al., 2022; Thomas et al., 2013).

Peningkatan hasil pembelajaran melalui model PjBL juga dilakukan oleh Sudrajat & Budiarti (2020). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang sangat pesat, yaitu hingga 73% pada akhir siklus 2 dengan menerapkan model pembelajaran PjBL. Sejalan dengan penelitian tersebut, Hanum & Wahyudi (2023) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil secara bertahap dari kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2. Peningkatan hasil secara keseluruhan yaitu sebesar 15% sehingga membuktikan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap *self-responsibility* setelah diterapkan model PjBL. Lebih lanjut riset Handika, Santoso, & Ismaya (2021) menunjukkan bahwa ada pengaruh dalam model *Project Based Learning* dan *Problem based learning* hasil belajar siswa. Analisis ini penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* Berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V. Selain itu, penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu

siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan menemukan solusi untuk tantangan yang dihadapi (Hussin et al., 2019; Speidel & Manoharan, 2022).

Peningkatan hasil belajar siswa selain menggunakan model PjBL juga dipengaruhi oleh penggunaan media *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* dapat merangsang daya pikir kreatif siswa dalam menemukan hal tertentu serta dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ardiyanti menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *puzzle*, yaitu tercapai ketuntasan belajar sebesar 43% (Ardiyanti et al., 2021). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Abdulah et al., 2020). Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan maka terbukti bahwa penerapan model PjBL berbantuan media *puzzle* mampu memperbaiki kualitas pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan Pancasila melalui adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa pada materi Pengamalan Nilai Sila Pancasila Kelas II SDN Wonosari 02 pada Tahun pelajaran 2023/2024. Temuan adanya peningkatan hasil belajar ini dibuktikan dengan skor hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan hasil ketuntasan dengan nilai presentase 68% menjadi 86%. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model PjBL telah menjadi solusi yang inovatif dan telah memberikan pemahaman yang maksimal terkait materi penerapan nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan, siswa terlibat secara aktif dalam memperoleh pemecahan masalah sehingga memberikan pemahaman bermakna yang mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar materi Pengamalan Sila Pancasila. Dampak dari penerapan model ini tidak hanya meningkatkan capaian akademik siswa, tetapi juga membentuk sikap dan karakter positif yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulah, T., Widaningsih, L., & Minggra, R. (2020). *Puzzle Game Development as A*

- Learning Media in Learning Outcomes of Building Construction Basics. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 830(4).
<https://doi.org/10.1088/1757-899X/830/4/042061>
- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33.
<https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5191>
- Capraro, M. M., & Jones, M. (2013). Interdisciplinary STEM project-based learning. In *STEM Project-Based Learning an Integrated Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Approach* (pp. 51–58). https://doi.org/10.1007/978-94-6209-143-6_6
- Das, S., Nandgaonkar, V., Eklarker, R., Balkhande, B. W., & Pande, S. D. (2023). Exploring The Dynamics of Pbl-Based Learning: A Study on Collaboration, Reflection, Engagement, Critical Thinking, and Student Success. In *Design and Implementation of Higher Education Learners' Learning Outcomes (HELLO)* (pp. 146–158). <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-9472-1.ch009>
- Defi, R. A., Abidin, Z., & Susilaningih, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Game Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/um038v4i42021p329>
- Djohansyah, M. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar PKn Tentang Simbol Pancasila Menggunakan Media Puzzle melalui Kolaborasi Model Kooperatif Tipe Make A Match dan Picture and Picture pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Karang Mekar 9. *Jurnal Pembelajaran & Pendidik*, 1(3), 115–128. <https://www.julak.online/index.php/Jurnal/article/view/14>
- Estévez, J., García-Marín, A. P., & Ayuso-Muñoz, J. L. (2018). Self-Perceived Benefits of Cooperative and Project-Based Learning Strategies In The Acquisition of Project Management Skills. *International Journal of Engineering Education*, 34(3), 1038–1048. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85047564283&partnerID=40&md5=15b9fe7031c381df7acc8a250b45eb38>
- Fithriani, Zunita Novi., Sumarwiyah, Sumarwiyah., & Roysa, Mila. (2022). Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 77-82.
<https://doi.org/10.24176/wasis.v3i2.7450>
- Handika, D., Santoso, S., & Ismaya, E. A. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1544–1550. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1449>
- Hanum, A. S., & Wahyudi. (2023). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Self-Responsibility Siswa Kelas IVA SDN Kutowinangun 01 Salatiga. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 86–95. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i2.11192>
- Hastuti, W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar PPKN Menggunakan Media Puzzle Pancasila Pada Siswa Kelas IA di Sd Negeri Rambutan 03 Pagi. *Proceedings UMS Seminar Nasional Pendidikan*, 1(21).
- Hussin, H., Aziz, A. A., Hussin, A. H., & Muda, S. (2019). Effectiveness of Cooperative Learning: Jigsaw and Cross Word Puzzles for Semiconductor Devices Course. *TALE 2019 - 2019 IEEE International Conference on Engineering, Technology and Education*. <https://doi.org/10.1109/TALE48000.2019.9225983>
- Ikhsanul, J. N., Ayu, I., Padmawati, S., Santika, A., Nunung, B., Aprillia, D., & Syahrina, M. (2024). Analisis Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Pada Siswa SMP Negeri 7 Mataram. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 538–554. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4878>
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kaelan. (2013). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kalkan, N., Güler, S., Bulut, H., & Ay, A.

- (2022). Views of Students on The Use of Crossword and Word Search Puzzle As A Teaching Technique In Nursing Education: A Mixed-Method Study. *Nurse Education Today*, 119. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105542>
- Noor, H., Roshayanti, F., & Wakhyudin, H. (2023). Penggunaan Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Simbol dan Nilai-Nilai Pancasila di SDN Sendangmulyo 02 Semarang. *Journal on Education*, 06(01), 4120–4127. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3534>
- Oftaviani, F., Anjarani, T., & Purwoko, R. Y. (2023). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Siswa Kelas II SD pada Tema Hidup Rukun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(3), 679–685. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.1611>
- Raharjo. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Sosialita*, 17(1), 81–92. <https://doi.org/10.37479/jeej.v5i2.18994>
- Rasputri, I. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Subtema 2 Hewan Sahabatku Pembelajaran 2 di Kelas VI-B SD Negeri 104201 Kolam. *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 401–421. <https://ejournalilmiah.com/index.php/Educate/article/view/462/359>
- Retherford, J., Mobley, S., McCoy, B., & Hill, A. T. (2022). Student Perceptions of Project-Based Learning as Applicable to the Formation of Trusted Professionals. *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings*. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85138313628&partnerID=40&md5=4af320943820af21fabf765d52346189>
- Riyanti, I., Lega Jaya Putra, N., & Kusuma. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn melalui Project Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Santoso, A. M., Primandiri, P. R., Zubaidah, S., & Amin, M. (2021). The development of students' worksheets using project based learning (PjBL) in improving higher order thinking skills (HOTs) and time management skills of students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012173>
- Speidel, U., & Manoharan, S. (2022). Strengthening Puzzle-based Learning with Individualization. *Proceedings of the 2022 31st Annual Conference of the European Association for Education in Electrical and Information Engineering, EAEEIE 2022*. <https://doi.org/10.1109/EAEEIE54893.2022.9820231>
- Sudrajat, A., & Budiarti, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Project Based Learning Kelas IV SDIT Al Kawaakib Jakarta Barat. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 105–109. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5441>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, C., Badger, M., Ventura-Medina, E., & Sangwin, C. (2013). Puzzle-based Learning of Mathematics in Engineering. *Engineering Education*, 8(1), 122–134. <https://doi.org/10.11120/ened.2013.00005>
- Tukiran, T., Efi, M., & Sri, H. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta.
- Zhang, L., & Ma, Y. (2023). A study of the impact of project-based learning on student learning effects: a meta-analysis study. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728>