

Implementation of the PBL Learning Model Assisted by the Digital Game Greasy Pole Climbing to Improve the Cognitive Learning Outcomes of 3rd Grade Elementary School Students in Learning Pendidikan Pancasila

Saskya Putri Ayu¹, Dyah Triwahyuningtyas², Ertina Koernia³

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang^{1,2}, SDN Gadang 1 Kota Malang³

*E-mail: saskyaptr123@gmail.com

Abstract

The delivery of material that is still rote without being balanced with the use of interactive learning media and the placement of an ineffective learning schedule are the causes of low cognitive learning outcomes of students in Pancasila Education learning in class 3A SDN Gadang 1 Malang City. This study aims to improve the cognitive learning outcomes of class 3A students in Pancasila Education learning through the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the digital game Greasy Pole Climbing. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method of the Kemmis and McTaggart model which is implemented in two cycles, including the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 26 students of class III SDN Gadang 1 Malang City. The research data were obtained through learning outcome tests and then analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results of the study showed an increase in students' cognitive learning outcomes in each cycle. The average learning outcome increased from 45 in the initial condition to 74.23 in cycle I and 89.42 in cycle II. The overall learning completion percentage also increased from 15.38% in the initial condition to 57.69% in cycle I and 88.46% in cycle II. The results of the study indicate that the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the digital game Greasy Pole Climbing can improve the cognitive learning outcomes of third-grade students in Pancasila Education learning.

Keywords: Problem-Based Learning, Digital Game, Greasy Pole Climbing, Pancasila Education.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak hanya berisi pengetahuan saja, tetapi juga tentang pembentukan karakter pada murid. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurgiansah, (2021) yang menyebutkan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki tujuan untuk menanamkan sikap serta perilaku dalam kehidupan sehari-hari dengan berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Selain itu Azizah et al., (2024) juga menyebutkan bahwa tujuan utama dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah membentuk karakter murid yang memiliki semangat pelajar Pancasila untuk memperkuat budaya, keberagaman suku bangsa, serta semangat kebhinekaan di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti melihat bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3A SDN Gadang 1 masih belum optimal. Hal ini dikarenakan penempatan jam pembelajaran yang sangat tidak efektif yakni di hari senin setelah pembelajaran olahraga dan di hari selasa di jam terakhir pukul 12.30 – 13.40 WIB. Selain itu pada saat observasi,

peneliti juga menemukan fakta bahwa sebenarnya karakteristik yang dimiliki murid kelas 3A adalah aktif, rasa keingintahuan yang tinggi dan menyukai tantangan dalam proses pembelajaran. Namun dalam proses pembelajarannya guru minim menerapkan penggunaan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan cenderung hanya menyampaikan materi serta hafalan. Hal tersebut menyebabkan karakteristik yang dimiliki murid kelas 3A tidak tereksplor dengan baik dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu materi yang penting untuk diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3 sekolah dasar adalah bab “Ayo Menenal Pancasila”. Hal ini dikarenakan pada usia ini murid mulai memahami nilai, aturan serta sikap yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari materi ini, murid dikenalkan pentingnya makna Pancasila sebagai dasar negara yang digunakan sebagai pedoman dalam menjalankan kehidupan sehari-hari untuk mencegah hilangnya nilai-nilai dasar Pancasila. Dengan menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui materi pembelajaran membuat nilai-nilai dasar Pancasila tetap terjaga hingga ke generasi masa depan (Sa’diyah, 2022).

Pada proses pembelajaran, sebagian guru Pendidikan Pancasila masih mengalami kesulitan memahami dan mengimplementasikan pembelajaran secara optimal dalam Kurikulum Merdeka Hasanah et al., (2025). Akibatnya, pembelajaran sering kali kurang mendapatkan perhatian dan menjadikan materi kurang bermakna bagi murid. Selain itu Dewi dkk., (2025) juga menjelaskan bahwa penting bagi guru menggunakan strategi yang variatif karena pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap hanya berupa penyampaian materi dan hafalan sehingga dapat menghindari murid yang mudah merasa bosan, kurang aktif yang dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar kognitifnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang disampaikan oleh Zulfa dan Ika, (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan metode ceramah yang monoton membuat pembelajaran terkesan membosankan dan kurang menarik untuk murid. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian lain yang dilakukan oleh (Arham et al., 2024) yang menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dan metode yang bervariasi menyebabkan murid menjadi pasif dan cenderung ramai sendiri di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mendapatkan informasi bahwa pemilihan penempatan jadwal Pendidikan Pancasila itu bukan tanpa alasan melainkan guru menganggap bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang materinya terus berulang dari kelas 1 hingga kelas 3 ini. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ruyadi & Dahliana, (2022) bahwa materi Pendidikan Pancasila di sekolah dasar disusun secara spiral dan berkesinambungan, sehingga konsep dasar yang diajarkan pada kelas rendah kembali dipelajari pada jenjang berikutnya dengan tingkat materi yang lebih mendalam yang menyebabkan sebagian murid merasa telah mengenal materi yang dipelajari dan berakibat tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Disamping itu, penempatan jam yang tidak efektif pada kelas 3A SDN Gadang 1 juga membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak diserap dengan baik oleh murid karena mereka sudah kehilangan semangat dan fokus belajar yang berakibat pada hasil belajar kognitif yang rendah.

Berdasarkan permasalahan diatas, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasinya yakni dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan dapat memfasilitasi karakteristik yang dimiliki murid kelas 3A dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang digunakan oleh guru untuk mengatur proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum, materi, metode dan kebutuhan murid untuk mencapai tujuan pembelajaran (Putri, 2023). Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan sesuai dengan karakteristik murid kelas 3A yang aktif dan memiliki rasa keingintahuan tinggi yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Angraini (2022) PBL adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai sebagai dasar pembelajaran, sehingga murid didorong untuk aktif mencari solusi, melakukan penyelidikan secara bersama dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyanti, (2024) yang menyebutkan bahwa dengan menerapkan model PBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat memicu keterlibatan aktif, interaksi dan pengembangan

kemampuan murid dalam memecahkan permasalahan. Model PBL memiliki beberapa langkah dalam proses pembelajarannya, diantaranya yaitu : 1) orientasi pada masalah, 2) pengorganisasian kegiatan belajar, 3) penyelidikan, 4) penyajian hasil, 5) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Langkah-langkah dari model PBL tersebut dapat digunakan untuk mendorong murid berpikir kritis dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi (Fithriyah & Mashari, 2025).

Pada pelaksanaan proses pembelajaran, penerapan model pembelajaran PBL dapat dibantu dengan penggunaan *game edukatif* digital yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif serta mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. *Game edukatif* dapat dilakukan dengan berupa kuis interaktif dalam bentuk permainan yang dilakukan secara berkelompok. Salah satu *game edukatif* berupa kuis interaktif yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah *game digital Greasy Pole Climbing* yang dibuat melalui aplikasi canva. Penggunaan *game edukatif* mampu meningkatkan motivasi belajar murid karena menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan interaktif (Agustiani, dkk., 2026).

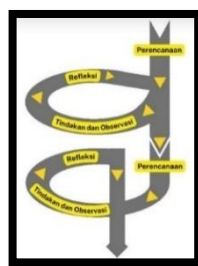
Hal ini sejalan dengan penelitian Salsabilla, (2025) yang menyebutkan bahwa penerapan model PBL yang didukung oleh canva dalam pembelajaran IPA di kelas V dapat membantu keterlibatan murid dan peningkatan pada pemahaman kognitif. Kemudian didukung oleh Sari, (2025) yang menyebutkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi canva terbukti lebih efektif dan berpengaruh meningkatkan kemampuan tingkat tinggi (HOTS) pada murid SD. Berdasarkan uraian tersebut, tentunya penelitian ini mempunyai perbedaan yaitu peneliti tidak menggunakan template permainan yang sudah ada tetapi membuat dari awal dengan referensi dari lomba panjat pinang yang kemudian dibuat menjadi sebuah kuis interaktif yang dimainkan secara berkelompok dan berkompetisi yang disesuaikan dengan materi mengenal Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan dan uraian di atas peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian secara cermat dan mendalam dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas 3A SDN Gadang 1 Kota Malang pada Bab Ayo Mengenal Pancasila dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Game Digital Greasy Pole Climbing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Murid Kelas 3 SD Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang melibatkan pengamatan secara langsung pada aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara sistematis, terstruktur, terencana dan kolaboratif oleh guru atau dosen yang memiliki fungsi untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar (L. Abdillah, 2021).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain oleh Kemmis dan McTaggart yang dikembangkan pada tahun 1998 dengan langkah-langkah : Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dilakukan secara berulang dan terus menerus sampai dengan tercapainya tujuan (Septianingrum & Badarudin, 2025).



Gambar 1. Siklus Sistem Spiral Penelitian Tindakan Model Kemmis & MC Taggart (Septianingrum & Badarudin, 2025)

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan bulan Mei di semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas 3A SDN Gadang 1 yang beralamat di Jl. Kolonel Sugiono No. 345, Gadang, Kecamatan Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65149. Penelitian ini melibatkan 26 murid kelas 3A SDN Gadang 1 sebagai subjek penelitian yang terdiri dari 16 murid perempuan dan 10 murid laki-laki. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga siklus, yaitu pra-siklus, siklus I dan siklus II dengan durasi waktu 4 x 35 menit pada setiap siklusnya. Pada setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan utama yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi : a) waktu pelaksanaan b) materi dan bahan ajar (Modul ajar, bahan ajar, LKM dan alat/media) c) Menyiapkan instrument penelitian berupa tes evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas 3A menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dengan tahapan a) Orientasi murid pada masalah menggunakan foto dan video terkait permasalahan yang berhubungan dengan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, b) Mengorganisasikan murid untuk belajar dengan mengamati penjelasan guru melalui tayangan materi, c) Membimbing penyelidikan kelompok dengan berdiskusi mengerjakan LKM yang diberikan, d) Murid mengembangkan dan menyajikan hasil kerja melalui presentasi di depan kelas, e) Kelompok lain dan guru menganalisis serta mengevaluasi hasil diskusi. f) Murid secara berkelompok mengerjakan kuis dan bermain melalui media Game Digital Greasy Pole Climbing. g) Murid mengerjakan tes evaluasi belajar.

Selanjutnya, pada tahap observasi atau pengamatan pada penelitian ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dalam rangka Menyusun catatan lapangan yang digunakan untuk menyusun refleksi pembelajaran. Tahapan yang terakhir yaitu refleksi yang merupakan tahap memproses data yang telah didapat saat dilakukan tindakan dan pengamatan serta hasil penilaian. Adapun kegiatan pada tahap refleksi seperti berikut ini. a) Mengumpulkan dan menganalisis data; b) Mengidentifikasi dan mengelompokkan masalah yang timbul; c) Mengumpulkan hasil penelitian jika terdapat masalah dalam siklus pertama maka masalah tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya; d) Mencari alternatif pemecahan pada siklus berikutnya; e) jika dari kegiatan refleksi ini belum mencapai nilai sama dengan atau lebih besar dari pada KKM yaitu 75, penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu instrumen berupa tes untuk mengumpulkan data hasil belajar. Jenis soal yang digunakan untuk tes dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda dengan jumlah 10 soal. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan analisis data hasil belajar murid di setiap siklusnya yang dilihat dari perhitungan kuantitatif. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis nilai rata-rata per siklus, presentase ketuntasan murid dan peningkatan hasil belajar murid. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kelas 3A adalah 75. Murid dianggap tuntas jika memperoleh nilai ≥ 75 . Sehingga indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah jika rata-rata ketuntasan siswa dalam pembelajaran menggunakan Problem Based Learning (PBL) berbantuan game digital mencapai 80%. Berikut adalah rumus menghitung rata-rata hasil belajar.

$$M = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah nilai semua murid

n = Jumlah murid

Berikut adalah rumus menghitung persentase ketuntasan belajar.

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase hasil

f = Jumlah murid yang tuntas

n = Jumlah keseluruhan murid

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus pada murid kelas 3A SDN Gadang 1 yang berjumlah 26 murid. Data hasil belajar kognitif murid diperoleh melalui tes evaluasi yang diberikan pada pra- siklus dan setiap akhir siklus. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 75. Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan *game digital greasy pole climbing* terbukti mampu membantu meningkatkan hasil belajar kognitif murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Ayo Menenal Pancasila” di kelas 3. Berikut rincian peningkatan hasil belajar kognitif tersebut yang disajikan pada tabel

Table 1.
Peningkatan Hasil Belajar Murid Kelas 3

No	Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Murid	26	26	26
2	KKTP	75	75	75
3	Jumlah Murid Tuntas	4	15	23
4	Jumlah Murid Tidak Tuntas	22	11	3
5	Rata-rata Kelas	45	74	89
6	Presentase Ketuntasan	15,38%	57,69%	88,46%
7	Presentase Ketidak Tuntasan	86,62%	42,32%	11,54%

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar kognitif murid kelas 3 SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan pada setiap siklus setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *game digital greasy pole climbing*. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata murid hanya mencapai 45 dengan kategori sangat rendah. Dari 26 murid, hanya 4 murid yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 22 murid lainnya belum tuntas. Persentase ketuntasan secara menyeluruh masih sebesar 15,38%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar murid masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari.

Siklus 1

Pada siklus 1, murid baru mengenal model PBL berbantuan *game digital greasy pole climbing* melalui kegiatan berkelompok secara heterogen beranggotakan 4-5 orang. Setelah proses pembelajaran pada Siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar kognitif murid. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74,23 dengan kategori sedang. Jumlah murid yang mencapai ketuntasan bertambah menjadi 15 murid, sedangkan jumlah murid yang belum tuntas menurun menjadi 11 murid. Persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 57,69%, atau mengalami peningkatan sebesar 42,31% dibandingkan kondisi pra siklus.

Refleksi yang peneliti temukan pada pelaksanaan siklus 1 yaitu sebagian murid masih pasif dan belum terbiasa dengan adanya penyajian masalah pada awal pembelajaran, serta pada kegiatan diskusi kelompok antar anggota masih bersifat individu atau minimnya sikap kolaboratif sehingga menyebabkan pembelajaran tidak berjalan optimal. Perbaikan difokuskan pada pemberian

pendampingan dan penyederhanaan intruksi ketika mengerjakan tugas kelompok baik pada lembar kerja maupun pada saat game digital greasy pole climbing.

Siklus 2

Pada siklus 2, peneliti berfokus melakukan tindakan perbaikan berdasarkan kekurangan yang dirumuskan pada siklus 1. Perbaikan dilakukan dengan memberikan arahan yang lebih jelas terkait langkah-langkah pemecahan masalah, meningkatkan pendampingan selama kegiatan diskusi kelompok, serta memberikan penguatan mengenai pentingnya kerja sama dan partisipasi aktif setiap anggota kelompok. Selain itu, instruksi pada lembar kerja dan penggunaan game digital *Greasy Pole Climbing* juga disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh murid.

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 menunjukkan perubahan yang positif. Murid mulai terbiasa dengan penyajian masalah pada awal pembelajaran dan mampu mengidentifikasi permasalahan yang diberikan dengan lebih baik. Selama kegiatan diskusi kelompok, interaksi antar anggota kelompok terlihat lebih aktif dan kolaboratif. Murid mulai berani mengemukakan pendapat, memberikan tanggapan terhadap ide teman, menghargai pendapat teman, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Penerapan model PBL berbantuan game digital *Greasy Pole Climbing* pada siklus 2 juga mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Murid terlihat lebih termotivasi untuk memahami materi Pendidikan Pancasila karena pembelajaran dikemas secara menarik dan menantang melalui sebuah kuis yang ditandingkan antar kelompok sehingga mendorong murid untuk lebih fokus dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hasil tindakan pada siklus 2 menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 74,23 pada siklus 1 menjadi 89,42 pada siklus 2. Jumlah murid yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat dari 15 murid (57,69%) menjadi 23 murid (88,46%). Sementara itu, jumlah murid yang belum mencapai ketuntasan menurun dari 11 murid menjadi 3 murid. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 berhasil mengatasi sebagian besar kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Berikut merupakan grafik peningkatan ketuntasan dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.

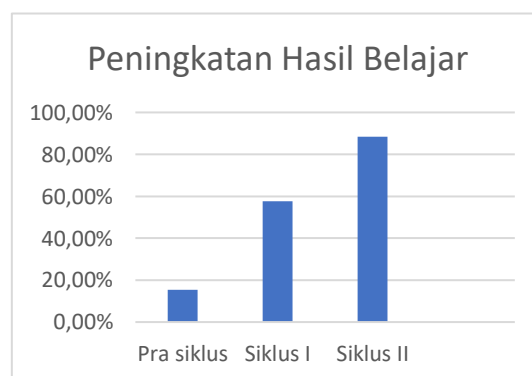


Figure 2. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Murid Kelas 3

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase ketuntasan secara umum mencapai 88,46% dan telah melebihi target yang ditetapkan, yaitu 80%. Sehingga, penelitian dihentikan pada siklus 2 karena tindakan yang diberikan telah mampu meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas 3 SD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, penerapan model pembelajaran PBL berbantuan game digital greasy pole climbing pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terbukti mampu dalam meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas 3A SDN Gadang

1. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi dikarenakan penggunaan model ini memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, berdiskusi serta mencari solusi terhadap permasalahan yang disajikan. Menurut Hadi dkk., (2023) model PBL membantu melatih murid untuk menyelesaikan masalah melalui tahapan orientasi pada masalah, penyelidikan individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta evaluasi pada proses pemecahan masalah sehingga murid menjadi lebih aktif dalam membangun pemahaman informasinya. Selain itu, PBL juga mendorong kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan diskusi yang berpusat pada murid sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar (Tiyasari & Suparman, 2023).

Dalam penelitian ini murid tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh murid melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman belajar serta proses kolaborasi dengan orang lain (Salsabila, 2024).

Pada siklus 1, peningkatan hasil belajar mulai terlihat meskipun belum mencapai target yang diharapkan. Kondisi ini disebabkan karena murid masih beradaptasi dengan langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah. Sebagian murid masih pasif dalam diskusi kelompok, belum terbiasa mengemukakan pendapat, serta belum mampu bekerja sama secara optimal. Temuan tersebut sesuai dengan karakteristik penerapan PBL pada tahap awal, di mana peserta didik memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang berpusat pada murid. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan berupa pemberian arahan yang lebih jelas, pendampingan kelompok yang lebih intensif, serta optimalisasi penggunaan game digital sebagai media evaluasi dan penguatan materi, hasil belajar murid meningkat secara signifikan pada siklus 2.

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh penggunaan game digital *greasy pole climbing* sebagai media pembelajaran. Penggunaan game digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar serta terbentuknya proses kolaborasi sehingga menarik perhatian murid selama proses pembelajaran. Melalui unsur tantangan, kompetisi, dan umpan balik langsung yang terdapat dalam permainan, murid menjadi lebih antusias untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan tersebut berdampak pada meningkatnya keterlibatan murid selama proses belajar sehingga pemahaman konsep yang diperoleh menjadi lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian Mawarni, dkk., (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif meningkatkan hasil belajar murid karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Kemudian diperkuat dengan hasil penelitian Fadila, dkk., (2026) yang menyebutkan bahwa PBL Berbantuan canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh murid tidak terlepas dari proses refleksi yang dilakukan setelah pelaksanaan siklus I. Refleksi menjadi dasar bagi peneliti untuk mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul selama pembelajaran, seperti masih adanya murid yang pasif dalam diskusi, kurangnya kerja sama antarkelompok, serta belum optimalnya pemanfaatan game digital dalam mendukung pemahaman materi. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti melakukan berbagai perbaikan pada siklus II, antara lain memberikan pendampingan yang lebih intensif, memperjelas instruksi kegiatan kelompok, serta mengoptimalkan penggunaan game digital *greasy pole climbing* sebagai media penguatan materi dan evaluasi pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar murid, yang ditunjukkan dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar dari 57,69% pada siklus I menjadi 88,46% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa proses refleksi yang dilakukan secara sistematis dalam penelitian tindakan kelas berperan penting dalam menentukan keberhasilan tindakan dan mendorong perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Gadang 1 Kota Malang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game digital *Greasy Pole Climbing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas III pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar dari 45 pada kondisi awal menjadi 74,23 pada siklus I dan 89,42 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 15,38% menjadi 57,69% dan mencapai 88,46%. Oleh karena itu, model PBL berbantuan game digital *Greasy Pole Climbing* dapat dijadikan alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar murid. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penerapan model dan media serupa pada materi maupun jenjang yang berbeda serta mengkaji pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan motivasi belajar.

Daftar Rujukan

- Abdillah, L. A. (2021). *Pengertian Penelitian Tindakan Kelas*.
- Angraini, L., Fitri, R., & Darussyamsu, R. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik : Literature Review. *Bio-Pedagogi*, 11(1), 42. <https://doi.org/10.20961/Bio-Pedagogi.V11i1.62436>
- Arham, W., Ramadlani, R., Hidayatillah, Y., & Timur, J. (2024). *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran 2h + M Pada Materi Implementasi*. 1(5), 11–17.
- Azizah, E. D., Kumala, F. N., Ayudhanti, F., Timur, J., Timur, J., Malang, K., & Info, A. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Discovery Learning Berbasis Games Edukatif*. 2(November), 1–19.
- 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>
- Delia Sri Agustiani, Abdul Hakim, R. N. (2026). Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Inovasi Dalam Mengatasi Rendahnya Motivasi Belajar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2).
- Elisa Mawarni, Yulianti, P. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/Ajie/Article/View/971>
- Fithriyah, D. N., & Mashari. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mi. *Jemi*, 3(1), 65–73. <https://doi.org/10.61815/Jemi.V3i1.533>
- Hadi, Y. S., Setiadi, D., & Yani, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal Of Classroom Action Research*, 1(2), 111. <https://doi.org/10.59562/Progresif.V1i2.29604>
- Hasanah, W., Anderson, I., & Simaremare, T. (2025). Analisis Kesulitan Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sma Negeri 17 Tebo. *Pacivic (Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 5(1), 60–77. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/Pacivic/>
- Kadek Ayusetia Dewi, Komang Kristian Rahayuni, Ni Luh Apriani, I. K. N. A. (2025). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/Ajie/Article/View/971>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 9 (1), 33-41. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Putri, D. A. (2023). *Model Pembelajaran: Peningkatan Proses Pembelajaran*. <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/C9q3u>
- Rezza Risky Fadila, Dayu Rika Perdana, Sheren Dwi Oktaria, S. (2026). Pengaruh Model Problem Based

- Learning (Pbl) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 1–153.
- Ruyadi, Y., & Dahliyana, A. (2022). Basic Competency Of Pancasila Ideological Education For Elementary School In Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, 41(3), 703–718. <https://doi.org/10.21831/Cp.V41i3.45918>
- Sa'diyah, T. (2022). 408-Article Text-1518-1-10-20230101. 2(3).
- Salsabila, Y. R. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Salsabilla, Y. A. A. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam. *Islamika Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 753. <https://doi.org/10.36088/Islamika.V7i1.5464>
- Sari, D. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Iii Di Sd N 63 Lebong. 2, 306–312.
- Septianingrum, P. D., & Badarudin. (2025). 1penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Pada Materi Sayangi Bumi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(8), 5511–5518.
- Tiyasari, S., & Suparman. (2023). Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penggunaan E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 123–133. <https://doi.org/10.14421/jppm.2022.42.123-133>
- Zulfa Khusnul Aqna, Ika Ari Pratiwi, W. S. R. (2024). Hubungan Minat Belajar Berbantuan Media. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 10(September).