

# Implementasi model *problem based learning* dengan KODIGORO terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 2 Keling Jepara

Nadia Kamila Putri<sup>1</sup>, Ika Ari Pratiwi<sup>2</sup>, Much. Arsyad Fardani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

<sup>1</sup>[202133019@std.umk.ac.id](mailto:202133019@std.umk.ac.id), <sup>2</sup>[ika.ari@umk.ac.id](mailto:ika.ari@umk.ac.id), <sup>3</sup>[arsyad.fardhani@umk.ac.id](mailto:arsyad.fardhani@umk.ac.id).

## Abstract

This study aims to examine the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by KODIGORO digital comic media in improving learning outcomes for Pancasila Education in grade IV students of SDN 2 Keling. The background of the study was the low learning outcomes of students in the pre-study due to the inappropriateness of the learning model and media used. PBL was chosen because it is student-centered and encourages solving real problems, while KODIGORO digital comics are considered effective in conveying the values of mutual cooperation in an interesting and easy-to-understand manner. The research method uses a quantitative approach with a one-group pre-test post-test design. Data collection techniques include observation, interviews, tests, and documentation, and are analyzed using normality, homogeneity, and N-gain tests. The results of the study showed an increase in learning outcomes in all indicators, especially in understanding and applying the values of mutual cooperation. The implications of this study indicate that the use of the PBL model combined with the digital comic KODIGORO can be an effective alternative learning strategy to improve learning outcomes and internalize Pancasila values from an early age, particularly the value of mutual cooperation. This model is recommended for wider application in Pancasila Education learning at the elementary school level.

**Keywords:** PBL Model, KODIGORO Game Media, and Learning Outcomes.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media komik digital KODIGORO dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN 2 Keling. Latar belakang penelitian adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pra-penelitian akibat kurang tepatnya model dan media pembelajaran yang digunakan. PBL dipilih karena berpusat pada siswa dan mendorong pemecahan masalah nyata, sementara komik digital KODIGORO dinilai efektif dalam menyampaikan nilai-nilai gotong royong secara menarik dan mudah dipahami. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pre-test post-test*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, serta dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas, dan *N-gain*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada seluruh indikator, terutama dalam pemahaman dan penerapan nilai gotong royong. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL yang dipadukan dengan media komik digital KODIGORO dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan internalisasi nilai-nilai Pancasila sejak dini, khususnya nilai gotong royong. Model ini direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Model PBL, Media Permainan KODIGORO, dan Hasil Belajar.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses transformasi individu guna mencapai tujuan tertentu. Melalui pendidikan, nilai-nilai kemanusiaan ditanamkan sebagai dasar pembentukan karakter yang mampu mengenali diri sendiri serta berinteraksi secara bijak dengan lingkungan. Selain itu, pendidikan berperan dalam membentuk kepribadian, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman budaya. Secara sederhana, pendidikan dapat dipahami

sebagai usaha manusia untuk mengembangkan potensi fisik dan spiritual sesuai dengan nilai-nilai yang dianut dalam masyarakat dan kebudayaannya (Rahman et al., 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu komponen utama dalam pembentukan pendidikan karakter, karena memuat beragam nilai-nilai karakter penting. Meskipun sering kali dianggap kurang relevan dan hanya berisi materi hafalan, mata pelajaran ini sejatinya berperan strategis dalam menanamkan nilai-nilai moral dan kebangsaan. Pendidikan Pancasila mencakup dua jenis nilai karakter, yaitu nilai karakter inti dan nilai karakter utama. Nilai karakter inti bertujuan membentuk peserta didik yang religius, jujur, cerdas, tangguh, peduli, dan demokratis. Sementara itu, nilai karakter utama diarahkan untuk mengembangkan kesadaran diri, sikap nasionalis, penghargaan terhadap perbedaan, kepatuhan terhadap norma sosial, serta tanggung jawab atas hak dan kewajiban pribadi maupun orang lain. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu berpikir kritis, rasional, kreatif, inovatif, serta memiliki kemandirian dalam bertindak (Dewi et al., 2020). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara kontekstual, interaktif, dan bermakna agar nilai-nilai tersebut tidak hanya diketahui secara teoritis, tetapi juga diinternalisasi dan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran yang mampu mengaitkan materi dengan permasalahan nyata dan mendorong keterlibatan aktif siswa sangat diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan demikian, peran guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan penggunaan media yang menarik menjadi faktor penentu keberhasilan pencapaian hasil belajar siswa yang baik melalui mata pelajaran ini.

Pencapaian hasil belajar siswa mencerminkan keberhasilan tujuan pendidikan selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Makmun (2009:167), perubahan perilaku dan kepribadian sebagai hasil dari proses belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah berdasarkan taksonomi Bloom, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan pengetahuan, tetapi mencakup keterampilan serta sikap yang saling terintegrasi sebagai bagian dari perkembangan kemampuan peserta didik secara menyeluruh (Nur, 2022). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi ketiga ranah tersebut, seperti model PBL yang melibatkan aktivitas berpikir kritis, kerja sama, dan pemecahan masalah nyata, sangat diperlukan guna membentuk profil pelajar yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter dan terampil dalam kehidupan nyata. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, integrasi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai luhur seperti gotong royong secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasi dan menerapkannya secara konsisten dalam perilaku sehari-hari. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana peserta didik mampu menunjukkan perubahan positif dalam cara berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang dipelajari.

Pendidikan Pancasila memiliki peran krusial dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter, serta sadar akan hak dan kewajibannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia. Sebagai mata pelajaran yang strategis, Pendidikan Pancasila berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi dan tanggung jawab melalui pembiasaan sikap dan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter. Salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Minat belajar terhadap Pendidikan Pancasila perlu mendapatkan perhatian khusus, karena minat yang timbul dari kebutuhan internal siswa akan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar (Magdalena et al., 2020). Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran, mereka akan cenderung lebih fokus, antusias, dan bersedia menghadapi tantangan yang muncul selama proses pembelajaran. Hal ini tentu berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam internalisasi nilai-nilai luhur Pancasila. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan nyata siswa, serta menggunakan media dan pendekatan yang kontekstual dan inovatif agar materi Pendidikan Pancasila dapat diterima dan dipahami dengan lebih mendalam dan menyenangkan.

Berdasarkan data hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 02 Keling pada tanggal 20 September 2024, diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi gotong royong, masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan. Banyak siswa masih menganggap materi tersebut bersifat hafalan, padahal nilai-nilai gotong royong seharusnya dapat dipahami melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Sayangnya, penggunaan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif belum dimaksimalkan di SDN 02 Keling, khususnya untuk materi ini. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan produktivitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, strategi pembelajaran yang diterapkan cenderung bersifat monoton dan belum mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk menggali pengetahuan awal siswa dan membangun pemahaman konsep secara mendalam, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam penerapannya, pemanfaatan media pembelajaran turut berperan penting dalam menstimulasi kemampuan kolaboratif siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik digital gotong royong (KODIGORO), yaitu media berbentuk komik interaktif yang memuat materi gotong royong. KODIGORO dirancang untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi dan menganalisis berbagai sikap gotong royong melalui cerita yang menarik dan kontekstual. Sejalan dengan temuan dari Prasida et al., (2025) menunjukkan bahwa penerapan Model *Problem Based Learning* yang dibantu dengan media konkret meningkatkan hasil belajar, partisipasi aktif, kemampuan berpikir kritis, dan kerja sama siswa.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi hal yang sangat penting. Model pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini diperlukan agar proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dianggap relevan adalah *Problem Based Learning* (PBL), karena menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan permasalahan kontekstual. Menurut (Shoimin, 2014:129) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga dapat merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi. Komik digital merupakan bentuk komik dalam format digital berbasis Android yang tidak hanya menyajikan alur cerita, tetapi juga dilengkapi dengan elemen interaktif seperti permainan, animasi, video, dan musik, sehingga memungkinkan pembaca terlibat secara aktif dalam mengikuti cerita. Komik ini dapat diakses secara online.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang bahwa implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media komik digital merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD. Oleh karena itu, pengembangan media komik digital bertema gotong royong dianggap penting sebagai bagian dari upaya penelitian, yang selanjutnya dilakukan melalui penelitian kuantitatif.

## 2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Keling pada kelas IV tahun ajaran 2024/2025. Lokasi SDN 02 Keling bertempat di Desa Gedong, Kecamatan Keling, Kabupaten Jepara Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu pendekatan yang mengandalkan pengukuran dan analisis data numerik dalam seluruh tahapan penelitian, mulai dari perencanaan, perumusan hipotesis, proses pelaksanaan, teknik pengumpulan data, hingga analisis dan penarikan kesimpulan yang objektif dan terukur (Charismana et al., 2022). Adapun jenis yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest*. Subjek pada penelitian ini yaitu kelas IV yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, dan uji n-gain.

**3. Hasil dan Diskusi**

**3.1. Hasil**

**a. Data Penelitian**

Data *pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam memahami materi gotong royong sebelum pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, data *posttest* bertujuan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Instrumen *posttest* disusun berdasarkan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Tabel berikut menyajikan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa, serta dilengkapi dengan penjelasan mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* dari 16 siswa, bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media komik digital KODIGORO. Rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 52,71, meningkat menjadi 76,67 pada *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan PBL dan penggunaan media komik digital berhasil membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik. Nilai tertinggi meningkat dari 73,33 pada *pretest* menjadi 90,00 pada *posttest*, sementara nilai terendah yang semula 40,00 pada *pretest* juga meningkat menjadi 73,33 pada *posttest*, menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang mendapat nilai rendah setelah perlakuan.

Hasil evaluasi setelah pembelajaran (*posttest*) menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa dibandingkan dengan hasil sebelum pembelajaran (*pretest*). Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media KODIGORO dan model *Problem Based Learning* (PBL) secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam menguasai materi gotong royong.

**b. Uji Prasyarat**

**1. Uji Normalitas**

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 melalui metode Shapiro-Wilk.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas  
Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.172	16	.200*	.928	16	.230
Nilai Posttest	.225	16	.029	.892	16	.060

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: *Output SPSS*

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk melalui program SPSS, diperoleh nilai signifikansi untuk data *pretest* sebesar 0,230, yang melebihi batas 0,05. Sementara itu, nilai signifikansi untuk data *posttest* adalah 0,060, yang juga berada di atas angka 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa distribusi data baik pada *pretest* maupun *posttest* tergolong normal.

**c. Uji Hipotesis**

**1. Uji N-Gain**

Penilaian terhadap peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* masing-masing siswa melalui perhitungan menggunakan metode *N-gain*. Metode ini digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan yang terjadi antara kondisi sebelum dan setelah pelaksanaan pembelajaran. Tingkat peningkatan tersebut, khususnya setelah penerapan model *Problem Based*

*Learning* yang didukung oleh media KODIGORO, dianalisis menggunakan rumus *n-gain* dengan berbantuan SPSS.

**Tabel 2. Hasil Uji N-Gain Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_SCORE	16	.40	.65	.5085	.07321
NGAIN_PERSE	16	40.00	64.91	50.8507	7.32138
N					
Valid N (listwise)	16				

Sumber: *Output SPSS*

Hasil analisis skor *N-Gain* antara nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan angka 0,5085, yang berada dalam rentang 0,30 hingga kurang dari 0,70, sehingga termasuk dalam kategori peningkatan “sedang”. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung media KODIGORO cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gotong royong di kelas IV SD. Berdasarkan perhitungan *N-Gain* dalam bentuk persentase, terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 50,85% setelah penggunaan model dan media tersebut. Adapun rincian hasil analisis *N-Gain* per indikator hasil belajar siswa disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji N-Gain pada tiap Indikator Hasil Belajar Siswa**

No	Indikator Hasil Belajar	Rata-rata		N-Gain	N-Gain Persen	Kriteria
		Pretest	Posttest			
1	Indikator 1 (1)	83,3	100	1,00	100	Tinggi
2	Indikator 2 (2)	58,3	85,4	0,65	64,99	Sedang
3	Indikator 3 (3)	93,8	97,9	0,66	66,13	Sedang
4	Indikator 4 (4)	66,7	97,9	0,94	93,69	Tinggi
5	Indikator 5 (5)	66,7	72,9	0,19	18,62	Rendah
6	Indikator 6 (6)	56,3	79,2	0,52	52,40	Sedang
7	Indikator 7 (7)	16,7	68,8	0,63	62,55	Sedang
8	Indikator 8 (8)	52,1	72,9	0,43	43,42	Sedang
9	Indikator 9 (9)	22,9	54,2	0,41	40,60	Sedang
10	Indikator 10 (10)	10,4	37,5	0,30	30,25	Sedang

Sumber: *Output Excell*

Indikator ke-1 dan ke-4 menunjukkan peningkatan tertinggi, dengan nilai *N-Gain* masing-masing sebesar 1,00 (100%) dan 0,94 (93,69%), yang mengindikasikan bahwa pembelajaran sangat efektif pada kedua aspek tersebut. Sebaliknya, indikator ke-5 mengalami peningkatan terendah, yaitu sebesar 0,19 (18,62%), karena sebagian besar siswa telah memahami materi yang diujikan pada indikator tersebut sejak awal. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

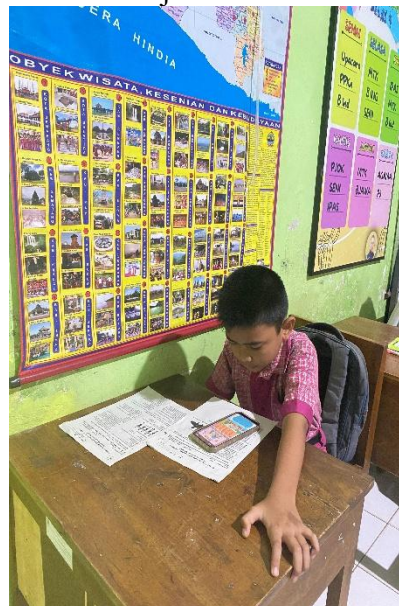
### 3.2. Diskusi

Berdasarkan hasil analisis uji *N-Gain*, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media KODIGORO menunjukkan peningkatan pemahaman konsep matematis siswa dalam kategori sedang, dengan persentase sebesar 50,85%. Peningkatan ini diperoleh melalui perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest* untuk mengukur sejauh mana perubahan hasil belajar terjadi. Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu mengikuti *pretest* pada hari pertama. Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan media KODIGORO, siswa

mengerjakan posttest pada hari ketiga. Pemberian perlakuan ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



**Gambar 1. Media KODIGORO**



**Gambar 2. Siswa memanfaatkan media KODIGORO ketika proses pembelajaran PBL**

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media KODIGORO menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan dibandingkan dengan sebelum perlakuan diberikan. Hasil ini sejalan dengan temuan Junaid et al., (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan model PBL menghasilkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan model konvensional. PBL mendorong siswa untuk menyelesaikan soal berbasis masalah, sehingga memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep yang lebih mendalam. Dengan keterlibatan aktif dan proses berpikir kritis yang dibangun melalui skenario-skenario problematis, siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mengonstruksi makna dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal dan berkelanjutan.

Data posttest yang diperoleh menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Model PBL menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, yang turut meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk mendukung efektivitas penerapan PBL, digunakan media pembelajaran KODIGORO (Komik Digital Gotong Royong). Menurut Pratiwi et al., (2020) diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan menarik, salah satunya adalah media komik. Komik sebagai media visual dinilai efektif dalam menyampaikan materi karena menggabungkan elemen gambar dan teks yang menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep gotong royong secara menyenangkan dan interaktif (Afisa et al., 2023). Selain itu, KODIGORO juga memungkinkan pembelajaran dilakukan secara individu maupun kolaboratif, yang pada akhirnya mendorong partisipasi aktif siswa. Pendapat ini diperkuat oleh R. Amalia et al., (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, Diskusi kelompok menjadi wadah bagi siswa untuk saling bertukar pendapat dan memperkuat keterampilan berbicara secara aktif (Imanaah et al., 2025). Melalui diskusi kelompok, siswa tidak hanya membaca dan memahami materi, tetapi juga berdiskusi aktif untuk menarik kesimpulan secara mandiri (Putri et al., 2023). Siswa akan dapat lebih banyak berkomunikasi dengan guru, dan tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan, tetapi mereka juga akan mengembangkan karakter siswa yang berani, mandiri, cerdas, dan dapat bergaul satu sama lain (Rifdah et al., 2023).

Peneliti melakukan analisis *N-Gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap indikator. Dalam penelitian ini, terdapat sepuluh indikator, salah satunya adalah indikator pertama yaitu "Memahami pengertian gotong royong". Pada saat *pretest*, rata-rata nilai siswa adalah 83,3, yang artinya sebagian besar siswa sudah cukup mengenal konsep tersebut, tetapi belum sepenuhnya menguasainya. Setelah pembelajaran (*posttest*), nilai rata-rata meningkat menjadi 100, menunjukkan bahwa hampir semua siswa sudah memahami dan dapat menjelaskan kembali konsep gotong royong dengan baik. Indikator pertama ini mengalami peningkatan tertinggi dengan nilai *N-Gain* sebesar 1,00 dan termasuk dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL yang dibantu dengan media komik digital sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi. Hasil ini juga didukung oleh penelitian Hikam & Paksi, (2024), yang menemukan bahwa penggunaan media diorama DIGO dapat meningkatkan hasil belajar dengan *N-Gain* 0,73 dalam kategori tinggi. Hal ini memperkuat bahwa media pembelajaran yang dikombinasikan dengan model yang tepat bisa meningkatkan pemahaman siswa secara optimal.

Pada indikator kedua, yaitu "Menyebutkan manfaat gotong royong dalam kehidupan sehari-hari", nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 58,3. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa masih kesulitan memberikan contoh nyata tentang penerapan gotong royong, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media KODIGORO, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 85,4. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu memberikan contoh manfaat gotong royong dengan tepat dan relevan. Nilai *N-Gain* sebesar 0,65 tergolong kategori sedang, yang berarti penerapan model PBL bersama media KODIGORO cukup efektif dalam membantu siswa memahami dan menerapkan konsep gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Model PBL yang mengajak siswa aktif menyelesaikan masalah nyata mendorong pemahaman yang lebih mendalam, sedangkan media KODIGORO membantu menjelaskan konsep abstrak dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Karena itu, penerapan PBL yang didukung media pembelajaran yang tepat dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, khususnya dalam memberikan contoh nilai-nilai karakter yang dipelajari. Hal ini tidak hanya memperkuat hasil belajar, tetapi juga membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam menghadapi permasalahan nyata (Atikah, 2023).

Pada indikator 3 yaitu "*Mengidentifikasi contoh kegiatan gotong royong di rumah*" menunjukkan rata-rata skor *pretest* sebesar 93,8. Ini berarti beberapa siswa masih kesulitan membedakan antara kegiatan gotong royong dan aktivitas individu di rumah. Setelah pembelajaran menggunakan model PBL dan media KODIGORO, nilai *posttest* meningkat menjadi 97,9. Nilai *N-Gain* sebesar 0,66 menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang. Meski terjadi perkembangan pemahaman, siswa masih perlu dilatih untuk memberikan contoh konkret dan menjelaskan alasan suatu kegiatan dikategorikan sebagai gotong royong. Sejalan dengan penelitian dari Marselina et al., (2024) menunjukkan peningkatan karakter gotong royong setelah menggunakan media Enggoro, namun sebagian siswa masih kesulitan dalam memberikan contoh konkret dan mengaitkan alasannya secara tepat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Al-Hidayah & Paksi, (2024), yang menegaskan pentingnya pembelajaran intensif dan kolaboratif agar siswa benar-benar memahami dan dapat mengaplikasikan nilai gotong royong.

Pada indikator 4, "*Mengidentifikasi contoh kegiatan gotong royong di sekolah*", menunjukkan peningkatan signifikan dari skor *pretest* 66,7 menjadi *posttest* 97,9. Nilai *N-Gain* mencapai 0,94, termasuk kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa model PBL sangat membantu siswa dalam memahami dan mengaitkan konsep gotong royong dalam kehidupan di sekolah. Meskipun demikian, diperlukan penguatan lanjutan agar pemahaman lebih merata dan berkelanjutan. Sejalan dengan temuan penelitian dari Astari et al., (2025) yang membahas tentang akhir siklus II menunjukkan bahwa karakter gotong royong siswa meningkat secara signifikan melalui penggunaan media Erang (Engklek Orang), namun peneliti mencatat bahwa perwakilan contoh konkret dan alasan di balik suatu kegiatan sebagai gotong royong masih perlu ditingkatkan melalui pendampingan lebih lanjut.

Pada indikator 5, "*Menganalisis pentingnya gotong royong dalam menjaga kerukunan*", mengalami peningkatan dari nilai *pretest* 66,7 menjadi 72,9 pada *posttest*. Dengan *N-Gain* sebesar 0,19 (kategori

rendah), peningkatan ini terbatas karena sebagian siswa sudah memiliki pemahaman awal yang cukup baik, sehingga ruang untuk peningkatan lebih kecil (ceiling effect). Wahab et al., (2021) juga menjelaskan bahwa nilai *N-Gain* bisa rendah jika nilai awal siswa sudah tinggi, meski pemahaman tetap meningkat. Hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran tidak semata-mata dilihat dari besarnya angka *N-Gain*, tetapi juga harus mempertimbangkan tingkat pencapaian siswa sebelum perlakuan. Oleh karena itu, pada indikator dengan nilai awal yang tinggi, peningkatan kecil tetap dapat mencerminkan keberhasilan, terutama jika terjadi penguatan pemahaman dan konsistensi dalam menjawab soal-soal dengan tingkat kognitif yang lebih tinggi.

Pada indikator 6, "*Menjelaskan dampak negatif jika tidak ada gotong royong*", menunjukkan peningkatan dari skor 56,3 menjadi 79,2 setelah pembelajaran. Nilai *N-Gain* sebesar 0,52 masuk dalam kategori sedang. Artinya, siswa mulai memahami berbagai dampak negatif dari tidak diterapkannya gotong royong. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan PBL dan bantuan media KODIGORO mampu menyentuh aspek kognitif dan afektif siswa, khususnya dalam memahami nilai-nilai sosial secara kontekstual. Temuan ini konsisten dengan Afifah & Astriani, (2024) yang menyatakan bahwa model berbasis proyek maupun PBL dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Hal tersebut dikarenakan karena memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, berdiskusi, dan merefleksikan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pada indikator 7, "*Menyebutkan nilai Pancasila yang tercermin dalam gotong royong*", menunjukkan peningkatan dari nilai pretest 16,7 ke posttest 68,8. Dengan *N-Gain* 0,63 (kategori sedang), siswa masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan sila ke-3 Pancasila dengan praktik gotong royong. Hambatan ini bisa berasal dari kurangnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai abstrak serta rendahnya kesadaran dan motivasi (Sari et al., 2024). Selain itu, bisa jadi siswa belum cukup mendapatkan pengalaman kontekstual atau contoh konkret mengenai praktik gotong royong yang relevan, sehingga pemahaman mereka masih bersifat dangkal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan berbasis pengalaman nyata agar siswa dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik.

Pada indikator 8, "*Menunjukkan sikap gotong royong dalam kehidupan sehari-hari*", mengalami peningkatan dari 52,1 menjadi 72,9, dengan *N-Gain* 0,43 (kategori sedang). Ini menunjukkan adanya perkembangan cukup baik dalam penguatan sikap sosial siswa. Temuan ini didukung oleh Ngasimurrohman et al., (2024), yang juga menemukan peningkatan sikap gotong royong melalui model PBL berbasis teknologi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan sikap gotong royong siswa. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan kontekstual tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan karakter sosial siswa.

Pada indikator 9, "*Menilai peran gotong royong dalam menyelesaikan masalah bersama*", meningkat dari nilai 22,9 menjadi 54,2 dengan *N-Gain* 0,4 (kategori sedang). Ini menunjukkan bahwa siswa mulai mampu menilai pentingnya gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian Hamidah, (2024) menunjukkan hasil serupa, dengan peningkatan karakter gotong royong melalui pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan karakter gotong royong siswa secara signifikan. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran yang berbasis pada pengalaman nyata dan kolaboratif dapat menjadi sarana efektif untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter, termasuk sikap gotong royong, dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Pada indikator 10, "*Menyimpulkan manfaat gotong royong bagi pembangunan masyarakat*", menunjukkan peningkatan dari nilai pretest 10,4 ke posttest 37,5. Dengan *N-Gain* 0,30, kategori sedang, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis PBL dan media KODIGORO membantu siswa mulai memahami pentingnya gotong royong dalam pembangunan. Melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok, eksplorasi masalah nyata, serta cerita dalam komik digital yang menggambarkan situasi gotong royong di lingkungan sosial, siswa didorong untuk berpikir kritis dan melihat keterkaitan antara nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini didukung oleh

A. N. Fitri et al., (2023) yang melaporkan peningkatan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan diskusi dan pemecahan masalah kontekstual. Dengan demikian, pembelajaran yang berbasis PBL dan media kontekstual seperti komik digital tidak hanya meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara.

Penelitian ini selaras dengan Marselina et al., (2024) penerapan model PBL tidak hanya berdampak pada pencapaian akademik, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif, kemampuan berpikir kritis, serta kerja sama dalam kelompok. Pemanfaatan media konkret terbukti memfasilitasi siswa dalam memahami konsep abstrak secara lebih visual dan nyata, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Krisinta, (2023) tentang pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,544 yang termasuk dalam kategori sedang, menandakan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain Score*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5085 yang termasuk dalam kategori sedang ( $0,30 \leq g < 0,70$ ). Ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 50,85% setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media KODIGORO cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa besar peningkatan implementasi model PBD dengan media permainan KODIGORO termasuk dalam kategori sedang dengan besar peningkatan sebesar 50,85%. Peningkatan hasil belajar siswa bervariasi pada setiap indikator, dengan beberapa indikator mengalami peningkatan yang signifikan, seperti pada pemahaman pengertian gotong royong dan penerapan nilai gotong royong di kehidupan sehari-hari. Meskipun ada peningkatan pada semua indikator, indikator yang lebih kompleks, seperti menganalisis pentingnya gotong royong dalam menjaga kerukunan, menunjukkan peningkatan yang lebih rendah, yang menunjukkan bahwa pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak membutuhkan pendekatan yang lebih intensif dan mendalam.

#### 5. Referensi

- Afifah, dewi nur, & Astriani, D. (2024). Project Based Learning Model (PjBL) to Improve Collaboration Skills and Student Cognitive Learning Results. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 12(1), 20–25. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Afisa, Z. R., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 3848–3861. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8414/3276>
- Al-Hidayah, I. N. A., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media “Kopitan” untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Gotong Royong Elemen Kepedulian Siswa SD. *JPPGSD*, 12(10), 34–47.
- Amalia, R., Fauzi, F., & Z, S. (2023). Penerapan Model TGT Berbasis Media Papan Musi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SD Negeri 27 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 11(2), 91–104. <https://doi.org/10.24815/pear.v11i2.31517>
- Astari, N. D., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2025). Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Gotong Royong Siswa Dengan Bantuan Media Erang (Engkleng Orang) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD 2 Undaan Lor Kudus. *Jurnal Pendidikan*, 13(01), 1–23.
- Atikah. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian di Kelas III SDN Sidoklumpuk. *Nusantara Educational Review*, 1, 23–

32. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>  
Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Dewi, R. R., Suresman, E., & Suabuana, C. (2020). Pendidikan Karakter Di Persekolahan. *Journal of Social Science and Education*, 1(2), 71–84.
- Fitri, A. N., Utomo, A. P., & Arabia, A. (2023). Implementasi PBL dalam Meningkatkan Karakter Gotong Royong dan Penguasaan Konsep Sistem Imunitas di SMAN 1 Rogojampi. *Jurnal Biologi*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i2.1956>
- Hamidah, A. (2024). Penerapan Model Project-Based Learning Terhadap Peningkatan Karakter Gotong Royong Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 196–212. <https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.7034>
- Hikam, melisa N., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media Diorama Gotong Royong (DIGO) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(9), 1865–1876.
- Imanaah, S. N., Fardani, M. A., & Masfuah, S. (2025). THE USE OF TEAM GAMES TOURNAMENT MODEL TO IMPROVE SPEAKING SKILLS OF GRADE V ELEMENTARY. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(4), 544–556.
- Junaid, M., Salahudin, S., & Anggraini, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Siswa Di Smpn 17 Tebo. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(April), 16. <https://doi.org/10.30631/psej.v1i1.709>
- Krisinta, A. D. dan A. S. S. (2023). Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter sebagai Media Pembelajaran Muatan IPS. *Kreatif*, 14(2), 14–25.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains STITPN*, 2, 97–104.
- Marselina, D., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Open Ended Problems Berbantuan Media Mopoheksa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 2567–2578.
- Ngasimurrohman, M., Irianto, S., & Isnainingrum, N. (2024). Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika dan Sikap Gotong Royong Peserta Didik dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Gawai. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 83–90. <https://doi.org/10.18592/jpm.v11i2.13794>
- Nur, W. (2022). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn Sidomulyo. *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya*, 6(1), 63–70.
- Prasida, H. W., Fardani, M. A., & Sudjadi. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SD 1 Kalirejo. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 5(3), 1130–1142. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/>
- Pratiwi, I. A., Afisa, Z. R., & Fajrie, N. (2020). Analisis Kebutuhan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Kota Pati untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Putri, A. G. Y. F., Hilyana, F. S., & Fardani, M. A. (2023). Penerapan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Inkuiri untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD 1 Kandangmas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(23), 656–664.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rifdah, R., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Berbantu Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa Kelas IV SDN Mayonglor 04 Jepara. *Islamika*, 5(2), 690–703. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i2.3142>
- Sari, W. P., Ananda, A., Montesori, M., & Indrawadi, J. (2024). Penerapan Profil Pelajar kegiatan

gotong royong Pancasila melalui. *JECCO*, 4(4), 927–935.

Shoimin, A. (2014). *No Title*. AR-RUZZ MEDIA.

Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistik Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1039–1045.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>