



## **PENGARUH PUZZLE PANCASILA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI SIMBOL DAN SILA PANCASILA KELAS 2 SDN BANYUAJUH 5**

**Widyaningrum Dwi Oktaviyanti<sup>1</sup>, Nanda Kirana Abdullah<sup>2</sup>,  
Pratita Fitrotus Sabilillah<sup>3</sup>, Ika Dian Rahmawati<sup>4</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Trunodjyo Madura<sup>1,2,3,4</sup>

Email Korespondensi: [widyaningrum7908@gmail.com](mailto:widyaningrum7908@gmail.com)

### **Info Artikel**

#### **Histori Artikel:**

##### **Masuk:**

26 Mei 2026

##### **Diterima:**

28 Juni 2026

##### **Diterbitkan:**

29 Juni 2026

#### **Kata Kunci:**

Hasil Belajar;

Media Puzzle

Pancasila;

Pendidikan Pancasila;

Siswa Sekolah Dasar.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini didasarkan pada rendahnya pencapaian belajar siswa kelas 2 SDN Banyuajuh 5 mengenai simbol dan sila Pancasila, yang diakibatkan oleh metode pengajaran yang masih bersifat tradisional dan kurang melibatkan media pembelajaran yang menarik. Studi ini dilakukan guna menginvestigasi dampak penerapan media puzzle Pancasila terhadap prestasi belajar siswa pada materi simbol dan sila Pancasila. Studi ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain pre-experimental jenis model satu kelompok pre-test post-test. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 2 SDN Banyuajuh 5 yang berjumlah 17 siswa. Instrumen yang diterapkan adalah tes pilihan ganda yang diselenggarakan sebelum pelaksanaan pembelajaran (pre-test) dan sesudah pelaksanaan pembelajaran (post-test). Data dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan rumus Normalized Gain (N-Gain). Temuan penelitian menyatakan adanya peningkatan hasil belajar siswa sesudah diterapkannya media puzzle Pancasila, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 70,29 menjadi 90,00 serta peningkatan ketuntasan belajar dari 9 siswa menjadi 15 siswa. Rata-rata skor N-Gain sebesar 0,622 termasuk pada kategori sedang yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar yang tergolong cukup efektif. Hasilnya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 2 SDN Banyuajuh 5 tentang materi simbol dan sila Pancasila dipengaruhi oleh penggunaan puzzle Pancasila.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Pancasila memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun karakter serta kepribadian bangsa Indonesia. Itu tidak hanya diajarkan sebagai mata pelajaran di sekolah, tetapi juga digunakan untuk mengajarkan siswa nilai-nilai kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat. (Huda et al., 2025). Oleh sebab itu, Pendidikan Pancasila harus diterapkan secara efektif di sekolah dasar untuk memastikan bahwa siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa (Prawismo et al., 2022). Selain itu, penggunaan media yang menarik juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Materi simbol dan bunyi sila Pancasila, yang dipelajari dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila, masih sulit dipahami oleh siswa kelas rendah sekolah dasar karena sangat abstrak (Otemusu,

2025). Pembelajaran yang menggunakan ceramah dan buku teks menyebabkan siswa menghafal lebih banyak daripada memahami materi. Berdasarkan teori kognitif, informasi yang disampaikan secara lisan tanpa bantuan media visual cenderung lebih mudah dilupakan oleh siswa (Partiwi, R. A. & Rohmah, M. A., 2026). Akibatnya, media pembelajaran harus menarik dan interaktif. Menurut Putri (2024, sebagaimana dikutip dalam Nurjannah et al., 2026), media puzzle memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Selain itu, sebagai permainan edukatif, media puzzle mampu meningkatkan minat siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Elizya, Subandijah, & Gayatri, 2023).

Hasil observasi awal di kelas 2 SDN Banyuajuh 5 menunjukkan bahwa siswa kurang memahami simbol dan urutan sila-sila Pancasila. Hasil tes pre-test menunjukkan bahwa banyak siswa memberi jawaban yang salah tentang materi dan bunyi sila-sila Pancasila. Selain itu, metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tugas, dianggap tidak menarik minat siswa. Siswa cenderung menjadi pasif, merasa bosan, dan mendapatkan pengalaman belajar yang tidak bermakna karena pembelajaran yang lebih berpusat pada guru, kurangnya variasi media, dan sedikit interaksi dalam kelas (Mutia, 2025). Kondisi tersebut menyebabkan siswa tidak memahami materi dan mencapai hasil belajar yang buruk.

Studi sebelumnya menyatakan bahwa media puzzle mampu mengoptimalkan pencapaian belajar siswa sekolah dasar dalam berbagai bidang pembelajaran, termasuk pada pembelajaran Pancasila di kelas rendah sekolah dasar. Namun, setiap sekolah memiliki karakteristik dan kondisi siswa berbeda, jadi media pembelajaran perlu diselaraskan dengan kebutuhan siswa di kelas. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana pengaruh penerapan media puzzle Pancasila berdampak pada hasil belajar siswa SDN Banyuajuh 5 di kelas 2.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa melalui penggunaan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian pre-experimental design, khususnya desain satu kelompok *pre-test post-test*. Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa desain ini dilaksanakan dengan memberikan tes awal (*pre-test*) sebelum tindakan dan tes akhir (*post-test*) sesudah tindakan pada kelompok yang sama.

Seluruh 17 siswa di kelas 2 SDN Banyuajuh 5 adalah subjek penelitian ini. Seluruh subjek dalam populasi dijadikan sebagai sampel penelitian dalam metode pengambilan sampel total. Sebuah sampel penelitian dapat digunakan secara keseluruhan jika jumlah populasi penelitian kurang dari 100 orang, sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto (2017).

Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada materi simbol dan sila Pancasila. Test dilakukan dua kali: sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*). *Pre-test* dilakukan guna mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *post-test* digunakan untuk menilai seberapa baik siswa belajar setelah menggunakan media puzzle Pancasila. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam penelitian ini adalah 75.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan frekuensi ketuntasan belajar siswa. Selain itu, analisis data juga dilakukan menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain)* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media puzzle Pancasila. Menurut Hake (1998), *N-Gain* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Rumus *N-Gain* yang digunakan adalah:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Tiga kriteria menentukan kategori N-Gain: nilai N-Gain lebih dari 0,7 dianggap tinggi,  $0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$  dianggap sedang, dan N-Gain kurang dari 0,3 dianggap rendah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Statistik Deskriptif Hasil Pre Test dan Post Test

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pre test* sebelum pembelajaran menggunakan media puzzle Pancasila dan *post test* setelah pembelajaran berlangsung. Berikut disajikan data hasil belajar seluruh siswa kelas 2 SDN Banyuajuh 5.

Tabel 1. Data Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Siswa Kelas 2 SDN Banyuajuh 5

No	Siswa	Pre Test	Post Test	Selisih (Gain)	N-Gain
1	Siswa 1	55	80	+25	0.556
2	Siswa 2	70	90	+20	0.667
3	Siswa 3	40	90	+50	0.833
4	Siswa 4	35	65	+30	0.462
5	Siswa 5	80	95	+15	0.750
6	Siswa 6	90	95	+5	0.500
7	Siswa 7	65	85	+20	0.571
8	Siswa 8	85	95	+10	0.667
9	Siswa 9	100	100	+0	0
10	Siswa 10	75	100	+25	1.000
11	Siswa 11	75	95	+20	0.800
12	Siswa 12	65	95	+30	0.857
13	Siswa 13	80	95	+15	0.750
14	Siswa 14	95	100	+5	1.000
15	Siswa 15	30	65	+35	0.500
16	Siswa 16	100	100	+0	0
17	Siswa 17	55	85	+30	0.667
<b>Rata-rata</b>		70.29	90.00	+19.71	0.622

Tabel 1 menunjukkan bahwa media puzzle Pancasila memberikan peningkatan hasil belajar sebagian besar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 19.71 poin dari 70.29 pada tes sebelumnya menjadi 90.00 pada tes terakhir.

Peningkatan nilai terjadi pada hampir seluruh siswa. Siswa 3 mengalami peningkatan tertinggi, yaitu dari 40 menjadi 90 dengan *gain* sebesar 50 poin. Selain itu, beberapa siswa memperoleh nilai sangat baik pada *post test*, seperti siswa 10 yang mencapai nilai 100. Berikut adalah rekapitulasi statistik deskriptif hasil *pre test* dan *post test* siswa.

**Tabel 2.** Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

<b>Statistik</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Post Test</b>
<b>Jumlah Siswa (N)</b>	17	17
<b>Nilai Minimum</b>	30	65
<b>Nilai Maksimum</b>	100	100
<b>Rata-rata</b>	70.29	90.00
<b>Siswa Lulus (<math>\geq 75</math>)</b>	9 siswa	15 siswa

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai siswa rata-rata sebelum ujian adalah 70.29, dan nilai setelah ujian meningkat menjadi 90.00, dengan peningkatan rata-rata 19.71. Nilai terendah pada tes pra-ujian adalah 30, dan nilai tertinggi pada tes pasca-ujian adalah 100. Frekuensi ketuntasan belajar siswa (KKM lebih dari 75) meningkat signifikan dari 9 siswa pada penilaian awal menjadi 15 siswa pada penilaian setelah penilaian.

## 2. Analisis N-Gain

Efektivitas penggunaan media puzzle Pancasila dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dianalisis melalui perhitungan N-Gain. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,622 dari 17 peserta didik yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media puzzle Pancasila mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi simbol dan sila-sila Pancasila, sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik sesudah mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media puzzle Pancasila. Dari 17 siswa, 15 mencapai KKM setelah tes, sedangkan 2 siswa lainnya belum mencapai KKM, namun tetap menunjukkan peningkatan nilai dibandingkan saat pre test. Setelah menggunakan media puzzle Pancasila, siswa yang pada awalnya menerima nilai rendah belajar lebih baik. Bahkan beberapa siswa berhasil memperoleh nilai sempurna pada post test. Jadi, pemanfaatan media puzzle Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Banyuajuh 5 pada materi simbol dan sila-sila Pancasila.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas II SDN Banyuajuh 5 tentang simbol dan sila-sila Pancasila dipengaruhi oleh penerapan media puzzle Pancasila. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik pada hasil pre-test dan post-test. Sebelum media puzzle Pancasila digunakan, hasil belajar peserta didik masih rendah. Di antara 17 siswa, hanya 9 yang mencapai ketuntasan belajar. Setelah penggunaan media puzzle Pancasila dalam proses pembelajaran, frekuensi ketuntasan belajar meningkat menjadi 15 siswa dari 17 siswa sedangkan 2 siswa lainnya belum mencapai KKM, namun tetap menunjukkan peningkatan nilai dibandingkan saat pre test. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain memperoleh rata-rata sebesar 0,622 dengan kategori sedang. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle Pancasila mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara cukup efektif. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas 2 SDN Banyuajuh 5 dipengaruhi oleh penggunaan media puzzle Pancasila.

Media puzzle pancasila membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami siswa, yang berdampak pada peningkatan capaian belajar siswa. Saat dilakukan *pre-test*, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali simbol dan menghafal bunyi sila Pancasila secara tepat. Namun

setelah pembelajaran menggunakan media puzzle, siswa menjadi lebih mudah memahami hubungan antara simbol dan sila pancasila karena mereka belajar melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan gambar secara langsung. Proses pembelajaran membantu siswa memahami materi secara lebih spesifik, sehingga capaian nilai *post-test* jauh lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Aminah et al. (2022) bahwa siswa sekolah dasar memiliki sifat suka bermain, sehingga guru harus membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan. Melalui penggunaan puzzle, Siswa belajar sambil bermain dengan puzzle, yang meningkatkan perhatian dan fokus mereka pada materi pelajaran. Ini meningkatkan pemahaman siswa tentang simbol dan sila pancasila, yang berdampak pada hasil belajar mereka.

Selain itu, Ramadhani G, S. (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan Puzzle terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dan membantu mereka memahami cara berpikir logis dan memecahkan masalah sederhana. Hal tersebut terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, di mana siswa berusaha menyusun dan mencocokkan potongan puzzle sesuai dengan simbol dan sila yang benar. Setelah dilakukan, hasil belajar siswa meningkat karena aktivitas ini membuat mereka lebih aktif dalam berpikir dan mengingat materi. Sebagaimana yang dijabarkan oleh Maulana et al. (2024, dalam Salsabila et al., 2025), penggunaan puzzle dalam kelompok kecil secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai pancasila seperti toleransi, gotong royong, dan tanggung jawab secara tidak langsung. Melalui diskusi dan pemecahan masalah bersama, siswa belajar dari guru dan rekan satu kelompok. Kondisi tersebut membantu siswa lebih aktif dan antusias selama pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi simbol dan sila pancasila menjadi lebih baik. Hal ini turut mendukung hasil belajar siswa yang lebih baik setelah penggunaan media puzzle pancasila.

Penggunaan media pembelajaran yang konkret dan visual juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Samego, M. A. dan Istiana, F. (2016) menjelaskan bahwa pemanfaatan media visual dan interaktif mampu meningkatkan antusiasme juga keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang abstrak. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa di sekolah dasar kelas rendah berada di tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami materi melalui benda nyata yang dapat mereka lihat dan manipulasi. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian Imanulhaq dan Ichsan (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang nyata diperlukan bagi anak usia 7–12 tahun yang berada pada tahap operasional konkret agar pembelajaran menjadi lebih efektif serta mudah dipahami.

Penggunaan puzzle pancasila dalam penelitian ini membantu siswa mengenali simbol setiap sila secara lebih jelas melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan gambar. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran karena kegiatan ini membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat. Akibatnya, penggunaan media puzzle pancasila menghasilkan capaian belajar yang lebih baik bagi siswa dan terbukti dari peningkatan nilai *post-test* dibandingkan nilai *pre-test*.

Keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran juga menjadi faktor yang memengaruhi peningkatan hasil belajar. Keterlibatan aktif (*active engagement*) terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa dibandingkan pembelajaran pasif seperti metode ceramah. Dalam penelitian ini, siswa terlibat langsung dalam kegiatan menyusun puzzle sehingga siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Wati, M. I., Yuyun, dan Sumarno (2025), aktivitas pemecahan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran. Aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung membuat lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Penemuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Mandolang E. et al. (2024), dengan judul "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan media puzzle mampu mendongkrak capaian belajar siswa di sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar dalam penelitian

ini memperlihatkan bahwa media puzzle Pancasila efektif dalam membantu siswa memahami simbol dan nilai-nilai Pancasila. Media puzzle Pancasila berpotensi dijadikan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran inovatif yang mampu mendukung siswa dalam meraih hasil belajar yang lebih optimal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah sekolah dasar.

Berdasarkan temuan dan kajian teori yang sudah diuraikan, terbukti bahwa media pembelajaran yang bersifat nyata, berbasis visual, dan melibatkan interaksi sangat sesuai diterapkan untuk siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah. Hasil penelitian ini turut memperkuat teori perkembangan kognitif Piaget serta teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa proses belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan keterlibatan aktif siswa dapat membantu mereka dalam menyerap pelajaran dengan lebih baik. Berdasarkan uraian tersebut, peserta didik di kelas II SDN Banyuajuh 5 meningkatkan pengetahuan mereka tentang simbol dan sila-sila Pancasila dengan menggunakan media puzzle Pancasila.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan puzzle Pancasila berdampak pada apa yang dipelajari siswa di kelas II SDN Banyuajuh 5 tentang simbol dan sila-sila Pancasila. Penelitian ini membuktikan bahwa menggunakan puzzle Pancasila mampu meningkatkan apa yang dipelajari siswa tentang subjek tersebut. Hasil ini turut memperkuat gagasan bahwa penerapan media pembelajaran yang konkret, visual, dan bersifat interaktif dapat membantu pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya kelas rendah.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah subjek yang digunakan masih terbatas. Kedua adalah bahwa penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dan tidak melibatkan kelompok kontrol atau pembandingan, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini tidak mempelajari aspek afektif dan psikomotor secara menyeluruh, hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dari sisi kognitif. Oleh karena itu, penelitian berikutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih komprehensif dengan mengikutsertakan kelompok kontrol serta melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, agar hasil yang diperoleh lebih valid dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi. Tujuannya adalah agar hasilnya lebih akurat dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat meneliti bagaimana media puzzle dapat digunakan untuk materi Pendidikan Pancasila lainnya dan berbagai mata pelajaran di sekolah dasar, serta bagaimana hal itu berdampak pada sikap dan keterampilan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471.
- Huda, K., Febrianti, D., & Nabilah, R. S. (2025). Landasan dan tujuan pendidikan Pancasila. *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 1364–1368.
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134.
- Mandolang, E., Tamboto, F. I., Walewangko, S. A., & Dolas, I. P. (2024). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 86-98.

- Mutia, N., Sismia, T. N. Z., Ramadhani, K. R., & Suryapuspita, A. (2025). Perbandingan motivasi belajar siswa melalui metode ceramah dan digital. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2).
- Nurjanah, N. A., Pangestu, D., & Abung, M. (2026). Pengaruh model make a match berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 272–281.
- Otemusu, J. N. (2025). TES-Pancasila sebagai media pembelajaran berbasis Android pada materi simbol dan bunyi sila dalam Pancasila. *Jurnal Media Edukasi dan Pembelajaran*, 3(1), 17–22.
- Pratiwi, R. A., & Rohmah, A. M. (2026). Eksplorasi preferensi media pembelajaran fikih berbasis daya ingat siswa pada mata pelajaran fikih kelas VIII di MTS Manbail Futuh. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 169–180.
- Prawismo, S. A., Sajida, A. H., Habibah, P. J. M., Zainuddin, M., & Mas'ula, S. (2022). Pengembangan media puzzle dalam pembelajaran materi pecahan bagi siswa kelas rendah SD Negeri Jatinom 03. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 102–110.
- Ramadhani, G. S., & Farhurohman, O. (2025). Peran media puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 7(2), 151–159.
- Samego, M. A., & Istianah, F. (2026). Pengembangan media puzzle materi organ gerak hewan dan manusia untuk meningkatkan pemahaman literasi sains di kelas V di sekolah dasar. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 3(1), 266–276.
- Salsabila, D., Safira, D., & Ferdina, A. C. (2025). Penerapan media pembelajaran game puzzle untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 149–152.
- STT, L. E., Subandijah, K., & Gayatri, M. (2023). Pengaruh permainan edukasi “Puzzlo Puzzle” terhadap peningkatan kemampuan motorik halus dan kognitif anak usia 4–5 tahun. *Usada Nusantara: Jurnal Kesehatan Tradisional*, 1(2), 198–212.
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2017). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. PT Rineka Cipta.
- Wati, M. I., Yuyun, K., & Sumarno, A. (2025). Metode permainan puzzle untuk mendorong keaktifan siswa di kelas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 821–840.