



Analisis Model Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri Kadipiro

Ariedasita Calleza Aulia^{1*}, Rahma Khoirun Nisa², Sharofina Putri Endiana³,
Endrise Septina Rawanoko⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Email: ariedasitaca@student.uns.ac.id^{1*}, krhmns209@student.uns.ac.id²,
sharofina@student.uns.ac.id³, endriseseptina@staff.uns.ac.id⁴

*Penulis Korespondensi: ariedasitaca@student.uns.ac.id

Abstract. *This study aims to analyze the improvement of students' knowledge and the alignment of the Civic Education learning model with the characteristics of third-grade students at SDN Kadipiro. The research problem arises from the tendency of Civic Education in elementary schools to rely heavily on lecture-based instruction, which results in low student engagement and limited comprehension of abstract concepts such as rights and obligations. A descriptive qualitative approach was employed through observations, interviews, and documentation to obtain a comprehensive picture of the learning process, the instructional model applied, and classroom dynamics. The findings reveal that the teacher implemented a game-based Discovery Learning model that emphasizes exploration, categorization, verification, and independent conclusion-making by students. This model proved effective, as evidenced by 85% of students being able to understand and distinguish examples of rights and obligations in accordance with the Civic Education learning outcomes. The study also indicates that game-based learning is more compatible with the students' predominant visual and kinesthetic learning tendencies, enabling them to maintain focus more effectively than when using traditional lecture methods. However, several challenges emerged, including variations in students' writing literacy skills and the absence of a structured assessment rubric. These findings underscore the need for flexible instructional design, the integration of concrete learning media, and the implementation of more systematic formative assessment practices. Future research is recommended to develop differentiated instructional strategies and to utilize more diverse media to accommodate the needs of heterogeneous classrooms.*

Keywords: *Discovery Learning; Game Based Learning; Learning Models; Pancasila Education; Student Characteristics.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan pengetahuan peserta didik serta kesesuaian model pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan karakteristik peserta didik kelas III SDN Kadipiro. Permasalahan penelitian ini berawal dari kecenderungan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yang masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, sehingga mengakibatkan rendahnya tingkat keterlibatan peserta didik dan kurang optimalnya pemahaman terhadap konsep abstrak, seperti hak dan kewajiban. Pendekatan kualitatif deskriptif diterapkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran pelaksanaan pembelajaran, sintak model yang diterapkan, serta dinamika kelas secara menyeluruh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan model Discovery Learning berbasis permainan yang menekankan aktivitas eksplorasi, pengelompokan, verifikasi, dan penyimpulan mandiri oleh peserta didik. Model tersebut terbukti efektif, ditunjukkan oleh 85% peserta didik yang mampu memahami dan membedakan contoh hak dan kewajiban sesuai capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan lainnya mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan lebih selaras dengan karakteristik peserta didik yang umumnya memiliki kecenderungan visual dan kinestetik, sehingga mampu mempertahankan fokus belajar dibandingkan metode ceramah yang kurang menarik bagi mereka. Meskipun demikian, penelitian juga menemukan sejumlah kendala, seperti perbedaan kemampuan literasi tulis antarpeserta didik serta belum tersedianya rubrik asesmen yang terstruktur. Implikasi penelitian menegaskan pentingnya perancangan pembelajaran yang fleksibel, penggunaan media konkret, serta penerapan asesmen formatif yang lebih sistematis. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengembangkan strategi diferensiasi pembelajaran serta pemanfaatan media yang lebih variatif guna mengakomodasi kebutuhan kelas yang heterogen.

Kata kunci: Discovery Learning; Karakteristik Peserta Didik; Model Pembelajaran; Pembelajaran Berbasis Permainan; Pendidikan Pancasila.

1. LATAR BELAKANG

Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Model yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran memiliki peran sebagai “konteks konseptual” dan proses sistematis yang membantu pendidik dalam mencapai tujuan belajar (Soleha et al., 2021). Minat dan motivasi peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan model yang sesuai. Sehingga, pemahaman konsep lebih mudah dicapai dan hasil belajar menjadi optimal (Kakananta et al., 2025). Misalnya, penerapan model pembelajaran aktif seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, maupun diskusi kelompok terbukti mampu meningkatkan keaktifan, perhatian, serta keterlibatan peserta didik secara signifikan sepanjang proses pembelajaran. (Simanjuntak et al., 2023). Hasil lain juga menegaskan bahwa peserta didik cenderung lebih termotivasi belajar ketika materi dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata mereka (Cetin-dindar, 2016). Temuan-temuan ini menekankan bahwa pemilihan model pembelajaran yang kontekstual dan menarik (*student-centred*) dalam setiap mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila di sekolah dasar itu penting.

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran masih banyak ditemukan ketidaksesuaian kerap muncul antara model pembelajaran yang diterapkan dengan karakteristik materi maupun gaya belajar peserta didik. Di tingkat sekolah dasar, banyak guru yang masih mengandalkan pendekatan konvensional, seperti metode ceramah, tanya jawab, serta pemberian tugas tertulis. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran menjadi bersifat teoritis atau hafalan tanpa melibatkan pengalaman konkret peserta didik (Septiana et al., 2025). Pembelajaran yang terlalu abstrak tanpa aktivitas nyata memang sulit dipahami peserta didik (Syafawani et al., 2025). Pembelajaran Pancasila di SD masih cenderung bersifat teoretis-abstrak sering kali sulit dipahami oleh peserta didik. Situasi tersebut cenderung menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar, sekaligus menimbulkan hambatan bagi peserta didik dalam menguasai konsep yang disampaikan (Parhan & Sukaenah, 2020). Contohnya, pada mata pelajaran IPA, jika dilakukan tanpa praktikum peserta didik sering kesulitan karena materi disampaikan tanpa pengalaman konkret. Begitu pula, apabila materi Pancasila hanya disampaikan secara informatif (ceramah) tanpa memberi ruang eksplorasi atau kegiatan konkret bagi peserta didik, proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri Kadipiro, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak sepenuhnya bersifat teoritis karena guru telah memberikan beberapa aktivitas konkret sebagai bagian dari proses belajar. Namun, aktivitas

tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar seluruh peserta didik, sehingga tingkat keterlibatan dan pemahaman mereka masih beragam. Penelitian model Problem Based Learning (PBL) pada materi “menghargai keberagaman” di SD menunjukkan bahwa penerapan PBL dapat memperbaiki hasil belajar dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Ketuntasan klasikal naik dari 10,3% pada prasiklus menjadi 93,1% setelah intervensi, bersama peningkatan aktivitas guru dan peserta didik (Putri et al., 2025). Namun apabila metode atau model pembelajaran kurang tepat tanpa mempertimbangkan gaya belajar peserta didik atau kontekstualisasi materi efektivitasnya dapat menurun. Sebagai contoh, penelitian yang mengkaji pemanfaatan model pembelajaran lainnya di SD mengindikasikan bahwa keberhasilan belajar sangat bergantung pada kecocokan metode dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik (Metzvioleta, 2025) (Aiman et al., 2024). Oleh karena itu, meskipun sudah ada upaya menggunakan aktivitas konkret, tanpa analisis dan penyesuaian model secara sistematis terhadap karakteristik peserta didik, keterlibatan dan pemahaman peserta didik bisa tetap beragam dan belum optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penelitian mendalam untuk memahami model pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diterapkan di kelas III SD Negeri Kadipiro. Kajian ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai perubahan pengetahuan peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran, sekaligus menilai tingkat kesesuaian model pembelajaran yang diterapkan dengan karakteristik belajar mereka. Berdasarkan tujuan tersebut, penelitian ini dirumuskan ke dalam dua pertanyaan utama: (1) bagaimana kondisi pengetahuan peserta didik sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta (2) sejauh mana model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selaras dengan rumusan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peningkatan pengetahuan peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung serta mengevaluasi kesesuaian model pembelajaran dengan kebutuhan, gaya belajar, dan karakteristik perkembangan peserta didik sebagai dasar pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar membutuhkan strategi pengajaran yang disesuaikan dengan profil dan karakter peserta didik serta tujuan pengembangan *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic disposition*. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa guru masih menghadapi persoalan seperti metode mengajar yang cenderung monoton, kurangnya keterlibatan peserta didik, dan rendahnya hasil belajar. Kondisi di lapangan

memperlihatkan bahwa pembelajaran PPKn masih didominasi metode ceramah yang menyebabkan peserta didik hanya menghafal materi dan tidak mampu mengoptimalkan kemampuan analisis dan pemikiran yang kritis. Sejumlah penelitian sebenarnya telah mencoba menerapkan berbagai model pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning* (PBL), *Contextual Teaching and Learning* (CTL), *Student Teams Achievement Division* (STAD), dan *Picture and Picture*. Namun, temuan tersebut juga menunjukkan bahwa model-model tersebut masih memiliki keterbatasan dan memerlukan penyempurnaan lebih lanjut agar dapat menjawab kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar secara optimal.

Pada penelitian Martati et al. (2023) yang berjudul “Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar” ditemukan bahwa penerapan PBL masih terkendala pada kesesuaian media, LKPD, dan instruksi kegiatan yang belum sepenuhnya sesuai dengan sintaks PBL. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun model PBL cocok diterapkan pada PPKn, namun masih diperlukan pembaruan desain pembelajaran agar lebih optimal dan kontekstual bagi kebutuhan pembelajaran kewarganegaraan di sekolah dasar. Begitu pula pada penelitian Asrifah & Arif (2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Peserta didik Kelas V SDN Pondok Pinang 05” membuktikan bahwa PBL memberikan inovasi pembelajaran berbasis masalah dan mampu menyesuaikan gaya belajar peserta didik. Namun pembelajaran berbasis masalah ini masih memerlukan panduan desain yang lebih terstruktur, karena keberhasilan pembelajaran bergantung pada kemampuan guru menyusun masalah yang kontekstual serta memfasilitasi interaksi belajar yang efektif.

Berdasarkan penelitian Muzaini (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar pada Pendidikan Kewarganegaraan” menegaskan bahwa pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun peningkatan belajar masih berada dalam kategori standar dan belum sepenuhnya menyentuh aspek merdeka belajar serta kreativitas peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa masih terdapat peserta didik yang berada pada level perkembangan yang rendah serta tidak mengalami kemajuan, sehingga CTL masih memerlukan modifikasi strategi dan desain pembelajaran agar lebih adaptif terhadap karakteristik kelas yang heterogeny. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Sekarini (2022) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran STAD sebagai Upaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar”, menjelaskan bahwa model STAD dapat meningkatkan hasil belajar PPKn. Namun, model ini masih

berfokus pada kerja kelompok terstruktur dan belum menjawab permasalahan variasi gaya belajar serta keterlibatan peserta didik secara individual secara menyeluruh. Model STAD mendorong kerjasama kelompok namun masih terbatas pada penguatan hasil belajar kognitif saja, sehingga membutuhkan pengembangan dan inovasi dalam penerapannya. Begitu pula pada penelitian Dewantara & Nurgiansah (2021) yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model *Picture and Picture* dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar” menunjukkan peningkatan aktivitas belajar, namun model ini masih terkendala penggunaan media, waktu, serta kesulitan sebagian peserta didik dalam memahami materi. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* masih membutuhkan penyempurnaan dalam hal efektivitas dan efisiensi penerapannya di kelas.

Berdasarkan temuan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak semata-mata disebabkan oleh pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai, tetapi juga berkaitan dengan desain pembelajaran yang belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara komprehensif, baik dari segi keterlibatan, kemandirian, maupun pemaknaan nilai secara nyata. Maka dari itu, dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan mampu menyesuaikan terhadap kondisi kelas, mudah untuk dikembangkan, serta memungkinkan penggunaan media konkret dan aktivitas eksploratif agar peserta didik dapat memahami konsep yang bersifat abstrak seperti hak dan kewajiban melalui pengalaman belajar yang nyata. Pengembangan model pembelajaran menjadi sangat penting untuk mengatasi rendahnya keaktifan peserta didik dan dominasi metode ceramah dalam pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan pilihan model pembelajaran yang tidak sekadar berperan dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, berpikir kritis, dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Model yang tepat diharapkan dapat menjawab berbagai keterbatasan yang ditemukan pada penelitian terdahulu, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih efektif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena. Pendekatan kualitatif berupaya memahami persepsi serta perilaku dengan menyajikannya berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan. Pendekatan ini diarahkan untuk menggambarkan secara rinci dan mendalam kondisi suatu konteks alami, sehingga potret

situasi yang disajikan merefleksikan apa yang benar-benar terjadi sesuai realitas studi di lapangan (Fadli, 2021). Pendekatan kualitatif dipilih untuk mendapatkan keakuratan terkait penerapan model pembelajaran, pelaksanaan sintak, serta berbagai permasalahan yang berjalan selama kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN Kadipiro Surakarta. Sumber data penelitian berupa data primer dan sekunder. Data primer dihimpun dari guru kelas III SDN Kadipiro Surakarta sebagai informan utama serta peserta didik sebagai subjek observasi. Adapun data sekunder berupa dokumen, khususnya modul ajar yang sudah dibuat oleh guru sebelum berlangsungnya pembelajaran.

Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang berorientasi deskriptif dan memanfaatkan teknik analisis sebagai alat untuk menjawab pertanyaan penelitian (Waruwu, 2024). Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif, mencakup deskripsi pelaksanaan sintak model pembelajaran, transkrip wawancara, serta catatan terkait permasalahan yang timbul selama kegiatan belajar mengajar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi yang dilakukan secara menyeluruh dari awal hingga akhir pembelajaran, wawancara dengan guru kelas III, dan dokumentasi. Seluruh data yang terkumpul dianalisis melalui rangkaian proses analisis yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Analisis difokuskan pada penentuan model pembelajaran yang digunakan berdasarkan sintak yang teramati, pemeriksaan kesesuaiannya dengan modul ajar, serta identifikasi berbagai masalah pembelajaran yang muncul selama berlangsungnya kegiatan belajar di kelas.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui rangkaian observasi dan wawancara dengan guru kelas III di SDN Kadipiro pada tanggal 19–25 November 2025. Proses pengumpulan data mencakup pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban. Serta penelusuran terhadap penggunaan model, strategi, media, dan bentuk asesmen yang diterapkan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan model pembelajaran berbasis permainan yang secara teoretis selaras dengan kerangka *Discovery Learning*. Hal ini tampak dari pengorganisasian aktivitas belajar yang mengarahkan peserta didik menemukan konsep melalui tahap bertanya, eksplorasi, pengelompokan stik, verifikasi, dan penyimpulan. Pendekatan tersebut dipilih karena selaras dengan karakteristik peserta didik yang umumnya menunjukkan kecenderungan aktif, visual, dan kinestetik. Dengan demikian, permainan konkret mampu mendukung proses analisis dan pengklasifikasian perilaku menjadi kategori hak dan kewajiban. Selain itu, pembelajaran menunjukkan penerapan pendekatan berpusat pada peserta didik (SCL), tercermin dari

dominasi aktivitas eksploratif yang dilakukan peserta didik, sementara guru berperan sebagai fasilitator.

Pengamatan selama penelitian juga menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik mampu terlibat secara optimal dalam kegiatan tulis-menulis ketika bekerja dalam kelompok. Sebagian peserta didik tampak mengalami kesulitan saat diminta mencatat atau menuliskan hasil diskusi, sehingga kontribusi mereka dalam kelompok menjadi kurang maksimal. Situasi ini mengindikasikan bahwa kemampuan literasi tulis antar peserta didik masih bervariasi dan memerlukan diferensiasi aktivitas yang lebih adaptif (Perwitasari et al., 2025). Selain itu, ditemukan bahwa metode ceramah kurang efektif apabila diterapkan secara dominan dalam konteks kelas ini. Ketika guru menyampaikan instruksi panjang secara lisan tanpa disertai kegiatan konkret atau permainan, peserta didik terlihat cepat kehilangan konsentrasi, mulai berbicara sendiri, dan kesulitan mempertahankan perhatian. Temuan tersebut menegaskan perlunya variasi aktivitas pembelajaran yang melibatkan gerak, unsur visual, serta interaksi langsung. Sehingga permainan atau kegiatan manipulatif menjadi pendekatan yang lebih sesuai dibandingkan pendekatan ceramah (Anjani et al., 2021).

Analisis lanjutan memperlihatkan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal, ditunjukkan oleh kemampuan 85% peserta didik dalam memahami sekaligus mampu membedakan contoh hak dan kewajiban sesuai Capaian Pembelajaran PPKn kelas III Kurikulum Merdeka. Guru menerapkan asesmen formatif melalui observasi selama permainan dan pemeriksaan hasil kerja kelompok, meskipun instrumen penilaian tersebut belum didukung rubrik yang terstruktur. Strategi pembelajaran yang dominan adalah *active learning*, melalui metode permainan, tanya jawab, diskusi, serta demonstrasi dengan memanfaatkan media konkret seperti stik dan media digital berupa video (Wulandari, 2022). Dalam praktiknya, guru tidak sepenuhnya mengikuti modul ajar, melainkan melakukan penyesuaian berdasarkan dinamika kelas, yang sejalan dengan prinsip fleksibilitas Kurikulum Merdeka.

Pembelajaran didukung oleh media sederhana yang dibuat oleh guru, mengingat keterbatasan sarana serta kebutuhan bongkar-pasang LCD yang tidak efisien. Beberapa kendala yang muncul antara lain manajemen kelas selama aktivitas permainan, keterbatasan waktu, dan kebutuhan mengelola fokus peserta didik ketika menggunakan media digital. Guru juga memberikan remedial, khususnya terkait kemampuan literasi bagi peserta didik yang membutuhkan dukungan lebih pada akhir pembelajaran. Secara umum, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Discovery Learning* yang dipadukan dengan unsur permainan memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep peserta didik, meskipun masih memerlukan peningkatan pada penyediaan rubrik asesmen serta optimalisasi

penggunaan media pembelajaran. Hasil penelitian ini konsisten dengan sejumlah penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa aktivitas konkret dan permainan edukatif efektif dalam memperkuat penguasaan konsep-konsep abstrak pada peserta didik tingkat sekolah dasar, sekaligus menekankan pentingnya desain pembelajaran yang responsif terhadap gaya belajar peserta didik, dinamika kelas, serta kemampuan literasi yang beragam.

Pengetahuan Pembelajaran Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memahami konsep hak dan kewajiban dengan baik. Sebanyak 18 dari 21 anak dapat menjawab pertanyaan guru. Maka, 85% peserta didik mampu membedakan contoh hak dan kewajiban sesuai tuntutan capaian pembelajaran PPKn kelas III. Keberhasilan ini tidak terlepas dari penggunaan kegiatan eksploratif yang mendorong peserta didik menemukan konsep secara mandiri. Melalui aktivitas bertanya, mengamati, mengelompokkan stik, dan memverifikasi, peserta didik terlibat dalam proses berpikir tingkat dasar hingga menengah, seperti klasifikasi, analisis, dan penarikan kesimpulan. Kegiatan manipulatif tersebut membantu peserta didik membangun pemahaman bermakna, karena konsep abstrak tentang perilaku “hak” dan “kewajiban” dijumpai dengan contoh konkret yang dapat mereka lihat dan sentuh (Sholeha, 2022). Berdasarkan penelitian sebelumnya, model pembelajaran partisipatif-aktif terbukti meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dibanding metode konvensional (Maslahah et al., 2022). Pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik secara langsung dan penggunaan alat manipulatif terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep abstrak peserta didik lebih baik dibandingkan pendekatan ceramah tradisional (Funkhouser & Nicoladis, 2023).

Namun, hasil penelitian juga mengungkap adanya variasi kemampuan literasi tulis peserta didik yang mempengaruhi proses pembelajaran. Beberapa peserta didik mengalami hambatan ketika harus menuliskan hasil diskusi kelompok, sehingga keterlibatan mereka tidak maksimal. Kesulitan ini berdampak pada kurang menyeluruhnya pemahaman peserta didik. Meskipun secara lisan mereka mampu menjelaskan konsep dengan cukup baik, namun peserta didik akan kesulitan jika menuliskan pemahamannya. Oleh karena itu, diperlukan diferensiasi dalam bentuk tugas dan instruksi untuk memastikan bahwa pemahaman konseptual tidak terhambat oleh kemampuan menulis (Yengkopiong, 2023). Secara keseluruhan, keberhasilan pemahaman peserta didik membuktikan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas konkret dan partisipatif lebih efektif dibandingkan pendekatan pasif seperti ceramah penuh, yang terbukti tidak mampu mempertahankan fokus peserta didik secara konsisten (Alice et al., 2021).

Kesesuaian Model Pembelajaran dengan Karakteristik Anak

Model pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan oleh guru terbukti sejalan dengan karakteristik peserta didik kelas III di SDN Kadipiro. Penerapan model tersebut menuntut guru untuk menentukan strategi yang selaras dengan karakteristik materi dan kebutuhan belajar peserta didik, sekaligus merancang aktivitas yang mampu memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Annuar et al., 2025). Anak pada tahap usia sekolah dasar umumnya menunjukkan kecenderungan belajar melalui pendekatan visual dan kinestetik, serta membutuhkan aktivitas yang memungkinkan mereka bergerak dan berinteraksi langsung dengan objek konkret. Pemahaman terhadap gaya belajar baik visual, auditori, maupun kinestetik menjadi aspek krusial dalam merancang proses pembelajaran yang efektif, karena hal tersebut memungkinkan guru meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik sesuai karakteristik belajarnya (Pamungkas & Styono, 2025). Penggunaan langkah-langkah Discovery Learning seperti eksplorasi dan klasifikasi, yang dipadukan dengan media berupa stik dan aktivitas permainan, membuat peserta didik terlibat secara aktif dan merasa pembelajaran lebih menarik. Hal ini mendukung teori bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik dapat mengaitkan konsep baru dengan pengalaman langsung.

Sebaliknya, metode ceramah yang bersifat abstrak dan monoton dinilai kurang sesuai untuk karakteristik anak-anak pada tahap perkembangan operasional konkret. Ketergantungan berlebihan pada metode ceramah dan penggunaan buku teks kerap memunculkan kejenuhan, yang pada akhirnya mengurangi tingkat partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan kreativitas dalam menyampaikan materi, antara lain melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif (Fajhriany & Ramadan, 2025). Pengamatan selama penelitian menunjukkan bahwa peserta didik cepat kehilangan fokus ketika guru menyampaikan materi secara panjang lebar tanpa disertai aktivitas visual atau gerak. Kondisi ini memperkuat argumentasi bahwa model yang berpusat pada *student centered learning* lebih efektif untuk menciptakan interaksi, keterlibatan, dan pemahaman jangka panjang. Pendekatan pembelajaran yang memposisikan peserta didik sebagai pusat dalam seluruh proses belajar (*student centered learning*) terbukti mampu meningkatkan interaksi antar peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran (Karumpa et al., 2023). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan membantu mengakomodasi kebutuhan sosial-emotional peserta didik, memungkinkan mereka bekerja sama, berdiskusi, dan belajar mengambil keputusan dalam kelompok. Selain itu, lingkungan belajar berbasis permainan umumnya menghadirkan tantangan yang mengharuskan peserta didik bekerja sama, berdiskusi, dan mengambil keputusan secara kolektif. Situasi tersebut secara alami

mengembangkan keterampilan kolaboratif dan kemampuan komunikasi mereka (Brouwer et al., 2019)

Dengan demikian, penerapan Discovery Learning berbasis permainan dapat dikatakan tepat dan relevan karena tidak hanya selaras dengan kebutuhan perkembangan peserta didik, melainkan juga memperkuat ketercapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Model tersebut menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, kontekstual, dan menyenangkan, sekaligus mengatasi keterbatasan metode ceramah yang kurang efektif bagi peserta didik SD.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbasis permainan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN Kadipiro secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep hak dan kewajiban. Mayoritas peserta didik (85%) mampu mengidentifikasi perilaku yang merepresentasikan hak maupun kewajiban secara tepat, menunjukkan bahwa kegiatan eksploratif serta pemanfaatan media konkret berperan efektif dalam memfasilitasi pemahaman terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik terbukti lebih selaras dengan karakteristik perkembangan dan preferensi belajar peserta didik sekolah dasar dibandingkan metode ceramah, yang kerap menurunkan konsentrasi sekaligus menghambat keterlibatan aktif peserta didik.

Penelitian ini juga menemukan sejumlah keterbatasan. Variasi kemampuan literasi tulis antar peserta didik memengaruhi tingkat partisipasi mereka dalam aktivitas kelompok, sementara ketersediaan instrumen penilaian yang terstruktur, khususnya rubrik, masih sangat terbatas. Berdasarkan temuan tersebut, guru disarankan untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran yang terdiferensiasi serta memberikan dukungan literasi yang memadai agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara optimal. Di samping itu, penyusunan rubrik penilaian yang lebih sistematis penting dilakukan untuk meningkatkan validitas asesmen formatif. Penelitian berikutnya disarankan untuk memperluas cakupan kajian dengan mengeksplorasi model pembelajaran yang lebih adaptif terhadap keberagaman kebutuhan dalam kelas heterogen, termasuk integrasi media digital dan perencanaan strategi diferensiasi yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami selaku penulis menyampaikan apresiasi kepada Ibu Endrise selaku dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran PPKn SD, pihak SDN Kadipiro yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian terkait pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III, serta seluruh pihak yang turut berkontribusi dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Aiman, U., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2024). Efektivitas model discovery learning pada pembelajaran PKN di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(3), 847–856. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i3.3830>
- Alice, M., Nunes, F., Evans, G., Marcel, R., & Ramirez, I. (2021). Active learning tools improve learning outcomes, scientific attitude, and critical thinking in higher education: Experiences in an online course during the COVID-19 pandemic. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 49(6), 888–903. <https://doi.org/10.1002/bmb.21574>
- Anjani, N. D., Sulianto, J., & Untari, M. F. A. (2021). Peningkatan hasil belajar materi pecahan dengan menerapkan model problem based learning dengan media manipulatif. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 246–253. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33136>
- Annuar, H., Solihatin, E., & Khaerudin. (2025). *Model pembelajaran saintifik berbasis game-based learning*.
- Asrifah, S., & Arif, A. (2020). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan peserta didik kelas V SDN Pondok Pinang 05. *Buana Pendidikan*, 16(30), 183–193. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2719>
- Brouwer, J., Jansen, E., Severiens, S., & Meeuwisse, M. (2019). Interaction and belongingness in two student-centered learning environments. *International Journal of Educational Research*, 97, 119–130. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2019.07.006>
- Cetin-Dindar, A. (2016). Student motivation in constructivist learning environment. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(2), 233–247. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.1399a>
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Peningkatan keaktifan belajar melalui penerapan model picture and picture dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fajhriany, A. A., & Ramadan, Z. H. (2025). Pengembangan media stik es krim pada materi operasi hitung dengan metode Montessori untuk kelas II SD. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4), 270–282. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i4.4572>
- Funkhouser, A., & Nicoladis, E. (2023). A really good example helps learning about an abstract concept. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 17(1), 1–8. <https://doi.org/10.20429/ijstol.2023.17112>
- Kakananta, A. M., Fadhila, A. S. N. F., Azzahra, A. F., & Rawanoko, E. S. (2025). Efektivitas model contextual teaching and learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar

- pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 3(1). <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v3i1.1153>
- Karumpa, A., Fadhila, A. S. N. F., & Azzahra, A. F. (2023). Implementasi konsep student centered learning bagi guru SMP Kabupaten Maros melalui kolaborasi musyawarah guru mata pelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, 7(1), 259–273. <https://doi.org/10.35326/pkm.v7i1.3283>
- Martati, B., Mirnawati, L. B., & Firmannandya, A. (2023). Analisis penerapan model pembelajaran problem based learning dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila sekolah dasar. 127–133.
- Maslahah, N., Masykur, R., & Anriani, S. (2022). Model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) dengan media interaktif: Dampak terhadap pemahaman konsep matematis. *Jurnal Silogisme*, 7(1), 29–37. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v7i1.3243>
- Metzvioleta. (2025). Pengaruh penggunaan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(5), 1–9. <https://doi.org/10.59141/japendi.v6i5.7833>
- Muzaini, M. C. (2023). Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar pada pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9, 2006–2019. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1746>
- Pamungkas, A. S., & Styono, G. (2025). Analisis preferensi gaya belajar peserta didik dalam konteks media pembelajaran cerita fabel di SDN Beji Banjarnegara. *J-INSTTECH: Journal of Instructional Technology*, 6(1), 18–29. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v6i1.15129>
- Parhan, M., & Sukaenah. (2020). Pendekatan kontekstual dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5, 360–368. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4248>
- Perwitasari, L. A., Winarni, R., & Yulisetiani, S. (2025). Implementasi pembelajaran kemampuan membaca berdiferensiasi. *Jurnal Kependidikan*, 14(2), 2279–2288.
- Putri, A. N., Dwiyono, Y., & Mulawarman, U. (2025). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila materi menghargai keberagaman melalui problem based learning peserta didik kelas V. *Jurnal Madinasika*, 6(2), 274–282. <https://doi.org/10.31949/madinasika.v6i2.15157>
- Sekarini, N. N. (2022). Implementasi model pembelajaran STAD sebagai upaya meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 327–332. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v6i2.45817>
- Septiana, T., Tantan, M., Irfan, M. A. M., Purnama, D. F., Samhan, M., & Sopian, F. S. (2025). Tantangan dan kendala pelaksanaan pendidikan Pancasila dalam Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Educatus: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 36–44. <https://doi.org/10.69914/educatus.v3i2.41>
- Sholeha. (2022). *Efektivitas penggunaan media manipulatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau].

- Simanjuntak, N. B., Surbakti, M. B., & Kawilaa, R. S. A. (2023). Inovasi model pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik di sekolah. *Khidmat: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 200–205.
- Soleha, F., Akhwani, Nafiah, & Rahayu, D. W. (2021). Model pembelajaran contextual teaching and learning untuk meningkatkan hasil belajar PKn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3117–3124. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1285>
- Syafawani, U. R., Inesia, I., & Utami, S. (2025). Perspektif guru: Pengembangan pemahaman konsep abstrak peserta didik melalui implementasi model pembelajaran concept learning pada mata pelajaran IPS. *JPSD*, 4(1), 57–78. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i1.1556>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan, dan peran di bidang pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Wulandari, D. (2022). Metode pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar. *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah*. <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>
- Yengkopiong, J. P. (2023). Differentiation in the classroom: A pedagogical approach for successful student engagement in secondary schools. *East African Journal of Education Studies*, 6(2), 9–24. <https://doi.org/10.37284/eajes.6.2.1213>