

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**(Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas X SMK Putra Nasional Cibodas Lembang)****Citra Nur Hajizah**

Universitas Pasundan

Email: citranurhajizah266@gmail.com**ABSTRACT**

This study examined the effectiveness of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Educandy media on students' learning outcomes in Pancasila Education. A quasi-experimental method with a nonequivalent control group design was employed involving 78 students of class X at SMK Putra Nasional Cibodas Lembang. Data were collected through tests and questionnaires and analyzed using normality, homogeneity, Wilcoxon, Mann-Whitney, and N-Gain tests. The findings indicated that the experimental class achieved a post-test mean score of 96.02, while the control class achieved 86.02. The Mann-Whitney test showed a significance value of 0.000, indicating a significant difference between groups. The N-Gain score of the experimental class reached 87.05% (effective category). These findings demonstrate that PBL assisted by Educandy effectively improves learning outcomes, motivation, participation, and engagement in Pancasila Education.

Keywords: Problem Based Learning, Educandy, Learning Outcomes, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Educandy terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group yang melibatkan 78 peserta didik kelas X SMK Putra Nasional Cibodas Lembang. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan angket respons peserta didik. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, Wilcoxon, Mann-Whitney, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 96,02, sedangkan kelas kontrol sebesar 86,02. Uji Mann-Whitney memperoleh nilai signifikansi 0,000 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 87,05% berada pada kategori efektif. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan PBL berbantuan Educandy mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Educandy, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

Article History

Received: Juni 2026

Reviewed: Juni 2026

Published: Juni 2026

Plagiarism Checker No
2634**Copyright : Author**
Publish by : Sindoro

This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih menghadapi berbagai tantangan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang berorientasi pada penguatan kompetensi kewarganegaraan, karakter, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan di lapangan adalah masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered learning), khususnya metode ceramah, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi relatif rendah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam menerima informasi, kurang memiliki kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri, dan mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan permasalahan nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum mencapai hasil yang optimal (Arends, 2012; Hosnan, 2014). Selain itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat pada era digital menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran agar lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21. Pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang menjadi kompetensi utama dalam menghadapi tantangan global (Partnership for 21st Century Skills, 2019).

Dalam konteks tersebut, guru dituntut untuk mampu menerapkan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning) serta memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai dengan tuntutan tersebut adalah Problem Based Learning (PBL). Model PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan permasalahan autentik sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik terdorong untuk melakukan investigasi, berpikir kritis, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, serta membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses kolaboratif (Savery, 2006; Tan, 2009). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan aktivitas belajar, keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan hasil belajar peserta didik karena mereka terlibat secara langsung dalam proses menemukan solusi terhadap masalah yang relevan dengan kehidupan nyata (Hmelo-Silver, 2004).

Di sisi lain, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah Educandy, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan edukatif yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan kata, dan latihan berbasis tantangan secara mudah dan menarik. Penggunaan Educandy dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan peserta didik karena proses belajar dikemas dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif (Prensky, 2007; Kapp, 2012). Melalui pendekatan gamifikasi yang diterapkan pada Educandy, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga mampu mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung.

Integrasi antara model Problem Based Learning dan media Educandy menjadi alternatif yang potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK. PBL berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang berorientasi pada masalah kontekstual, sedangkan Educandy berfungsi sebagai media pendukung yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar berbasis permainan. Kombinasi keduanya diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, menyenangkan, dan bermakna sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas penerapan model

Problem Based Learning berbantuan Educandy terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah total 78 peserta didik. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model PBL berbantuan Educandy, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes pretest-posttest dan angket. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, homogenitas, Wilcoxon, Mann-Whitney, dan N-Gain melalui SPSS 27.1.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data menunjukkan rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 68,3 dan meningkat menjadi 96,02 pada posttest. Sementara itu, rata-rata posttest kelas kontrol mencapai 86,02. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,070 ($>0,05$), sehingga data dinyatakan homogen. Uji Wilcoxon memperoleh nilai signifikansi 0,000 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah perlakuan. Uji Mann-Whitney juga menghasilkan nilai signifikansi 0,000 yang menandakan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 87,05% termasuk kategori efektif, sedangkan kelas kontrol sebesar 74,25%. Hasil angket menunjukkan mayoritas peserta didik menyatakan setuju bahwa Educandy membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Temuan ini memperkuat teori bahwa PBL mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, sedangkan Educandy meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas pembelajaran interaktif berbasis permainan digital.

KESIMPULAN

Penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Educandy terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Putra Nasional Cibodas Lembang. Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas yang memperoleh perlakuan. Media Educandy juga memberikan dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266.
<https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor, Indonesia: Ghalia Indonesia.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Partnership for 21st Century Skills. (2019). *Framework for 21st century learning*. Washington, DC: P21.
- Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. St. Paul, MN: Paragon House.

- Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9-20.
<https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002>
- Tan, O. S. (2009). Problem-based learning and creativity.