

Peningkatan Pembelajaran Pancasila Terintegrasi Literasi Dan Numerasi Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Educaplay Di Kelas II SDN Tambakrejo 01

Marsela Dewi Lestari¹, Aries Tika Damayani², Arfilia Wijayanti³, Ika Susianingsih⁴

¹²³Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, 50232

¹SDN Tambakrejo 01, Kota Semarang, 50174

Email: ¹marseladewi21@gmail.com

Email: ²3ariesstika@upgris.ac.id

Email: ³arfiliawijayanti@upgris.ac.id

Email : ⁴ika34690@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila yang terintegrasi dengan literasi dan numerasi melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital Educaplay. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di SDN Tambakrejo 01, yang tercermin dari hasil asesmen awal dengan ketuntasan literasi sebesar 25% dan numerasi 21%. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP). Melalui penerapan PBL dan penggunaan media Educaplay secara bertahap, terjadi peningkatan signifikan pada tiap siklus. Pada siklus I, ketuntasan literasi mencapai 37% dan numerasi 33%. Siklus II meningkat menjadi 54% (literasi) dan 46% (numerasi). Siklus III menunjukkan keberhasilan pembelajaran dengan capaian ketuntasan literasi dan numerasi masing-masing sebesar 75%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model PBL yang didukung oleh media interaktif Educaplay efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang terintegrasi literasi dan numerasi.

Kata kunci: Literasi dan Numerasi, Problem Based Learning, Educaplay

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of Pancasila Education integrated with literacy and numeracy through the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Educaplay digital media. The background of this study is based on the low literacy and numeracy skills of students at SDN Tambakrejo 01, which is reflected in the results of the initial assessment with literacy completeness of 25% and numeracy of 21%. The research used a Classroom Action Research (PTK) approach which was carried out in three cycles. Each cycle included planning, implementation, observation and reflection stages. Pre-cycle results showed that most students had not reached the Criteria for Achievement Level Completeness (KKTP). Through the application of PBL and the gradual use of Educaplay media, there was a significant increase in each cycle. In cycle I, literacy completeness reached 37% and numeracy 33%. Cycle II increased to 54% (literacy) and 46% (numeracy). Cycle III showed the success of learning with literacy and numeracy completeness of 75% each. This study concludes that the use of the PBL model supported by Educaplay interactive media is effective in increasing learner involvement and learning outcomes of Pancasila Education integrated with literacy and numeracy.

Keywords: Literacy and Numeracy, Problem Based Learning, Educaplay

1. PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil pembelajaran pANCASILA terintegrasi literasi numerasi dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media educaplay, yang berfokus pada pengembangan kemampuan membaca dan berhitung peserta didik. Berdasarkan hasil survei *Program for International Student Assessment* (PISA) 2023, kemampuan membaca dan berhitung peserta didik Indonesia masih berada pada peringkat 366 yang memiliki jarak 106 dari poin dunia (OCED, 2022). Dengan peringkat tersebut Indonesia dapat tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Hal ini menjadi perhatian utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Tambakrejo 01 , terutama pada aspek literasi dan numerasi.

Literasi membaca adalah kemampuan siswa untuk memahami, menerapkan, mempertimbangkan, dan terlibat dengan materi tertulis untuk memenuhi tujuan pribadi, memajukan pengetahuan dan potensi mereka, dan terlibat dalam masyarakat sebagai warga negara. Kemampuan untuk menggunakan pengetahuan seseorang untuk menjelaskan peristiwa, memecahkan masalah, atau membuat penilaian dalam kehidupan sehari-hari dikenal sebagai kemampuan berhitung atau biasa disebut numerasi (Pusat Asesmen Pendidikan, n.d.). Tentunya kemampuan literasi numerasi berperan penting untuk mencapai kualitas sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing (Wardani & Purwati, 2025). Kemampuan literasi numerasi sangat penting bagi siswa sekolah dasar sebagai dasar untuk memahami konsep pembelajaran lebih lanjut dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan kemampuan literasi numerasi peserta didik sangat penting, itu menjadi tanggung jawab sekolah dan guru sebagai fasilitator peserta didik dalam belajar di kelas(Kosim & Muhamad, 2023).

Dari hasil rapor akademik di SDN Tambakrejo 01 peningkatan literasi dan numerasi sudah dikatakan baik. Akan tetapi dari hasil assesmen awal yang dilakukan pada mata pelajaran pendidikan pANCASILA kemampuan literasi dan numerasi peserta didik masih tergolong rendah dengan rata – rata lieterasi 30% dan numerasi 50%. Hal tersebut berbeda dengan hasil rapor dikarenakan peneliti mengambil salah satu pembelajaran yaitu pendidikan pANCASILA yang dimana penerapan literasi dan numerasi belum sepenuhnya diterapkan. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan literasi dan numerasi rendah pada pembelajaran pANCASILA.

Selain itu hasil pembelajaran pada mata pelajaran pANCASILA yang telah dilakukan pada saat pra siklus menunjukkan 35% peserta didik masih memiliki nilai atau hasil belajar yang terintegrasi dengan literasi dan numerasi kurang memuaskan karena kesulitan memahami materi dan kurang fokus saat pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi hal tersebut dapat untuk mengatasi masalah ini, salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. PBL merupakan salah satu model yang mampu menunjang kemampuan literasi dan numerasi dengan pemahaman konsep dan pemecahan masalah (Wahyuni & Septiati, 2024).PBL memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui penyelesaian masalah nyata yang terintegrasi dengan materi pelajaran pANCASILA dengan mengintegrasikan literasi dan numerasi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wanti et al., 2023) bahwa problem based learning dapat meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi peserta didik.

Selain itu tidak menutup kemungkinan bahwa faktor pembelajaran yang membosankan dapat membuat peserta didik kesulitan untuk memahami materi yang diterima atau disampaikan oleh guru. Mengingat peserta didik di era sekarang terutama anak sekolah dasar yang merupakan generasi alpha yang sejak lahir sudah mengenal teknologi dalam proses perkembangan dan tumbuh kembang mereka. Guru dapat melakukan pembelajaran dengan inovasi media yang digunakan yaitu menggunakan media digital atau teknologi. (Anam et al., 2021) mengatakan bahwa penggunaan media digital mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu terdapat manfaat dari penggunaan media digital salah satunya

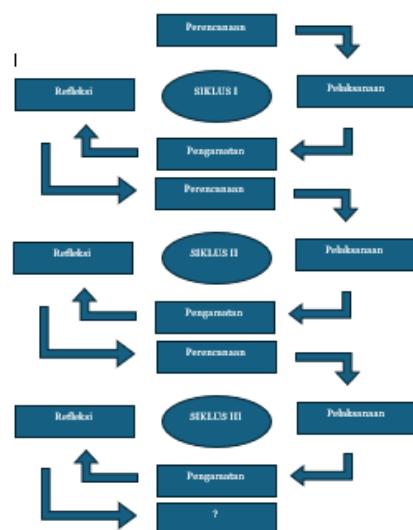
dapat diakses kapan saja oleh peserta didik baik di sekolah bersama guru ataupun dirumah bersama orang tua. Tentunya hal tersebut dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dengan mengakses media atau sumber belajar yang tidak terbatas waktu (Hendra et al., 2023).

Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang inovatif. Educaplay menjadi solusi yang cukup memberikan manfaat bagi guru pada saat pembelajaran(Agdiyah & Mustopa, 2024). Berbagai permainan pembelajaran interaktif tersedia di platform e-learning Educaplay, yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dan juga meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2024) bahwa penggunaan educaplay mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagai hasilnya, Educaplay adalah platform e-learning yang menyediakan berbagai permainan pembelajaran interaktif yang meningkatkan pemahaman materi pelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Hidayah et al., 2024).

Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran pancasila terintegrasi literasi dan numerasi melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan media educaplay.

2. METODE PELAKSANAAN

Bentuk yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dilakukan di SDN Tambakrejo 01 Semarang kelas II dengan jumlah 24 peserta didik pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian dirancang dan dilakukan dalam 4 siklus. Dengan setiap siklus memiliki tahapan masing – masing yaitu diantaranya : perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut merupakan model tahapan dari siklus yang akan dilaksanakan. Penelitian yang dilakukan menggunakan model penelitian tindakan kelas. Berikut gambar 1 yang menunjukkan tahap-tahap siklus dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan. Kriteria dalam penelitian yang dilakukan tentunya mengacu pada ketuntasan KKTP yaitu 75. Berikut bagan tahapan dalam pelaksanaan penelitian :



Gambar 1. Tahap-tahap *classroom action research* (PTK)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan di SDN Tambakrejo 01 Semarang menggunakan penelitian tindakan kelas dengan tahapan pra siklus sebagai observasi awal dan 3 tahapan siklus. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk peningkatan hasil pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang

mengintegrasikan ` p dan numerasi yang di ukur melalui lembar penilaian atau evaluasi saat akhir pembelajaran. Dari hasil pra siklus akan dilakukan perbaikan di siklus I, II dan III dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1) Pra Siklus

Pada kegiatan pra siklus yang telah dilaksanakan di SDN Tambakrejo 01 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, fokus pembelajaran pada materi “Sikap Peduli terhadap Lingkungan”. Tujuan dari pelaksanaan pra siklus ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan dengan mengintegrasikan literasi dan numerasi. Selain itu, hasil pra siklus ini digunakan sebagai bahan evaluasi awal untuk menyusun langkah-langkah perbaikan pada siklus 1 nanti, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan tepat sasaran.

Selama pelaksanaan pra siklus, dilakukan asesmen berupa pertanyaan mengenai pembelajaran sikap peduli lingkungan yang didalamnya terdapat literasi dan numerasi serta tugas membaca teks pendek berkaitan dengan lingkungan sekitar. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang kurang dalam kemampuan literasi dan numerasi dilihat dari hasil atau nilai yang didapatkan. Selain itu, ditemukan pula adanya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca, yang tentunya berpengaruh pada saat menjawab pertanyaan. Berikut hasil yang menyatakan kegiatan pada pra siklus I :

Tabel 1. Presentase hasil pembelajaran pancasila terintegrasi literasi dan numerasi pra siklus

Kriteria	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	Literasi	6	25%
	Numerasi	5	21%
Tidak Tuntas	Literasi	18	75%
	Numerasi	19	79%

Dari hasil pra siklus yang telah dilaksanakan ketuntasan nilai literasi dan numerasi dikatakan tuntas apabila nilai ketuntasan di atas KKTP yaitu 75. Pada pra siklus peserta didik mendapatkan hasil literasi dengan rata – rata 25% tuntas dan sisanya 75% belum mampu mengerjakan atau menjawab soal literasi. Selain itu, untuk hasil numerasi didapatkan 20% yang tuntas dan 79% belum tuntas atau kemampuan numerasi masih rendah. Berdasarkan hasil pra siklus ini, rencana tindak lanjut yang akan dilakukan meliputi penggunaan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti permainan edukatif, diskusi kelompok kecil, serta penggunaan media bergambar dan video pada siklus I mendatang.

2) Siklus I

Berdasarkan kegiatan pra siklus yang dilaksanakan terdapat permasalahan, Siklus I merupakan perbaikan dari pra siklus dengan menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif melalui model Problem Based Learning (PBL). Peneliti juga menyiapkan bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, materi, dan soal evaluasi. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan seperti berdoa dan menyanyikan lagu nasional, dilanjutkan kegiatan inti berupa penyampaian materi, penggerjaan LKPD, evaluasi, dan ditutup dengan refleksi. Model PBL dilakukan melalui lima fase, yaitu: orientasi masalah dengan pengenalan sesuai materi, pengorganisasian kelompok berdasarkan hasil asesmen awal, bimbingan selama penyelidikan kelompok dengan bantuan guru atau teman sejawat, pengembangan dan penyajian hasil diskusi kelompok, serta identifikasi dan evaluasi proses pemecahan masalah melalui penguatan dan refleksi. Media konkret dan digital digunakan dalam

pembelajaran, termasuk Educaplay sebagai media interaktif berbasis game yang meningkatkan keaktifan peserta didik.

Pada kegiatan siklus I yang telah dilaksanakan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media educaplay (*froggy jump*) didapatkan hasil dari soal asesmen yang telah dikerjakan. Berikut hasil dari kegiatan yang telah dilakukan :

Tabel 2. Presentase hasil pembelajaran pancasila terintegrasi literasi dan numerasi siklus I

Kriteria	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	Literasi	9	37%
	Numerasi	8	33%
Tidak Tuntas	Literasi	15	63%
	Numerasi	16	67%

Pada Siklus I, dapat dilihat bahwa kemampuan literasi mengalami sedikit peningkatan sebesar (37%) sudah melampaui KKTP atau bisa dikatakan tuntas sedangkan numerasi dapat dilihat (33%) peserta didik tuntas dan sudah melampaui KKTP. Dari hasil yang didapatkan bisa disimpulkan bahwa pada kegiatan siklus I mengalami sedikit peningkatan, akan tetapi tetap belum maksimal karena hanya sebagian kecil atau sekitar 30% yang tuntas baik kemampuan literasi maupun numerasi.

Saat penggunaan model problem based learning berbantuan media educaplay, terlihat bahwa peserta didik masih belum bisa memahami materi yang disampaikan. Beberapa peserta didik hanya mengikuti akan tetapi tidak memahami secara penuh akan materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu refleksi diperlukan pada setiap pembelajaran yang dilakukan. Peneliti tentunya melakukan refleksi dengan guru dan juga teman sejawat untuk mengetahui hal yang harus diperbaiki pada siklus II mendatang.

3) Siklus II

Siklus II merupakan tahapan perbaikan dari siklus I yang telah dilaksanakan, Dimana terdapat permasalahan terhadap kemampuan literasi dan numerasi yang masih terbilang cukup rendah. Tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan evaluasi dari media maupun proses pembelajaran dimana mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan dengan perangkat ajar yang telah dibuat guru. Perangkat ajar yang dibuat meliputi modul ajar, media digital maupun konkret serta asesmen. Kegiatan pembelajaran selalu diawali dengan pembukaan meliputi menyanyikan kabar, doa, absensi serta diawali dengan tepuk semangat. Selain itu guru menerapkan pada awal pembelajaran untuk mengeluarkan 3 alat yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan inti, peserta didik mendengarkan sedikit penjelasan dari guru, menggunakan media educaplay (*matching*), mengerjakan LKPD secara berkelompok serta diakhiri dengan presentasi dan penguatan materi dari guru. Kegiatan penutup meliputi mengerjakan soal asesmen, melakukan refleksi bersama dan juga menyanyikan lagu daerah serta berdoa. Kegiatan siklus II yang telah dilaksanakan menunjukkan peserta didik memiliki antusias dan aktif saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) media digital educaplay (*matching*). Berikut merupakan hasil asesmen yang telah dilakukan pada siklus II :

Tabel 3. Presentase hasil pembelajaran pancasila terintegrasi literasi dan numerasi siklus II

Kriteria	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	Literasi	13	54%
	Numerasi	11	46%
Tidak Tuntas	Literasi	11	46%
	Numerasi	13	54%

Proses pembelajaran siklus II yang telah dilakukan menunjukkan data peningkatan dari siklus I yaitu pada peningkatan literasi dan numerasi peserta didik yang sudah tuntas melampaui KKTP. Dari 24 peserta didik di kelas II A terdapat peningkatan sebesar 54% pada kemampuan literasi dan untuk kemampuan numerasi mengalami peningkatan menjadi 46% dari tahap sebelumnya. Siklus II yang telah dilaksanakan tidak mengalami kendala yang cukup serius saat pembelajaran berlangsung hanya terdapat peserta didik yang kurang mendengarkan dan berbicara sendiri saat mengerjakan LKPD. Dari kegiatan siklus II yang telah dilakukan masih terdapat sekitar 50% peserta didik yang belum menguasai kemampuan literasi dan numerasi. Maka dari itu siklus III akan dilakukan sebagai tahap perbaikan dari siklus II.

4) Siklus III

Pada tahap siklus III dilakukan perencanaan pembelajaran dengan perangkat ajar yang meliputi penggunaan media educaplay sebagai games tentunya juga berbeda dengan tahap sebelumnya. Model pada siklus I, II dan III menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) dimana tahapan PBL mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Hal itu diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kosim & Muhamad, 2023). Siklus II tetap dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Kegiatan awal dimulai dengan pembukaan menyanyikan kabar, doa, dan presensi serta diawali dengan tepuk agar pembelajaran menjadi lebih semangat. Kegiatan inti diawali dengan penjelasan materi secara singkat dilanjutkan dengan penggunaan media pembelajaran educaplay (*word search puzzle*), serta mengerjakan LKPD yang dirancang oleh guru dengan inovatif yang dikerjakan secara berdiskusi dapat dipresentasikan ke depan kelas. Setelah kegiatan inti selesai maka dilanjutkan dengan kegiatan penutup yaitu melakukan refleksi pembelajaran, mengerjakan asesmen atau soal evaluasi dan menyanyikan lagu daerah serta berdoa. Observasi yang dilakukan pada siklus III menunjukkan bahwa peserta didik dapat aktif saat pembelajaran berlangsung. Hasil analisis pembelajaran yang telah dilakukan melalui asesmen dalam tabel berikut :

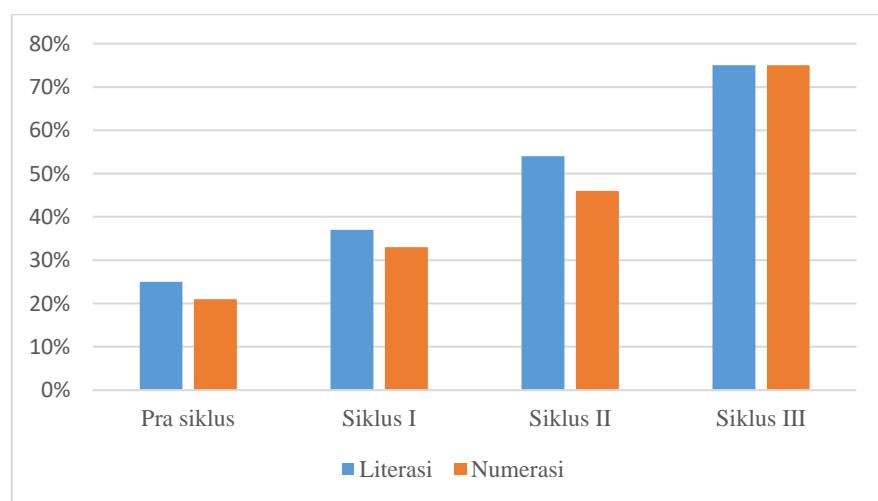
Tabel 4. Presentase hasil pembelajaran pancasila terintegrasi literasi dan numerasi siklus III

Kriteria	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	Literasi	18	75%
	Numerasi	18	75%
Tidak Tuntas	Literasi	6	25 %
	Numerasi	6	25 %

Pada proses pembelajaran siklus III yang telah dilaksanakan data yang didapatkan menunjukkan bahwa 18 peserta didik dari 24 peserta didik telah melampaui KKTP dengan total 75% kemampuan literasi dan numerasi, serta terdapat 25% yang masih belum mencapai.

Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat peningkatan yang cukup memuaskan. Ketika pembelajaran siklus II dilaksanakan tidak ada kendala yang serius, akan tetapi terdapat peserta didik yang kurang fokus tentunya sudah teratasi dengan adanya ice breaking dan penggunaan media interaktif yang dilakukan oleh guru. Mengacu pada hasil siklus III yang telah dilaksanakan bahwa 75% peserta didik mengalami peningkatan pembelajaran yang terintegrasi dengan literasi dan numerasi. Maka dari itu penelitian pada tahap ini dianggap berhasil sehingga selesai pada siklus III.

Tahapan yang telah dilakukan dimulai dari pra siklus hingga siklus III pada pembelajaran pancasila terintegrasi literasi dan numerasi dengan model pembelajaran PBL berbantuan media educaplay menunjukkan peningkatan dari setiap siklus yang dilakukan. Berikut perbandingan yang menunjukkan pada pra siklus hingga siklus III.



Gambar 1. Diagram Presentase Hasil Peningkatan Literasi dan Numerasi Pembelajaran Pancasila

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap pra siklus peserta didik banyak yang belum memahami pembelajaran pancasila yang terintegrasi dengan literasi dan numerasi, mereka cenderung merasa kesulitan hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan. Hal tersebut tentunya dijadikan acuan bagi guru untuk membuat perubahan sehingga peserta didik memiliki kemampuan literasi dan numerasi. Hal itu dilakukan pada tahap siklus I dengan penerapan pembelajaran pancasila terintegrasi literasi dan numerasi dengan model pembelajaran PBL dan berbantuan media educaplay. Siklus I menunjukkan 37% literasi dan 33% numerasi peserta didik dikatakan tuntas melampaui KKTP. Sedangkan pada siklus ke II menunjukkan 54% literasi dan 46% numerasi peserta didik mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Akan tetapi hal tersebut belum memenuhi kriteria penelitian yang diharapkan yaitu sebesar 75%, maka dilakukan siklus III untuk memenuhi kriteria tersebut. Siklus III menunjukkan hasil 75% literasi dan numerasi peserta didik mengalami peningkatan melampaui KKTP dan kriteria dari penelitian yang dilakukan dengan melampaui 75%. Hal tersebut menunjukkan peningkatan pembelajaran dimulai dari pra siklus hingga siklus III dengan baik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, pada tahap pra – siklus terdapat 6 peserta didik (25%) literasi dan peserta didik (21%) numerasi yang telah memenuhi KKTP, sedangkan 18 peserta didik (75%) literasi dan 19 peserta didik (79%) numerasi belum mencapainya. Setelah penerapan media educaplay pada siklus I , terdapat penambahan peserta didik yang memenuhi KKTP sebesar 9 peserta didik dengan (37%) literasi dan 8 peserta didik dengan (33%) numerasi. Pada siklus II, peningkatan terus terjadi dengan presentase

ketuntasan 13 peserta didik (54%) literasi dan 11 peserta didik (46%) numerasi. Tentunya tidak berhenti pada siklus II, akan tetapi dilaksanakan siklus III untuk mengetahui peningkatan kembali, pada hasil siklus III peningkatan terjadi yaitu sebesar 18 peserta didik (75%) literasi dan 18 peserta didik (75%) numerasi.

Maka dari itu dapat diketahui bahwa pelaksanaan siklus I sampai siklus III yang telah dilaksanakan terus mengalami peningkatan dan melonjak pada pembelajaran panchasila yang terintegrasi literasi. Hasil penelitian yang dilakukan mengindikasi bahwa peningkatan pembelajaran panchasila terintegrasi literasi dan numerasi terus terjadi dengan model pembelajaran PBL dan berbantuan media educaplay.

4. KESIMPULAN

Dengan pertimbangan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran panchasila terintegrasi literasi dan numerasi dengan model pembelajaran PBL berbantuan media educaplay telah berhasil dilakukan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil yang didapatkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mampu memberikan pembelajaran yang cukup menarik. Akan tetapi hal itu tidak lepas dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Media educaplay yang digunakan tentunya beragam sehingga membuat peserta didik aktif dan berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dari peningkatan siklus I, siklus II dan Siklus III dengan menghasilkan peningkatan akhir siklus III sebesar 18 peserta didik (75%) literasi dan 18 peserta didik (75%) numerasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan dosen pembimbing lapangan, kepala sekolah dan guru pamong serta peserta didik kelas II A. Tak lupa juga bantuan dari rekan sejawat PPG Prajabatan Glombang II tahun 2024 yang membantu penelitian ini berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD*. 2(6).
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In PT. Sonpedia Publishing Indonesia (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media_pembelajaran_berbasis_digital.pdf)
- Hidayah, K. A., Pratiwi, D. E., Nimas, H., & Hastungkoro, A. (2024). *Penerapan Model PBL Melalui Pendekatan CRT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya Universitas Wijaya Kusuma Surabaya , Indonesia* SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya , Indonesia menghendaki persamaan hak bagi tiap . 5, 94–102.
- Kosim, E., & Muhamad, R. (2023). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri 3 Kuningan , Kuningan , Indonesia Program Studi Pendidikan Matematika , STKIP Muhammadiyah Kuningan , Ind. 9, 128–138.
- Pusat Asesmen Pendidikan. (n.d.). *Asesmen Kompetensi Minimum*.
- Putri, F. R., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Educaplay Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya*. 1(4).

- Wahyuni, D., & Septiati, E. (2024). Pengaruh Model PBL (Problem Based Learning) Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik SMP Melalui Soal Cerita. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1579–1589. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.2721>
- Wanti, R., Putri, B., Setiana, H., & Savitri, E. N. (2023). *Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Model Problem Based Learning di SMP Negeri 20 Semarang*. 157–164.
- Wardani, M. E., & Purwati, P. D. (2025). *Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Papan Bilangan Wonderful Semarang Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar*. 07(02), 9865–9870.