BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan berasal dari kata “mendidik” dan memiliki tujuan utama, yaitu untuk mempersiapkan generasi muda agar mampu bertahan dan tumbuh sebagai individu yang berkualitas (Annur et al., 2021:330). Sebagai upaya persiapan untuk memasuki dunia kerja, pendidikan juga berperan sebagai proses yang memberikan keterampilan yang diperlukan, hal ini bertujuan untuk mengembangkan individu yang bertanggungjawab, serta memungkinkan mereka dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang mungkin muncul di masa depan, sejalan dengan perkembangan dan perubahan zaman (Salsabila et al., 2021:105). Oleh karena itu, setiap individu dalam masyarakat perlu memiliki ketrampilan yang relevan dengan perkembangan zaman, sehingga mereka dapat berkontribusi secara signifikan dalam menghadapi tantangan di era globalisasi abad ke-21 (Sukmawati et al., 2024:14).

Perkembangan abad ke-21, termasuk kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, serta informasi yang telah memberikan pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan (Sri Nopiani et al., 2023:5202). Sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut, setiap individu diberikan peluang untuk mendapatkan pendidikan dan memperoleh keterampilan 4C sebagai persiapan dalam menghadapi tantangan yang ada (N. F. Lestari, 2020:87). Keterampilan 4C mencakup kerja sama (Collaboration), kemampuan komunikasi (Communication), berpikir kritis (Critical Thinking) dan kreativitas (Creativity) (Anton & Trisoni, 2022:528-529). Keterampilan 4C ini adalah softskill yang lebih bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan hardskill (Arnyana, 2019).

Dengan demikian, pengembangan keterampilan ini menjadi prioritas utama dalam sistem pendidikan saat ini, oleh karena itu peran guru sebagai pendamping dan pendorong dalam proses pembelajaran semakin penting.

Guru perlu memiliki kemampuan yang cukup baik dalam hard skill maupun soft skill, untuk menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar secara efisien (Arif, Fadli et al., 2024:375). Dalam konteks ini, tanggungjawab guru tidak hanya sekedar mengajar, tetapi juga memahami kemampuan dan minat siswa, agar metode pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Proses belajar mengajar yang menarik dan efisien dapat dicapai dengan pembaruan kurikulum, yaitu dengan menerapkan Kurikulum Merdeka (Sri Nopiani et al., 2023:5203).

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah kurikulum yang menyediakan berbagai pilihan pembelajaran intrakurikuler yang disusun berdasarkan kompetensi, karakteristik siswa, lingkungan sekitar, budaya, serta kebiasaan sekitar (Zumrotun et al., 2024:I004). Salah satu tujuan pokok dari kurikulum merdeka dalam dunia pendidikan adalah untuk mendorong peningkatan kualitas serta pemulihan dari krisis pembelajaran. (A. T. Damayanti et al., 2023:466). Dalam pelaksanaannya, guru diberikan lebih banyak keleluasaan dalam memilih metode pengajaran yang paling sesuai dengan siswa (Dian Fitra, 2023:I53). Proses belajar mengajar bertujuan untuk menciptakan perubahan dalam diri siswa, yang biasanya dikenal sebagai hasil belajar (Mulia et al., 2021:I38).

Hasil belajar siswa merupakan pencapaian yang diraih siswa secara akademis melalui ujian, serta keaktifan dalam bertanya dan hasil menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian hasil belajar tersebut (Somayana, 2020:468). Oleh karena itu, hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran. Salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dari hasil belajar adalah hasil belajar kognitif, yang berkaitan dengan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mangalastawa et al., 2023). Dalam hal ini, pendidikan berperan sebagai tuntunan bagi anak untuk bertindak dan meraih cita-citanya, yang tercermin dalam setiap proses pembelajaran, khususnya pada mata kuliah Pendidikan Pancasila (Nadianti, Retno Mutia et al., 2024:I5556).

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan mengenai ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban berbangsa, cinta tanah air, dan memiliki semangat kebangsaan Indonesia (Akhyar & Dewi, 2022:1542). Hal ini menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila sangat diperlukan dan berperan untuk memberikan panduan dimana nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dapat dijadikan dasar dan panduan pendidikan di Indonesia (S. O. Lestari & Kurnia, 2022:27). Namun, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maradika et al., (2023:2208) ditemukan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Tugurejo 02, siswa mengalami kesulitan karena minimnya media pembelajaran yang interaktif. Hal ini sejalan dengan fenomena yang ditemukan di SD Negeri Tugurejo 02, dimana siswa tidak memiliki buku siswa sebagai acuan dalam belajar dan pembelajaran yang dilakukan hanya mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa memanfaatkan media yang memadai. Hal ini menunjukkan bahwa keterbatasan sumber belajar dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti juga menemukan permasalahan yang serupa dari hasil observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah Gunung Agung Kota Pagaralam, Terdapat beberapa permasalahan yang muncul di kalangan siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidik umumnya mengandalkan metode ceramah dalam memberikan pengajaran. Hal ini mengakibatkan siswa merasa kurang tertarik dan kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Keterlibatan siswa yang sangat terbatas, karena guru lebih banyak berfokus pada penyampaian informasi secara satu arah, sehingga penjelasan guru menguasai durasi kelas. Hal ini siswa tidak memiliki kesempatan untuk bertanya dan berinteraksi. Selain itu kurangnya variasi metode pengajaran menyebabkan siswa kesulitan untuk mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Metode yang monoton menyebabkan siswa tidak dapat mencerna informasi dengan baik, sehingga pemahamannya terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi terbatas. Hal ini menyebabkan siswa lebih cenderung untuk bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya. Kecenderungan ini berdampak pada kurangnya fokus dan penerimaan terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi oleh guru masih sangat terbatas. Guru cenderung menggunakan buku teks, lembar kerja siswa (LKS), dan papan tulis sebagai alat bantu dalam proses mengajar. Sebagian besar pembelajaran hanya berfokus pada buku teks, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan papan tulis. Fenomena ini diperkuat dengan data hasil belajar siswa di kelas IA pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dimana terdapat 5 siswa atau 35% yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 10 siswa atau 65% memperoleh nilai di bawah KKM, dimana KKM mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 70. Pembelajaran dianggap berhasil apabila 80% siswa memperoleh nilai di atas KKM.

Dari beberapa fenomena yang diuraikan sebelumnya, untuk mengatasi masalah tersebut, para guru hendaknya untuk mulai memvariasikan model dan media pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, sedangkan media pembelajaran yang dapat di gunakan yaitu media pembelajaran *Smart box*.

Model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pendekatan pendidikan yang memanfaatkan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep dasar yang relevan dengan materi pelajaran (Y. N. Nafiah & W. Suyanto, 2022:130). Dalam model ini, guru berperan sebagai penyaji masalah, penanya, fasilitator diskusi, penolong dalam mengidentifikasi masalah, dan penyedia sumber belajar. Selain itu, guru memberikan dukungan yang dapat meningkatkan keterampilan penyelidikan dan pengembangan intelektual siswa (Hotimah, 2020:6). Tujuan dari model *Problem Based Learning (PBL)* ini yaitu untuk mengembangkan dan menerapkan keterampilan yang penting yaitu pemecahan masalah

berdasarkan kemampuan belajar mandiri atau kolaborasi kelompok, dan untuk memperoleh pengetahuan yang luas (Rahmawati et al., 2023:492)

Selain model *Problem Based Learning (PBL)*, berbagai media juga dapat dipadukan ke dalam model tersebut untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran *Smart box*. *Smart box* merupakan media berbentuk kotak yang berisi materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru (D.B. Putri et al., 2024:752). Tujuan dari media ini adalah untuk memberikan ruang yang lebih bagi pendidik dalam mengenali berbagai kecerdasan anak (Nikmah et al., 2023:872). Media *smart box* ini menyajikan lambang Pancasila, kotak untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila di rumah dan di sekolah, serta pohon untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila (Maradika et al., 2023:2208). Alasan penggunaan media *smart box* ini karena bahannya mudah diperoleh dan bentuknya dapat dimodifikasi serta dibuat semenarik mungkin (Dewi & Dwijayanti, 2023:292).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian mengenai model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan model *smart box* telah banyak dikaji oleh beberapa peneliti terdahulu. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Kusumaningtyas et al., (2024) yang menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. *Problem-Based Learning (PBL)* memungkinkan siswa terlibat aktif dalam menganalisis masalah dunia nyata, sehingga dapat memperdalam pemahamannya. Media *Smart box* mendukung interaksi dan kerjasama antar siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Meningkatnya aktivitas baik guru maupun siswa menunjukkan bahwa metode ini meningkatkan motivasi dan kesiapan belajar siswa, yang berpengaruh positif pada prestasi akademiknya. Oleh karena itu, penerapan *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *Smart box* tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga mendorong keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh D. B. Putri et al., (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terkait topik sumber daya alam. Media *Smart box* memudahkan penyajian konsep pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga memudahkan siswa memahami dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media ini dapat meningkatkan semangat siswa selama pembelajaran berlangsung, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan mereka. Dengan demikian, penggunaan media *Smart box* dalam pendidikan IPS terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan aktif.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Juliana et al., (2022) semakin mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 Langkapura. Hasil penelitian ini menyampaikan bahwa pendekatan ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan peka terhadap materi yang disampaikan. Efektivitas model *Problem Based Learning (PBL)* dikaitkan dengan keterampilan untuk merangsang pemikiran kritis dan kreatif di kalangan siswa, serta mengembangkan kerjasama di antara teman sebaya. Selain itu, penggunaan media interaktif ke dalam proses pendidikan membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik, memungkinkan siswa untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep IPA. Oleh karena itu, penelitian ini membuktikan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* yang dilengkapi dengan media interaktif merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa perbedaan yang signifikan jika dibandingkan dengan ketiga penelitian sebelumnya. Fokus penelitian ini adalah untuk meneliti pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *smart box* terhadap

hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas I SD Muhammadiyah Gunung Agung Kota Pagaralam. Sebaliknya, penelitian sebelumnya lebih banyak meneliti mata pelajaran IPA dan IPA kelas IV dan V, sedangkan penelitian ini lebih banyak meneliti mata pelajaran IPA kelas satu. Sedangkan, pendekatan penelitian dan lokasi yang beragam memberikan wawasan baru tentang penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dalam pendidikan, khususnya dalam memanfaatkan teknologi terkini untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti bermaksud untuk meneliti lebih lanjut tentang "**Pengaruh Model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Media *Smart box* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Gunung Agung Kota Pagaralam.**"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam pembahasan ini menjadi fokus dan tidak menyimpang begitu jauh. Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama, sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan karena minimnya variasi dalam metode pengajaran yang digunakan.
3. Siswa lebih tertarik untuk berinteraksi dan bermain dengan teman sebaya, yang menyebabkan mereka kurang fokus dan menerima informasi yang disampaikan terhadap pembelajaran.
4. Guru belum menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi hanya menggunakan buku paket, LKS, dan papan tulis.
5. Hasil belajar siswa yang masih rendah yang dapat dilihat melalui data yang menunjukkan hasil ketidak capaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) saat ujian akhir.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dalam pembahasan ini menjadi fokus dan tidak menyimpang begitu jauh. Maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini fokus pada penerapan model pembelajaran yang bervariasi, seperti model pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning (PBL)*, diskusi kelompok, dan permainan edukatif, untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas.
2. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran yang beragam, seperti media *smart box*, untuk membantu memahami materi menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
3. Penelitian ini akan menganalisis hasil belajar kognitif siswa. Yang dimaksud dengan hasil belajar dalam konteks ini yaitu pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Penekanan dalam analisis ini sangat penting karena akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas model pembelajaran berbantuan media *smart box* yang diterapkan serta dampaknya terhadap kemampuan kognitif siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan tersebut, maka dalam pembahasan ini akan tetap fokus dan tidak menyimpang begitu jauh. Maka rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *smart box* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas I SD Muhammadiyah Gunung Agung Kota Pagaram?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dalam pembahasan ini menjadi fokus dan tidak menyimpang begitu jauh. Maka tujuan penelitian pada penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *smart box* terhadap hasil belajar

Pendidikan Pancasila kelas I SD Muhammadiyah Gunung Agung Kota Pagaralam.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian penelitian yang akan diteliti dan didapat diantaranya sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih terhadap ilmu penengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih mengenai penerapan pembelajaran yang inovatif seperti modul *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *smart box*. Hasil temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan secara praktis

a) Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan wawasan serta pengalaman yang lebih mendalam mengenai model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *smart box*.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber pedoman dan inspirasi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif. Dengan mengetahui pengaruh dari model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *smart box*, guru dapat merencanakan pembelajaran yang lebih menarik dan kolaboratif.

c) Bagi Sekolah

Sekolah dapat memperkaya variasi media yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan variatif.