

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan serangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang mengikutsertakan bagaimana aktivitas guru dan siswa berlangsung, dalam rancangan pembelajaran tertentu yang difasilitasi dengan bahan ajar khusus, serta bagaimana komunikasi antara guru, siswa dan bahan ajar yang terjadi. Secara umum, suatu model pembelajaran terdiri dari beberapa langkah-langkah proses pembelajaran yang harus dilakukan (Magdalena, 2021:10). Model pembelajaran merujuk pada pendekatan yang akan diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, termasuk tujuan pembelajaran, langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan belajar, suasana belajar, dan bagaimana pengelolaan di kelas (Martiman et al., 2023:18).

b. Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran berperan sebagai acuan bagi perancang pengajaran dan para guru dalam menjalankan pembelajaran. Penentuan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh karakteristik dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut dan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh siswa (Asyafah, 2019:23). Adapun fungsi dari model pembelajaran adalah:

- 1) Pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan proses pembelajaran.
- 2) Pedoman bagi dosen atau guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mereka dapat menentukan langkah-langkah dan semua yang diperlukan.

- 3) Memudahkan dosen atau guru dalam mengajar para siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 4) Membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rizka, Budi et al., 2024:4).

c. Manfaat Model Pembelajaran

Adapun manfaat dari model pembelajaran adalah:

1) Bagi Guru

- a) Model pembelajaran yang terstruktur dan jelas dapat memudahkan pelaksanaan tugas pembelajaran dengan lebih efektif.
- b) Model pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memotivasi siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.
- c) Model pembelajaran memfasilitasi analisis perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu yang relatif singkat.
- d) Model pembelajaran yang terencana dengan baik dapat mempermudah guru pengganti untuk melanjutkan pembelajaran yang terarah dan memenuhi tujuan dan maksud yang sudah ditetapkan.
- e) Model pembelajaran juga dapat berkontribusi dalam menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas, dalam rangka menyempurnakan dan memperbaiki kualitas belajar mengajar (Salamun et al., 2023:9).

2) Bagi Siswa

- a) Memberikan kesempatan yang lebih luas untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar.
- b) Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- c) Mendorong minat dan semangat belajar dalam mengikuti pembelajaran secara menyeluruh.

- d) Dapat melihat atau mengevaluasi kemampuan pribadi siswa dalam kelompok berdasarkan fakta.
- 3) Bagi Supervisor
 - a) Dapat dijadikan sebagai bahan analisis dalam pelaksanaan tugas guru serta merumuskan bentuk layanan bantuan bimbingan.
 - b) Dapat dijadikan sebagai bahan diskusi dalam mengenali permasalahan pengajaran serta alternatif solusi yang dapat dilakukan (Asmara, 2023:24-25).

d. Macam-Macam Model Pembelajaran

Terdapat berbagai macam dari model pembelajaran yang umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya:

- 1) Model pembelajaran (*Discovery/Inquiry*)

Model pembelajaran *discovery* (penemuan), yang dikenal sebagai pembelajaran penemuan merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penemuan, eksplorasi, serta pengembangan pengetahuan oleh siswa melalui proses penyelidikan, tanya jawab serta evaluasi. Model ini memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam menemukan pola, mencari informasi, berkolaborasi dan mencari solusi pada situasi yang nyata.

- 2) Model pembelajaran berbasis Masalah (*Problem Based Learning (PBL)*)

Model pembelajaran berbasis masalah juga dikenal dengan istilah *Problem Based Learning (PBL)*, merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah yang nyata. Dalam model ini, siswa dihadapkan pada permasalahan yang menantang dan nyata, yang mendorong siswa untuk secara aktif mencari solusi dengan melalui penyelidikan, kerjasama dan evaluasi.

3) Model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning (CTL)*)

Model pembelajaran kontekstual dikenal dengan istilah *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengintegrasikan konteks yang nyata dan situasi dalam proses belajar. Model ini menekankan pentingnya mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat memahami aplikasi yang nyata dan keterkaitan dari apa yang sedang mereka pelajari.

4) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif yaitu pendekatan dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama-sama. Dalam model ini, siswa saling mendukung dan berkolaborasi satu sama lain untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik.

5) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning (PBL)*)

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan dimana siswa terlibat dalam kegiatan proyek yang mencakup penelitian, perencanaan dan penciptaan sesuatu yang nyata. Dalam model ini, siswa bekerja secara aktif untuk menyelesaikan proyek dengan tujuan mengembangkan pemahaman terhadap konsep, keterampilan dan kemampuan kerja sama (D. A. Putri, 2023).

e. Pengertian Model *Problem Based Learning (PBL)*

Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* pertama kali diperkenalkan oleh Barrows dan Tamblyn pada akhir abad ke 20. Awalnya, *Problem Based Learning (PBL)* dikembangkan dalam dunia pendidikan kedokteran. Namun, untuk saat ini *Problem Based Learning (PBL)* telah digunakan secara luas disemua jenjang pendidikan (Santoso et al., 2023:55). *Problem Based Learning* pertama

kali diperkenalkan pada awal tahun 1970-an di Fakultas Kedokteran Universitas Mc Master di Kanada, sebagai usaha untuk menemukan solusi dalam diagnosis dengan merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai situasi yang dihadapi (Rusman, 2018:242).

Pelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning /PBL*) merupakan suatu pendekatan dalam pendidikan yang dimulai dengan penyelesaian suatu permasalahan, akan tetapi, dalam proses menyelesaikan permasalahan tersebut, siswa memerlukan baru agar dapat menemukan solusi yang tepat (Hapizah et al., 2022:I). Dalam model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning /PBL*), masalah dapat diberikan guru terhadap siswa, dari siswa bersama guru, atau berasal dari siswa itu sendiri. Kemudian masalah tersebut dijadikan fokus pembahasan dan dicari solusinya sebagai bagian dari kegiatan belajar siswa (Edison, 2023:35).

Selama proses pembelajaran, guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendukung dan membimbing siswa dalam mengembangkan pemahaman siswa. Guru dapat menyampaikan petunjuk, pertanyaan reflektif, serta umpan balik yang sesuai merumuskan solusi dan memperluas wawasan secara efektif terhadap masalah. Model *Problem Based Learning (PBL)* juga mengaitkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata, sehingga siswa dapat mengetahui kaitan pada materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari (Sulaiman et al., 2024:I98).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*) merupakan suatu model pembelajaran yang mengikutsertakan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Pada model ini yaitu fokus pada permasalahan nyata yang berasal dari di lingkungan sekolah, rumah, serta masyarakat sebagai pondasi untuk memahami konsep dan pengetahuan, hal ini membantu siswa dalam memperkuat keterampilan memecahkan masalah serta kemampuan berpikir kritis mereka.

f. Tujuan *Problem Based Learning (PBL)*

Problem Based Learning (PBL) disusun bukan untuk membantu guru menyampaikan informasi sebanyak mungkin kepada siswa. Pembelajaran langsung dan pemaparan lebih sesuai untuk tujuan pembelajaran ini. Sebaliknya *Problem Based Learning (PBL)* disusun untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam pemecahan masalah, serta keterampilan intelektualnya. Siswa belajar untuk menjadi pelajar yang mandiri (*independen*) melalui pengalaman yang nyata atau situasi yang disesuaikan atau disimulasikan. secara singkat, tujuan dari model *Problem Based Learning (PBL)* dapat menjadi tiga aspek:

- 1) Kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis.
- 2) Kemampuan berperan sebagai individu dewasa.
- 3) Kemampuan belajar secara mandiri (Lismaya, 2019:23).
- 4) Adapun Tujuan dari model *Problem Based Learning (PBL)*
- 5) Mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar.
- 6) Mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Ujang S. Hidayat, 2016:147).

g. Karakteristik *Problem Based Learning (PBL)*

Terdapat beberapa karakteristik dari model *Problem Based Learning (PBL)* sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*) lebih mengutamakan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.
- 2) Motivasi utama dari model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*) yaitu memecahkan suatu permasalahan.
- 3) Pembelajaran yang diterapkan dapat mengikutsertakan penyelesaian proyek, akan tetapi juga dapat berlangsung tanpa melibatkan proyek.

- 4) Guru berfokus pada mengembangkan masalah yang akan diajarkan, sedangkan siswa diberikan keleluasaan untuk menentukan cara penyelesaiannya.
- 5) Siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah.
- 6) Siswa dapat bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam memecahkan suatu masalah.
- 7) Guru yang melakukan penilaian menggunakan berbagai metode yang seharusnya sudah disiapkan sebelumnya.
- 8) Pada proses pembelajaran dapat berlangsung dalam berbagai durasi yang bervariasi, tergantung pada permasalahan yang dihadapi (Auisena, 2023:46).

h. Sintaks *Problem Based Learning (PBL)*

Sintaks model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut:

- 1) Mengorientasi siswa terhadap masalah.
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar.
- 3) Membimbing penyelidikan, baik individu maupun kelompok.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Barrows, 1980).

i. Kelebihan dan kekurangan *Problem Based Learning (PBL)*

Kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* adalah sebagai berikut:

- 1) Pemecahan masalah dapat mendorong kemampuan siswa dan memberikan kepuasan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang baru dan mengembangkan pengetahuan tersebut.
- 2) Pemecahan masalah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, inovatif, serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan pengetahuan yang baru.

- 3) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan kepada siswa dalam menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam kehidupan yang nyata.
- 4) Pemecahan masalah dapat memotivasi siswa untuk terus belajar sepanjang hayat.
- 5) Pemecahan masalah tidak hanya memberikan kesadaran pada siswa bahwa belajar tidak tergantung pada kehadiran guru, akan tetapi tergantung pada motivasi internal dari dalam diri mereka.

Adapun kelemahan dari model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila siswa tidak memiliki keinginan dan menganggap bahwa masalah yang akan diteliti itu sulit, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Pada proses ini membutuhkan waktu untuk persiapan, jika guru tidak mempersiapkan secara matang, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.
- 3) Pemahaman pada siswa mengenai suatu permasalahan yang terjadi di masyarakat atau di kehidupan nyata seringkali kurang, sehingga proses pembelajaran berbasis masalah dapat terhambat oleh faktor ini (Anjumi, 2024:250-251).

2. Media Smart box

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yang diartikan sebagai kondisi untuk membantu seseorang dalam melakukan suatu kegiatan belajar (Kristanto, 2016:5-6). Media pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa sebagai penerima informasi. Jika lingkungan belajar disusun secara terstruktur, hal ini dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Saleh, Sahib et al., 2023:6).

Dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar mengajar akan menjadi lebih menarik dan mudah, sehingga siswa lebih dapat memahami dan mengerti pelajaran dengan mudah. Kemampuan siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang di gunakan oleh guru dapat membantu meningkatkan fokus siswa karena media pembelajaran tersebut menarik dan dapat lebih mudah dipahami karena sesuai dengan kebutuhan siswa (Agustira, 2022:73).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan memiliki dampak dari berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi siswa, sehingga dapat mendukung terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah pengetahuan yang baru pada diri siswa. sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Adapun tujuan dari media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam proses menyampaikan suatu materi pelajaran kepada siswa. Proses tersebut dilakukan agar semua materi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh siswa, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Tujuan dari media dalam proses mengajar adalah sebaagai berikut:

- 1) Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian siswa.
- 2) Membuat bahan pelajaran menjadi lebih jelas sehingga dapat lebih mudah dipahami.
- 3) Memungkinkan metode pengajaran yang lebih menarik dan bervariasi.
- 4) Membuat siswa lebih aktif dalam melaksanakan proses belajar (Ani Daniyati et al., 2023:286).

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian informasi pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pemahaman yang berbeda dapat dimaksimalkan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas.
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih berinteraksi.
- 5) Efisiensi dalam penggunaan tenaga dan waktu.
- 6) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 7) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.
- 8) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 9) Mengubah peran guru ke arah yang lebih produktif dan positif (Kristanto, 2016:10-II).

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyampaian suatu pesan agar tidak terlalu verbal.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, serta daya penglihatan, seperti:
 - a) Objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan gambar, realita, video, film bingkai atau model.
 - b) Obyek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film slide, gambar atau video.
 - c) Gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat dapat dibantu dengan teknik time lapse, fotografi cepat tinggi, atau pemutaran vidio lambat.
 - d) Peristiwa yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan lkembali melalui rekaman vidio, foto atau film.
 - e) Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

- f) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk slide, film, gambar atau video.
- 3) Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara bervariasi dan tepat maka dapat mengatasi sikap siswa yang cenderung pasif. Dalam hal ini, media pembelajaran memiliki manfaat untuk:
- a) Membangkitkan motivasi belajar siswa.
 - b) Memfasilitasi interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya masing-masing.
- 4) Mengingat dengan sifat unik pada setiap siswa yang selalu berbeda-beda dengan pengalaman dan lingkungan dan mereka, sementara materi pembelajaran dan kurikulum yang digunakan sama untuk seluruh siswa, masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk:
- a) Memberikan dorongan yang sama.
 - b) Menyelaraskan pengalaman,
 - c) Menghasilkan persepsi yang sama (Tumbel, 2023:76).

e. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu:

- 1) Media audio : radio dan tape recorder
- 2) Media visual : poster, foto, bagan, diagram, grafik, komik, diorama, spesimen, dan kartu bergambar.
- 3) Media audio visual : Video, Televisi dan film.
- 4) Multimedia : komputer, internet, dan LCD (Wahyuni & Yokhebed, 2019:37).

f. Pengertian Media *Smart box*

Nama "*Smart box*" diambil dari bahasa Inggris "*Smart box*". *Smart box* merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk balok yang disediakan oleh instruktur (T. S. et al. Putri, 2023:5). Media *Smart box*

adalah media pembelajaran yang berbentuk balok yang di dalamnya berisi mengenai materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru (D. B. Putri et al., 2024:752). Dalam media *smart box* ini di dalamnya berisi mengenai simbol-simbol Pancasila, kotak yang menunjukkan penerapan nilai-nilai Pancasila di rumah dan di sekolah, dan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila (Maradika et al., 2023:2208). Media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan di sekolah. Selain itu, media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Astuti et al., 2024:291).

Penggunaan media *smart box* juga dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa. Dengan adanya Adanya motivasi dan semangat belajar siswa menjadikan mereka semakin antusias dalam mengikuti proses belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat. Selain itu, melalui media *Smart box* guru dapat menampilkan berbagai gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran serta mendukung pengembangan kreativitas dalam merancang media yang bersifat permainan yang edukatif dan menyenangkan (Sudarto et al., 2024:760-761).



Gambar 2.1 Media *Smart box*

g. Manfaat Media *Smart box*

Adapun manfaat dari media *smart box* adalah sbagai berikut:

- 1) Meningkatkan konsentrasi siswa.

- 2) Memudahkan siswa dalam memahami kata atau huruf.
- 3) Meningkatkan kreativitas siswa.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa
- 5) Dan tentunya meningkatkan hasil belajar siswa (Polinda et al., 2023:9750-9751).

h. Kelebihan dan Kekurangan Media *Smart box*

Adapun kelebihan dari media *smart box* adalah sebagai berikut:

- 1) Media *smart box* lebih menarik serta dapat memotivasi siswa karena tampilan warna dan gambarnya.
- 2) Media *smart box* mudah dipahami siswa.
- 3) Memudahkan dan mempercepat peneliti atau guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Kekurangan dari media *smart box* ini adalah:

- 1) Penggunaan media *smart box* membutuhkan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya.
- 2) Media *smart box* yang cenderung sulit dibawa kemana-mana karena bentuknya yang cukup besar (Sukaryanti et al., 2023:148).

i. Tahap Pelaksanaan Media *Smart box*

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap pelaksanaan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan dan memperkenalkan media *smart box* kepada siswa.
- 2) Menyampaikan aturan permainan kepada siswa,.
- 3) Membimbing siswa selama proses permainan tersebut berlangsung,
- 4) Serta mengamati siswa selama proses permainan (Fauzi, Taty et al., 2022:6)

Selanjutnya, peneliti akan melakukan pengamatan pada saat kegiatan berlangsung untuk melihat keaktifan siswa pada selama proses kegiatan permainan. Pengamat bertujuan untuk mengetahui sejauh mana

pelaksanaan tindakan yang dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang diharapkan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku, yang terjadi akibat interaksi individu dengan lingkungan. Oleh karena itu, perubahan perilaku dikategorikan sebagai hasil proses pembelajaran (Luthfi, 2023:63). Hasil belajar itu sendiri merujuk pada capaian dan pencapaian yang sudah dicapai. Dengan demikian, hasil belajar adalah apa yang diperoleh individu setelah melaksanakan aktivitas atau pekerjaan tertentu (Taufik, Mokhammad et al., 2023:18).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam menerima pembelajaran. kemampuan tersebut seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, Hasil belajar dapat dilihat dari kegiatan evaluasi yang memiliki tujuan untuk mendapatkan bukti data, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hilda et al., 2023:7).

Untuk menentukan tujuan pembelajaran tercapai, maka seorang guru perlu melaksanakan tes formatif pada setiap kali menyampaikan suatu materi kepada siswa. Penilaian formatif ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Suatu proses pembelajaran dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dari materi materi tersebut.

Indikator hasil belajar ini berfungsi sebagai alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu aktivitas atau suatu kejadian. Untuk dapat mengukur hasil belajar, maka diperlukan adanya indikator-inclikator sebagai patokan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar siswa (Sugita, 2021:32).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkah laku yang muncul dari penguasaan materi pengajaran yang ditetapkan. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif.

b. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah aspek yang sangat penting dalam proses pendidikan, karena mencakup keterampilan berpikir dan pengetahuan yang diperlukan bagi setiap siswa. Memiliki hasil belajar kognitif yang baik menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran (Maria, 2023:4). Kemampuan kognitif ini terlihat melalui sikap yang dapat diamati, sebagai hasil dari kegiatan dan proses peroleh pengetahuan melalui pengalaman itu sendiri (Putri, Hellin et al., 2022:140).

Ranah kognitif sangat terkait erat dengan hasil belajar, yang mencakup beberapa aspek penting, yaitu pengingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian (Nurul Audie, 2019:588). Dalam hal ini, ranah kognitif terbagi menjadi enam tingkatan, yaitu: C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Membuat) (Nurlindayani et al., 2020:56)

Lebih lanjut, menurut Bloom ranah kognitif hasil belajar mencakup penguasaan konsep, ide, pengetahuan nyata, serta keterampilan intelektual. Bloom memberikan pengertian yang sederhana untuk setiap kategori hasil belajar domain kognitif yaitu Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis, Sintesis, dan Evaluasi (Jufri, 2023:75).

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan yang bersifat hafalan dan bersifat nyata. Pengetahuan hafalan termasuk definisi, pasal dalam peraturan dan undang-undang. Tujuan pembelajaran pada kategori ini, biasanya dirumuskan dengan memanfaatkan kata kerja operasional seperti:

mendefinisikan, melengkapi, mendefinisikan, melengkapi, mengidentifikasi, menyeleksi, menyebutkan, memberi nama, mendeskripsikan (beberapa kata kerja juga dapat digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran pada kategori lainnya).

2) Pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman dinyatakan dalam bentuk kemampuan memahami informasi, memanfaatkan dan mengekstrapolasi pengetahuan dalam situasi baru, menjelaskan makna, menginterpretasi fakta, memprediksi serta mengaplikasikan pengetahuan tersebut untuk dimanfaatkan dalam situasi lain. Kata kerja operasional yang digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran pada aspek ini adalah: menjelaskan, mengubah, merangkum, mengkonversi, mengelompokkan, mendeskripsi, merangkum, menggeneralisasi, menerjemahkan, memprediksi (Jufri, 2023:77).

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi merupakan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan atau gagasan yang dimiliki pada situasi nyata dapat berupa ide, metode, teori, konsep, hukum, rumus, prinsip, generalisasi, pedoman atau petunjuk teknis. Kata kerja operasional yang digunakan dalam merumuskan tujuan pembelajaran dalam golongan ini ialah: menyusun rencana, menerapkan, menghitung, memodifikasi, melakukan, mendemonstrasikan, menunjukkan, menggunakan.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan proses memisahkan suatu konsep atau struktur menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang lebih kecil sehingga susunannya lebih jelas. Analisis adalah kemampuan yang rumit yang memanfaatkan kemampuan dari ketiga jenis hasil belajar sebelumnya. Tujuan pembelajaran dalam kategori ini adalah: menganalisis, membedakan, menguraikan,

menghubungkan, membagi, mengidentifikasi, mengilustrasikan, membandingkan, mendebat, membuat diagram, memilah, membuat outline.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesi merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur atau bagian-bagian menjadi satu kesatuan yang utuh. Berpikir berdasarkan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis dipandang sebagai berpikir yang menuju kesatu titik, sedangkan kemampuan mensintesis dipandang sebagai salah satu aspek berpikir yang berbeda arah. Kata kerja yang penting untuk mengembangkan kemampuan mensintesis adalah: mengatur, merumuskan, menulis kembali, mengaktegorisasi, merancang, menjelaskan, merekonstruksi, merevisi, mengklasifikasi, mengkompilasi, memproduksi, merangkum, mensintesis, menceriterakan.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah kategori tertinggi dalam hasil belajar kognitif. Evaluasi meliputi kemampuan untuk memberi keputusan tentang nilai sesuatu yang dapat dilihat dari tujuan, gagasan, , metode, cara bekerja, pemecahan, dan materi. Adapun kata kerja dalam golongan ini adalah: menyimpulkan, mendeterminasi, menilai, mengasses, mengkritik, mendukung, membandingkan, merangking, membandingkan, mengevaluasi.

Secara umum, hasil belajar kognitif kategori pengetahuan, pemahaman, serta penerapan dikategorikan sebagai kemampuan berpikir dasar, sedangkan analisis, sintesis, dan evaluasi digolongkan sebagai kemampuan berpikir yang lebih maju (Jufri, 2023:80).

Dengan mengembangkan dan memahami dan semua tingkatan ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat diperlukan dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Nurlindayani et al., 2020:56). Hal ini menegaskan bahwa hasil belajar

kognitif penting untuk meningkatkan mutu belajar atau meningkatkan keseluruhan prestasi belajar siswa.

Terkait dengan bentuk penilaian yang digunakan dalam ranah kognitif ini adalah tes, yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana siswa dapat mengingat, menerapkan dan memahami, pengetahuan yang sudah dipelajari. Dengan penilaian yang tepat, diharapkan dapat memberikan masukan yang berguna untuk pembelajaran yang lebih baik (Mangalastawa et al., 2023:68).

c. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah menjalankan proses belajar mengajar menjadi indikator untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa sangat dipengaruhi dengan keadaan siswa dan lingkungan mereka (Nuridayanti, 2022).

Berikut ini adalah faktor-faktor dari hasil belajar, sebagai berikut ini:

- 1) Faktor internal yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri mereka sendiri, yang meliputi aspek fisiologis (jasmani) seperti melihat, mendengar, kondisi kesehatan, kebugaran fisik, serta aspek psikologis (mental) seperti konsentrasi, kesadaran dan minat.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), seperti keadaan lingkungan disekitar mereka. Faktor eksternal ini juga terdiri dari dua aspek yaitu, aspek sosial (lingkungan keluarga, guru, dan teman) dan aspek nonsosial (kondisi bangunan dan letak tempat belajar/kelas serta fasilitas penunjang yang lainnya) (A. Damayanti, 2022).

Faktor internal maupun faktor eksternal memiliki kontribusi dalam mendukung proses belajar mengajar. Hubungan dari kedua faktor ini diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

4. Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Secara etimologis, kata "Pancasila" terdiri dari dua suku kata yaitu "panca" yang berarti lima dan "sila" yang berarti dasar (Imaduddin FR, 2024:4). Secara ideologis, dasar negara yang lima tersebut yaitu Pancasila, yang menjadi landasan negara. Rumusan dari lima nilai dasar sebagaimana tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai berikut.

- 1) Ketuhanan Yang Maha Esa.
- 2) Keadilan yang adil dan beradab.
- 3) Persatuan Indonesia.
- 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan.
- 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Kelima sila tersebut membentuk satu kesatuan nilai kehidupan masyarakat Indonesia serta menjadi dasar Negara Republik Indonesia. Landasan tersebut kuat karena dirumuskan dan diperoleh dari nilai-nilai kehidupan rakyat di Indonesia, yang mencerminkan pandangan dan kepribadian hidup bangsa kita (Jamalong, Ahmad et al., 2020:14)

Pendidikan Pancasila adalah bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang terfokus pada penanaman dan penyampaian materi yang berhubungan dengan ideologi Pancasila ke dalam proses belajar mengajar selanjutnya. Peran Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter yang di berikan kepada siswa agar menjadi warga negara yang memiliki karakter baik (S. O. Lestari & Kurnia, 2022:27-28). Pengajaran dapat dilakukan kepada siswa sekolah mulai dari tingkatan sekolah dasar (SD) (Akhyar & Dewi, 2022:1542).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkat sekolah dasar (SD) meliputi beberapa materi mengenai Pancasila seperti penjelasan tentang setiap sila Pancasila, makna lambang Pancasila, praktik

penerapan sila-sila Pancasila serta topik lain yang relevan (Wulandari, Nova Suci et al., 2023:32).

b. Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari

Penerapan atau penanaman nilai-nilai pada setiap butir pancasila yang harus diajarkan agar siswa memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan karakter luhur bangsa serta tidak menyimpang dari nilai pancasila yang sesuai dengan sila-sila di dalam pancasila adalah sebagai berikut :

1) Ketuhanan Yang Maha Esa

Selalu disiplin dalam menjalankan ibadah. Tidak berbohong kepada guru maupun teman. Bersyukur kepada Tuhan karena memiliki keluarga yang menyayangi. Tidak menyalin jawaban teman (menyontek) ketika ujian maupun pada saat mengerjakan tugas di kelas. Tidak mengganggu teman yang memiliki keyakinan agama yang berbeda pada saat beribadah. Menceritakan suatu peristiwa berdasarkan informasi yang diketahui, tidak mengurangi dan ditambah-tambahkannya. tidak meniru pekerjaan temannya dalam menyelesaikan tugas di rumah. Percaya pada kemampuan diri sendiri dalam melakukan apapun, karena Allah telah memberikan kelebihan dan kekurangan masing-masing kepada setiap manusia.

2) Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab

Membantu teman yang sedang kesusahan. Tidak membedakan saat memilih teman. Berbagi makanan dengan teman yang lain jika sedang makan didepan mereka. bersedia membimbing teman yang belum memahami pelajaran tertentu. Memberikan tempat duduk kepada orang tua, ibu hamil, atau orang yang lebih membutuhkan saat berada di kendaraan umum. Tidak memarahi teman bersalah kepada kita. Meminta maaf atau memaafkan apabila melakukan kesalahan. Patuh dan menghormati guru, tanpa

mengeraskan suara. Patuh dan hormat kepada orang tua (Sianturi, 2021:288)

3) Persatuan Indonesia

Mengikuti upacara bendera dengan disiplin. Bergotong royong dalam membersihkan lingkungan sekolah. Tidak berkelahi sesama teman maupun dengan orang lain. Menggunakan produk-produk dalam negeri. Menghormati setiap teman memiliki budaya dan ras yang berbeda. Merasa bangga menjadi warga negara Indonesia. Tidak sombong dan menyanjungkan diri sendiri. Mengagumi kesuburan tanah wilayah Indonesia dan kesuburan dan keunggulan geografis.

4) Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan

Membiasakan diri untuk bermusyawarah dengan teman-teman dalam menyelesaikan masalah. Memberikan suara dalam pemilihan. Tidak memaksakan kemauan kepada orang lain. Menerima kekalahan dengan lapang dada dalam persaingan teman yang lain. Dengan niat yang baik dan rasa tanggung jawab melaksanakan dan menerima hasil keputusan musyawarah. Berani mengkritik teman, ketua maupun guru yang bertindak semau-mauanya. Berani menyampaikan pendapat di depan umum. Melaksanakan semua keputusan dan aturan bersama dengan ikhlas dan bertanggung jawab.

5) Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Berlaku adil kepada siapapun. Berbagi makanan dengan teman lain secara merata. Seorang ketua memberikan tugas yang sesuai dan adil dengan kemampuan anggotanya. Seorang guru memberikan nasihat kepada siswa yang kurang aktif dan guru memberikan pujian kepada siswa yang rajin. Tidak pilih-pilih dalam berteman. Tidak menggunakan hak milik untuk tidak sejalan

dengan atau merugikan kepentingan bersama. senang bekerja keras (Sianturi, 2021:289).

c. Karakteristik Pendidikan Pancasila

Karakteristik Pendidikan Pancasila sebagai berikut:

- 1) Wahana pengembangan pendidikan kewarganegaraan dan Pendidikan Pancasila dengan untuk mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka membangun peradaban bangsa Indonesia.
- 2) Wahana pendidikan dalam pengembangan siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 3) Wahana untuk menerapkan perilaku kekeluargaan, gotong royong, serta keadilan sosial yang dianggap penting oleh nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika.
- 4) mengutamakan pada penumbuhkembangan karakter siswa agar menjadi warga negara yang baik dan cerdas, serta memiliki wawasan kebangsaan yang menekankan harmonisasi sikap, pengetahuan dan keterampilan.
- 5) Berorientasi pada penguatan siswa untuk menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, cerdas, jujur, dan bertanggung jawab (Wulandari, Nova Suci et al., 2023:31).

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan atau penelitian sebelumnya merupakan suatu tinjauan atau kajian terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yang memiliki kesamaan tema atau metode dengan penelitian

yang sedang dilaksanakan (Maksur, 2024:I04). Berikut ini adalah beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya:

Tabel 2.1
Persamaan Dan Perbedaan Kajian Pustaka

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Desi Endra Kusumaningtiyas, Nurul Kusuma Dewi dan Yeni Yudha Ekawati	Penerapan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Berbantuan Media <i>Smart box</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di Banjarejo Madiun Tahun Ajaran 2023/2024	Sama-sama membahas penggunaan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> yang berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang aktif dan kontekstual, serta pemanfaatan media <i>Smart box</i> sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran	Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu dalam penelitian ini terletak pada fokus materi, di mana judul pertama berfokus pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV. Selain itu, tempat penelitian dilakukan di lokasi yang berbeda, yaitu SDN Banjarejo Madiun. Sedangkan peneliti pada penelitian ini mengkaji hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas I dan lokasi di SD Muhammadiyah Gunung Agung di Kota Pagaralam.
2.	Defita Berliani Putri , Fauziyyah Muna Karomah , dan Isna Rahmawati	Penerapan Media <i>Smart box</i> Dengan Model <i>Problem Based Learning</i> Dalam Pembelajaran Ips Kelas V SD Negeri I Gumul Materi Sumber Daya Alam	Sama-sama menggunakan media <i>Smart box</i> dan pendekatan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu dalam penelitian ini berfokus pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengenai sumber daya alam di kelas V. Selain itu, lokasi penelitian berbeda, yaitu SD Negeri I Gumul. Sedangkan peneliti pada penelitian ini membahas Pendidikan Pancasila di kelas I, dan lokasi di SD Muhammadiyah Gunung Agung di Kota Pagaralam.
3.	Meli Juliana, Joko Sutrisno AB, dan Mareyke Jessy Tanod	Pengaruh Model <i>Problem Based Lerning (PBL)</i> Berbantuan Media Interktif Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV Sd Negeri I Langkapura Tahun 2021/2022	Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan berbasis masalah.	Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu dalam penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas 4 SD Negeri I Langkapura, Selain itu, media pembelajaran yang digunakan yaitu media interaktif. Sedangkan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
				peneliti pada penelitian ini membahas Pendidikan Pancasila di kelas I SD Muhammadiyah Gunung Agung dan menggunakan media pembelajaran <i>smart box</i>
4.	Alya Putri Maradika, Eni Kumalasari, Wulan Aulia Azizah, Susilo Tri Widodo, dan Anita Nurkhikmah	Pengaruh Media <i>Smart box</i> Dengan Model <i>Project Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II SD Negeri Tugurejo 02 Materi Penerapan Nilai Pancasila	Sama-sama menggunakan Media <i>Smart box</i> sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang Pendidikan Pancasila.	Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran <i>Project Based Learning (PJBL)</i> . Selain itu, perbedaan lainnya adalah tingkat kelas yang diteliti, dengan penelitian ini berfokus pada kelas II. Dan terdapat lokasi yang berbeda lokasi penelitian ini di Tugurejo. Sedangkan peneliti pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> , sementara yang peneliti pada kelas I, sedangkan lokasi pada peneliti di kota Pagaram.
5.	Maryana, dan Desi Wulandari	<i>Smart box</i> Learning Media Based On <i>Problem Based Learning</i> To Improve Science Environmental Learning Outcomes	Sama-sama menggunakan media <i>Smart box</i> dan pendekatan <i>Problem Based Learning (PBL)</i> sebagai metode pembelajaran.	Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu dalam penelitian ini lebih berfokus pada pembelajaran sains lingkungan secara umum, tanpa batasan pada jenjang pendidikan atau lokasi tertentu. Sedangkan peneliti pada penelitian ini membahas pengaruh media <i>Smart box</i> dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I SD Muhammadiyah Gunung Agung Kota Pagaram.
6.	Sulaedah, Siti Utomo, Slamet, Ismaya, dan Erik Aditia	Development Of <i>Smart box</i> Of Asean Learning Media In Social Science Learning For Class Vi Elementary	Sama-sama menggunakan media <i>Smart box</i> sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.	Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu dalam penelitian ini lebih menekankan pada berfokus pada pengembangan media pembelajaran <i>Smart box</i>

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
		School Students		dalam konteks pembelajaran ilmu sosial tentang ASEAN untuk siswa kelas VI. Sedangkan peneliti pada penelitian ini membahas pengaruh media <i>Smart box</i> dengan pendekatan <i>Problem Based Learning (PBL)</i> terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas I.
7.	Yingfeng Zhang, Sichao Liu, Yang Liu and Rui Li	<i>Smart box</i> -enabled product-service system for cloud logistics	Sama-sama menggunakan Penggunaan Media <i>smart box</i> untuk mendukung proses belajar dan Keduanya berada dalam konteks pendidikan dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.	Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu membahas sistem logistik, dan Artikel ini lebih umum. Sedangkan peneliti pada penelitian ini Pendidikan Pancasila dan judul peneliti lebih spesifik untuk siswa kelas I di SD.
8.	Christian Floerkemeier, Matthias Lampe, Thomas Schoch	The <i>Smart box</i> Concept for Ubiquitous Computing Environments	Sama-sama menggunakan media <i>Smart box</i> sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.	Perbedaan penelitian tersebut yaitu membahas penggunaan <i>smart box</i> dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan peneliti pada penelitian ini spesifik untuk pendidikan di tingkat dasar.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah model konseptual menunjukkan tentang bagaimana teori yang saling terhubung dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting dalam penelitian ini (Sentosa, 2023:19).

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral siswa sejak usia dini. Di SD Muhammadiyah Gunung Agung, tujuan pendidikan ini diarahkan untuk mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa kelas I dengan cara yang menyenangkan dan sederhana.

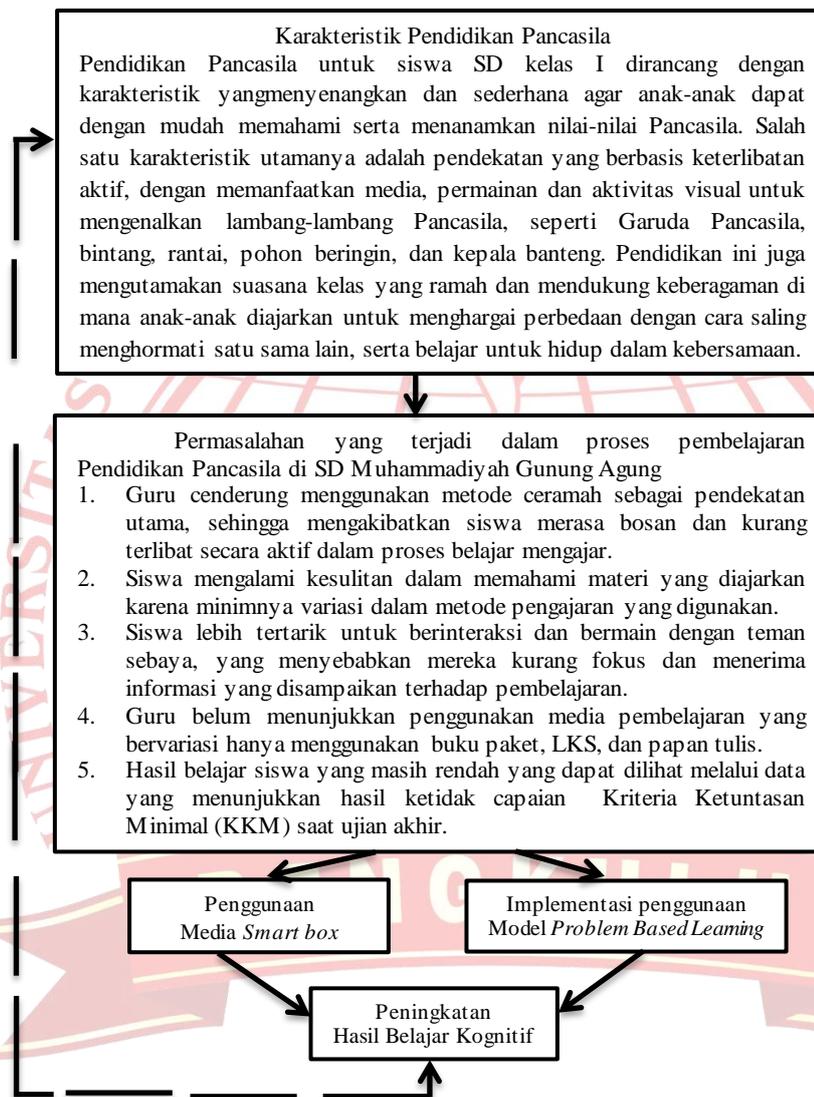
Namun, terdapat beberapa fenomena yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menemukan sejumlah permasalahan di SD Muhammadiyah Gunung Agung Kota Pagaralam. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru cenderung menggunakan metode ceramah, yang membuat siswa merasa kurang tertarik dan kurang aktif dalam belajar. Keterlibatan siswa terbatas, akibat fokus guru yang lebih banyak pada penyampaian informasi secara satu arah. Penjelasan guru menguasai durasi kelas, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk bertanya atau berinteraksi.

Kurangnya variasi dalam metode pengajaran mengakibatkan siswa kesulitan untuk mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari mereka. Metode yang monoton ini menyebabkan siswa tidak dapat memahami informasi dengan baik, sehingga pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi terbatas. Kecenderungan siswa untuk lebih banyak bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya menambah kurangnya fokus dan penerimaan terhadap materi yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran oleh guru juga masih sangat terbatas. Guru cenderung menggunakan buku teks, lembar kerja siswa (LKS), dan papan tulis sebagai alat bantu dalam proses mengajar. Data hasil belajar siswa kelas IA menunjukkan bahwa hanya 5 siswa (35%) yang berhasil memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 10 siswa (65%) berada di bawah KKM yang ditetapkan pada angka 70. Pembelajaran dianggap berhasil bila 80% siswa memperoleh nilai di atas KKM.

Untuk mengatasi semua permasalahan tersebut, disarankan agar guru mulai memvariasikan model dan media pembelajaran. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah Problem Based Learning (PBL) yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam mengatasi masalah yang ada dengan kehidupan mereka. Penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif, seperti Smart box, juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Melalui penggabungan penggunaan media yang beragam serta penerapan model PBL, diharapkan hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat, mendukung pemahaman dan penyerapan nilai-nilai

Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila di SD Muhammadiyah Gunung Agung dapat lebih efektif dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral siswa, serta mempersiapkan mereka untuk hidup dalam masyarakat yang beragam dan saling menghargai.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini, diasumsikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *Smart box* akan memberikan berdampak positif pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas I di SD Muhammadiyah Gunung Agung, Kota Pagaram. Asumsi ini dibangun

berdasarkan pada keyakinan bahwa media *Smart box*, yang bersifat interaktif, dapat membantu siswa memahami konsep Pendidikan Pancasila dengan cara yang nyata dan menyenangkan.

Diharapkan, siswa dapat menanamkan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, keadilan, musyawarah, dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari mereka. Proses ini diharapkan menjadi indikator keberhasilan dari pembelajaran yang dilaksanakan.

Model *Problem Based Learning (PBL)* dimaksudkan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar, di mana mereka dapat mengenali dan menyelesaikan masalah yang nyata. Media *Smart box* berfungsi sebagai alat pendukung yang mendukung diskusi dan eksplorasi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Integrasi media *Smart box* diharapkan dapat mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran di era digital, di mana siswa cenderung lebih tertarik pada metode yang interaktif. Dengan pemanfaatan media ini, diharapkan pembelajaran yang monoton dapat diubah menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik, serta meningkatkan keterampilan digital siswa yang merupakan penting saat ini.

Peningkatan hasil belajar diharapkan terlihat dari nilai akademis yang lebih baik serta pemahaman yang lebih dalam mengenai Pendidikan Pancasila. Dengan penguasaan yang baik, siswa kelas I diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, yang akan menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *Smart box* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, sekaligus memberikan kontribusi positif bagi strategi pembelajaran di SD Muhammadiyah Gunung Agung.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah dalam suatu penelitian (Elfrianto & Gusman Lesmana, 2022:46). Dalam penelitian ini, hipotesis yang peneliti rumuskan adalah sebagai berikut:

H_a : Ada Pengaruh Model *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media *Smart box* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas I SD Muhammadiyah Gunung Agung Kota Pagaralam.

H₀ : Tidak Ada Pengaruh Model *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media *Smart box* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas I SD Muhammadiyah Gunung Agung Kota Pagaralam.

