

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum pembelajaran saat ini yang mengajarkan tentang rasa cinta tanah air dan memiliki wawasan kebangsaan. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam mengajarkan nilai-nilai Pancasila pada generasi muda dan warga negara agar mereka memiliki pemahaman yang baik terhadap ideologi tersebut (Mihit, 2023). Berdasarkan proses pembelajarannya, pendidikan Pancasila ini berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila yang termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945 yang di setiap silanya mempunyai nilai yang berbeda. Sila pertama menjelaskan tentang nilai ketuhanan, sila kedua mencakup nilai kemanusiaan, sila ketiga mencakup nilai persatuan, sila keempat mencakup nilai kerakyatan dan sila kelima mencakup nilai keadilan. Berdasarkan nilai-nilai tersebut akan membentuk jiwa yang berkarakter pada generasi bangsa saat ini.

Menurut Tunnisa, (2024) Pancasila bukan hanya mencerminkan nilai kehidupan tetapi juga mencerminkan dalam keberagaman dan kekayaan budaya adat istiadat yang ada di Indonesia sehingga peran Pancasila sangat penting dalam membentuk karakter bangsa. Karakter bangsa yang religius, menghargai harkat dan martabat manusia tanpa diskriminasi, cinta tanah air, semangat menjaga Bhinneka Tunggal Ika, menghormati pendapat orang lain dan peduli terhadap sesama. Karakter bangsa tersebut sangat penting sebagai jati diri bangsa yang berlandaskan pada Pancasila. Pendidikan Pancasila selain

menciptakan generasi bangsa yang berkarakter juga bertujuan untuk menciptakan generasi yang bermoral dan beretika.

Era abad 21 saat ini dibutuhkan generasi bangsa yang berkarakter, pendidikan Pancasila sangat penting diimplementasikan pada seluruh generasi bangsa sebagai bentuk mempertahankan persatuan dan keragaman budaya yang ada di Indonesia. Keragaman budaya di Indonesia adalah salah satu bentuk warisan dari nenek moyang yang perlu dipertahankan dan dilestarikan. Keragaman budaya di Indonesia banyak jenisnya dari suku adat, pakaian tradisional, tarian tradisional, senjata tradisional, rumah adat dan alat musik tradisional. Keragaman budaya tersebut perlu diajarkan kepada siswa sebagai bentuk pemahaman terhadap sikap toleransi dan menghargai perbedaan yang ada. Menurut Margareta Dian Kristi dkk., (2024) keragaman budaya juga mengajarkan merayakan perbedaan sebagai kekuatan bangsa dan mendukung pengembangan keterampilan sosial seperti empati, saling menghargai dan kerjasama dalam keberagaman untuk mencegah diskriminatif. Berdasarkan hal tersebut, peran keragaman budaya dalam membentuk karakter generasi bangsa sangat diperlukan sebagai bekal moral untuk dimiliki.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang mendukung perkembangan hasil belajar kognitif siswa dalam Kurikulum Merdeka. Tujuan kurikulum merdeka diwujudkan melalui pengalaman belajar yang bermakna, berpusat pada siswa dan interdisipliner (P. A. T. Prasasti et al., 2026). Fokus dari hasil belajar ini adalah mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut dirancang untuk memberikan tuntunan yang jelas dalam proses

pembelajaran. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar di kelas ada strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan siswa. Siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran ditunjukkan dengan hasil yang melebihi ambang batas KKM. Sementara itu, siswa yang hasil belajarnya masih di bawah ambang batas menunjukkan bahwa mereka belum mampu mencapai tujuan yang diharapkan, sehingga evaluasi diperlukan dalam pembelajaran tersebut. Pencapaian tujuan pembelajaran ini sangat penting untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa yang berkualitas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 13 September 2025 di SDN 1 Semanding, ditemukan masalah terkait rendahnya hasil belajar kognitif siswa di mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada pembahasan Bab 3 mengenai Keragaman Budaya Indonesiaku, khususnya topik A Budaya Daerah Indonesia. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V di ranah kognitif ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran tentang keragaman budaya Indonesiaku, berakibat pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Rendahnya hasil belajar tersebut dapat disebabkan oleh kurang optimalnya penerapan model pembelajaran yang sesuai serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang masih berada di bawah KKTP yaitu 75 dengan persentase kelulusan hanya 41%.

Proses pembelajaran yang berlangsung guru masih cenderung menggunakan pendekatan yang berfokus pada penyampaian materi dan media yang digunakan terbatas hanya bergantung pada buku panduan guru. Hal ini

membuat siswa merasa kurang menarik sehingga bosan dan kehilangan konsentrasi selama pelajaran, yang berujung pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN 1 Semanding sehingga untuk meningkatkan hasil pembelajaran, memudahkan pemahaman siswa, dan mendorong partisipasi aktif, diperlukan penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai. Adanya variasi dalam model dan media pembelajaran yang inovatif, siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki. Hal ini menciptakan indikator yang dapat diidentifikasi sebagai yang sudah dikuasai dan yang belum dikuasai siswa. Materi keragaman budaya Indonesiaku, terdapat indikator yang sudah dikuasai siswa pada aspek kognitif dengan siswa dapat menyebutkan keragaman budaya di sekitarnya. Namun, terdapat juga indikator yang belum dikuasai, yaitu siswa belum dapat mengklasifikasikan berbagai jenis keragaman budaya di Indonesia, seperti suku adat, senjata tradisional, rumah adat, tarian tradisional, alat musik, dan lagu daerah.

Alasan pemilihan tempat untuk penelitian di SDN 1 Semanding didasarkan pada karakteristik dan kebutuhan yang berkaitan dengan tujuan penelitian ini. SDN 1 Semanding memiliki latar belakang siswa yang beraneka ragam dalam hal karakteristik dan potensi, mencerminkan populasi yang menjadi target penelitian ini, sehingga diharapkan bisa merefleksikan kondisi sebenarnya. Selain itu, pihak sekolah menunjukkan sikap positif dan menerima kegiatan penelitian ini dengan baik. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V dengan maksud penelitian yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran yang menjadi fokus kajian. Siswa kelas V ini memiliki

karakteristik yang bermacam-macam dalam pembelajaran berlangsung ada yang termasuk dalam kategori unggul ada juga yang termasuk pada kategori standar. Pembelajaran pada siswa kelas V khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini sebelumnya hanya menggunakan materi yang ada di buku tanpa adanya media pembelajaran tambahan yang dapat menarik fokus siswa. Siswa kelas V dipilih sebagai subjek penelitian ini karena dua alasan utama. Pertama, materi pelajaran Pendidikan Pancasila mengenai “Keragaman Budaya Indonesiaku” merupakan bagian dari kurikulum merdeka untuk kelas V di SDN 1 Semanding. Kedua, hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar yang mereka capai. Berdasarkan permasalahan ini, penelitian sebelumnya oleh Putra & Eka, (2025) Pembelajaran yang menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* dengan media diorama dapat memberikan dampak yang baik dalam pembelajaran yang bermakna. Temuan dari penelitian ini mendukung pandangan bahwa penggunaan model dan media pengajaran yang sesuai dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa. Penelitian ini mengungkap bahwa peningkatan hasil belajar terjadi akibat penerapan media dan metode pengajaran yang kreatif serta inovatif. Perbedaan utama antara penelitian ini dengan yang sebelumnya terletak pada fokusnya, yaitu pada hasil belajar kognitif siswa kelas V, serta inovasi media diorama yang dikembangkan menjadi piramida keberagaman budaya Indonesia dengan tambahan barcode dan link yang mencakup video terkait ragam budaya di setiap provinsi di Indonesia.

Berdasarkan masalah yang ada, diperlukan solusi dengan penerapan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model yang dapat menjadi jawaban atas permasalahan ini adalah model *Problem Based Learning (PBL)*. Model *Problem Based Learning* menekankan pada keterlibatan siswa untuk menyelesaikan masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Veronika Tiara dkk., (2024) model Pembelajaran Berbasis Masalah dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penyelesaian masalah dalam proses belajar. Selain itu, pendekatan ini juga membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan memberikan pengalaman melalui tantangan yang telah diselesaikan. Berikut adalah langkah-langkah atau sintaks yang perlu dilakukan dalam kegiatan pembelajaran: (1) mengarahkan siswa untuk fokus pada masalah, (2) mengatur siswa agar siap belajar, (3) memfasilitasi penyelidikan secara individu atau dalam kelompok, (4) mengembangkan dan mempresentasikan hasil kerja, (5) melakukan evaluasi dan analisis terhadap hasil masalah (Tiyasrini 2021).

Berdasarkan sintak atau langkah-langkah dalam pengajaran menggunakan model *PBL* ini mendorong siswa untuk menjadi lebih mahir dalam menghadapi sebuah tantangan serta menyusun solusi yang relevan, berpikir secara kritis dan bekerja sama dalam kelompok. Adanya model pembelajaran ini, siswa dihadapkan pada suatu masalah yang perlu diselesaikan dalam proses belajar yang aktif sehingga siswa perlu memahami konsep dengan baik. Lolita Anna Risandy dkk., (2023) berpandangan bahwa model *PBL* dapat mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, menganalisis dan

menyelesaikan masalah. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pada pembelajaran berlangsung.

Selama berlangsungnya proses belajar, media pembelajaran berfungsi sebagai elemen utama yang memperkuat pemahaman siswa. Media pembelajaran mengacu pada perangkat atau bahan yang digunakan untuk membantu siswa menguasai materi yang sedang dipelajari. Menurut Haryadi dkk., (2021) dengan menggunakan media pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dalam belajar dan terinspirasi, sehingga mereka mampu memahami dan mengerti materi yang disajikan, yang pada gilirannya akan berpengaruh positif terhadap hasil pembelajaran yang memuaskan. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar, tetapi juga memiliki peranan penting dalam mempermudah penyampaian informasi. Berdasarkan Wardani dkk., (2024) penggunaan media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa terkait pemahaman konsep dan motivasi belajar.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dimengerti oleh siswa. Piramida adalah bentuk berlapis yang menggambarkan distribusi dalam konteks materi tertentu sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Terutama pada media piramida keragaman yang merupakan bentuk berlapis dengan dasar keragaman yang luas, dan semakin ke atas semakin fokus pada kesatuan yang meliputi distribusi budaya di Indonesia. Menurut Hidayatillah, (2025) media piramida melambangkan

struktur yang kuat, dan dalam konteks pembelajaran, ini menunjukkan dasar pengetahuan yang tangguh untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam. Pendidikan Pancasila pada kurikulum Merdeka untuk kelas V, dibutuhkan alat yang dapat membantu siswa memahami keragaman budaya di Indonesia. Alat yang digunakan oleh peneliti adalah media Piramida Keberagaman. Tujuannya agar siswa dapat berpartisipasi aktif dan bersemangat selama proses belajar, tidak merasa jenuh, serta memudahkan mereka dalam memahami berbagai budaya di setiap provinsi di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian berjudul “Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media PIGAM (Piramida Keberagaman) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V di SDN 1 Semanding” menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menilai hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku melalui penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan bantuan media Piramida Keberagaman.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: “Bagaimana peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media PIGAM (Piramida Keberagaman) siswa kelas V SDN 1 Semanding tahun pelajaran 2025/2026?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media PIGAM (Piramida Keberagaman) siswa kelas V SDN 1 Semanding tahun pelajaran 2025/2026.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam hal berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan studi ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi perkembangan ilmu, terutama di bidang pendidikan dasar, melalui penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah dan penggunaan media PIGAM dalam proses belajar Pendidikan Pancasila. Temuan dari penelitian ini juga dapat memperkuat teori yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang berfokus pada masalah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar mereka, khususnya mengenai materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa mampu meningkatkan pemahaman materi Keragaman Budaya Indonesiaku dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media PIGAM (Piramida Keberagaman).
- 2) Memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Bagi Guru

- 1) Guru semakin kreatif dan strategis dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
- 2) Menambah pengetahuan tentang model pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Metode yang digunakan oleh kepala sekolah untuk mengelola pembelajaran di institusi pendidikan yang dipimpinnya.
- 2) Sumber daya dan evaluasi diri untuk kepemimpinan kepala sekolah selama periode waktu yang akan menjadi lebih mahir di masa depan.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini digunakan untuk mencegah terjadinya perbedaan pemahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan. Adapun definisi istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Model *Problem Based Learning*

Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebuah pendekatan belajar yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menyelesaikan masalah. Proses pembelajaran dimulai dengan guru yang memperkenalkan satu tantangan kepada siswa, yang erat kaitannya dengan materi yang akan dipelajari, sehingga mendorong siswa untuk berpikir secara kritis. Dalam praktiknya, model PBL mengikuti lima langkah berikut: (1) Mengarahkan

siswa untuk memahami masalah; (2) Mengatur siswa dalam grup; (3) Membantu penelitian secara individu atau kelompok; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil penelitian; dan (5) Menganalisis serta menilai solusi yang ditemukan (Fathonah dkk., 2024). Dalam model pembelajaran ini siswa dilibatkan dalam permasalahan yang nyata kemudian bersama-sama mencari dan menemukan solusi disertai dengan berpikir kritis dalam mengemukakan ide dan berkolaborasi bersama.

2. Media PIGAM (Piramida Keberagaman)

Media PIGAM (Piramida Keberagaman) adalah sebuah struktur piramida besar yang di dalamnya terdapat piramida-piramida kecil yang mewakili kebudayaan dari setiap provinsi di Indonesia. Media piramida ini dibuat menggunakan karton yang dibentuk menjadi piramida besar, sedangkan piramida kecil berisi makanan khas, senjata tradisional, rumah tradisional, tarian tradisional, alat musik, dan lagu daerah. Piramida kecil tersebut terdapat *barcode* yang mengarah ke tautan video *youtube* tentang keragaman budaya di setiap provinsi. Selain penggunaan *barcode*, pada piramida keberagaman ini juga tersedia dalam bentuk *link* untuk mengakses tautan *youtube* tersebut. Cara menggunakan media piramida keberagaman ini adalah dengan meletakkan piramida kecil di dalam piramida besar berdasarkan daerahnya masing-masing. *Barcode* dan *link* ditempatkan di bagian bawah piramida kecil dan dapat diakses dengan melakukan pemindaian.

3. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Hasil belajar adalah hasil akhir yang dicapai siswa yang menjadi indikator keberhasilan dalam meraih tujuan pembelajaran. Hasil pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Penelitian ini lebih menekankan pada kategori pengetahuan, berdasarkan Sumarli dkk., (2021) pada aspek kognitif, sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir logis dan rasional serta melatih mereka untuk berpikir kritis dalam menghadapi berbagai masalah. Aspek kognitif ini mencakup kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, dan menciptakan.

Konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, hasil belajar kognitif menunjukkan seberapa baik siswa memahami konsep dan dapat menggunakan pengetahuan yang dimilikinya dalam menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu, hasil belajar dalam Pendidikan Pancasila merupakan kemampuan siswa untuk memahami konsep Pendidikan Pancasila secara komprehensif dan menerapkan pengetahuan yang ada dengan cara yang logis dan bermakna untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.