

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Problem *Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh siswa (Ahyar, 2021). Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pembelajaran yang didalamnya mencakup strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan teknik-teknik pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran siswa di kelas dalam satu periode semester (Meylani dkk., 2024). Model pembelajaran merupakan suatu proses perencanaan yang digunakan untuk pedoman dalam proses pembelajaran (Ponidi, 2021). Model pembelajaran ini sangat penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran karena di dalam model pembelajaran ini termuat strategi, metode dan tahapan-tahapan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Sejalan dengan hal itu, Sarumaha, (2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Menurut Choirudin, (2023) model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran

sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Berdasarkan pendapat dari Amalia, (2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang dapat digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, media, tipe, program media komputer dan kurikulum. Menurut Hasriadi, (2022) model pembelajaran merupakan rancangan yang menggambarkan proses dan menciptakan kondisi lingkungan sehingga peserta didik dapat berinteraksi, berubah dan berkembang. Menurut Adi Asmara, (2024) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Hal tersebut sejalan dengan Wulandari, (2024) bahwa model pembelajaran adalah kerangka atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Siregar, (2021) model pembelajaran merupakan bentuk kegiatan pembelajaran yang tergambar yang dilakukan guru dari awal sampai akhir pembelajaran dengan ciri khasnya sendiri dalam mengajar di sekolah.

Berdasarkan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka perencanaan atau pendekatan yang digunakan untuk merancang kegiatan pembelajaran secara sistematis

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga digunakan sebagai alur dalam berlangsungnya pembelajaran, karena di dalam model pembelajaran terdapat langkah-langkah yang telah disusun secara rinci.

b. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) merupakan model belajar dengan membiasakan siswa untuk memecahkan masalah dan merefleksikannya dengan pengalaman mereka berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya, sehingga memungkinkan berkembangnya keterampilan berpikir (penalaran, komunikasi dan koreksi) dalam memecahkan masalah yang bermakna, relevan dan kontekstual (Arnita Budi Siswanti, 2023). Menurut Maryam, (2023) model pembelajaran *PBL* merupakan model pembelajaran yang bersifat adanya masalah nyata sebagai konteks untuk siswa belajar berpikir kritis dan kemampuan dalam memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan.

Model pembelajaran *PBL* adalah model pembelajaran dengan menyajikan kondisi permasalahan otentik atau nyata serta bermakna sebagai bahan pembelajaran sehingga mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memiliki kemampuan memecahkan permasalahan (Alfhas Edison, 2023). Pembelajaran berbasis masalah (*PBL*) juga merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh

pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran (Muhartini dkk., 2023). Menurut Halimah dkk., (2023) *PBL* merupakan model pembelajaran dalam konteks kehidupan nyata yang berorientasi pemecahan masalah dengan memanfaatkan berpikir kritis, dan praktikal melalui pemanfaatan multiple intelligence dengan membiasakan “bagaimana belajar”.

Menurut Rauf, (2025) model *PBL* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang membuat siswa harus mampu memecahkan masalah tersebut dan melakukan sebuah eksperimen (percobaan) secara langsung untuk membuktikan adanya sebuah solusi. Model *PBL* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk menghadapi masalah dan kemudian mencari pemecahannya (Neza Agusdianita, Irfan Supriatna, 2023). Model *PBL* adalah suatu situasi belajar dimana masalah yang mendorong pembelajaran sehingga siswa dapat menyelesaikan suatu masalah dengan pemikirannya yang kritis. (Angelia, 2024).

Menurut Hakim, (2022) *PBL* merupakan sebuah model pembelajaran yang digunakan dalam sebuah pembelajaran yang berbasis sebuah masalah. Model *PBL* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk bersentuhan langsung dengan fakta permasalahan di lingkungan mereka secara nyata. (Syarifah, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran atau pendekatan yang dilakukan kepada siswa melalui permasalahan yang

terjadi di sekitar siswa sehingga siswa dapat berpikir secara kritis dan kreatif untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi. Model PBL ini juga mengajarkan kepada siswa untuk terjun langsung dalam memecahkan permasalahan secara nyata.

c. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran berbasis masalah (*PBL*) dalam proses pelaksanaannya terdapat langkah-langkah atau sintaks yang perlu diperhatikan. Menurut Nirwana & Azizah, (2024) proses pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan mengidentifikasi/memperkenalkan siswa pada masalah, mengumpulkan fakta dan merumuskan asumsi sementara melalui diskusi, melakukan penyelidikan yang dipandu oleh guru, mempresentasikan/menyajikan hasil pekerjaannya di depan kelas, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Menurut Zuhaida dkk., (2024) bahwa sintak dari model *PBL* dilakukan sesuai dengan rancangan sebagai berikut 1.) Berorientasi pada permasalahan, 2.) Mengorganisasikan pembelajaran siswa, 3.) Membantu penelitian individu dan kelompok, 4.) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya dan 5.) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Menurut Putu & Parwati, (2025) sintak model *PBL* dapat dijabarkan sebagai berikut 1.) Orientasi peserta didik pada masalah dengan memberikan suatu permasalahan kepada siswa yang relevan sesuai dengan konteks kehidupan nyata. 2.) Mengorganisasikan siswa pada tahap ini guru membimbing siswa untuk mengidentifikasi yang

telah diketahui oleh siswa. 3.) Membimbing peserta didik secara individu maupun kelompok pada tahap ini guru membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi melalui berbagai macam cara untuk menyelesaikan masalah. 4.) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya pada tahap ini guru membimbing siswa untuk menentukan penyelesaian masalah. 5.) Menganalisa & Mengevaluasi proses pemecahan masalah pada tahap ini guru memfasilitasi siswa untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang telah dilakukan.

Berdasarkan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah yang dapat digunakan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah 1.) Memberikan suatu permasalahan kepada siswa. 2.) Mengorganisasikan siswa pada pembelajaran. 3.) Membimbing siswa baik secara individu maupun kelompok. 4.) Mengembangkan dan mempresentasikan karya. 5.) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Langkah-langkah tersebut yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran yang dilaksanakan berjalan sesuai alur yang telah ditentukan.

d. Kelebihan dan kekurangan Model *Problem Based Learning*

Model *PBL* memiliki dampak positif bagi keberlangsungan proses pembelajaran di kelas baik siswa maupun guru. Model pembelajaran ini mampu membantu siswa dalam menemukan berbagai cara dalam memahami permasalahan yang terjadi beserta solusinya. Sejalan dengan pendapat P. A. T. Prasasti et al., (2025) menyatakan bahwa pembelajaran

dengan model *Problem Based Learning* dapat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa melalui masalah-masalah yang disajikan terkait dengan materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, meskipun berdampak positif dan memiliki kelebihan, model pembelajaran ini juga memiliki kelemahan. Menurut Walenta, (2023) adapun kelebihan dan kelemahan dari Model *PBL*, antara lain:

1. Mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah
2. Mendorong siswa dalam mempelajari materi dan konsep baru ketika memecahkan masalah
3. Mengembangkan kemampuan sosial dan keterampilan berkomunikasi
4. Mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah secara kritis
5. Mengintegrasikan teori dan praktek yang memungkinkan siswa menggabungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru
6. Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri
7. Melatih siswa untuk terampil mengelola waktu dan mengendalikan diri.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran *PBL*, diantaranya:

1. Keberhasilan model pembelajaran ini membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
2. Tanpa adanya pemahaman atau motivasi pada siswa akan mempersulit proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Rahman dkk., (2024) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran PBL sebagai berikut:

1. Membuat pendidikan lebih relevan dengan kehidupan di luar sekolah.
2. Melatih keterampilan siswa untuk memecahkan masalah secara kritis.
3. Siswa dapat berpikir kritis, analisis, kreatif dan menyeluruh.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran PBL adalah:

1. Siswa menemukan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai.
2. Memerlukan waktu yang relatif lebih lama dari pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek penting yang dapat dikembangkan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menarik dengan mempertimbangkan berbagai kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *PBL*. Dengan begitu, proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan kapasitas atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

2. Media PIGAM (Piramida Keberagaman)

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih memuaskan (P. A. T. Prasasti et al., 2023). Media pembelajaran

merupakan alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah & Kanya, 2023). Media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan (Septy, 2021). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar (Syamsiani, 2022).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya (Yusup dkk., 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Mon, 2022). Berdasarkan pendapat dari Muryaningsih dkk., (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang digunakan sebagai perantara atau memberi rangsangan kepada siswa mengenai pembelajaran agar tujuan dari sebuah proses pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Nazri, (2022) media pembelajaran merupakan segala sesuatu hal yang dapat dipakai untuk memberikan informasi pelajaran kepada peserta didik untuk membantu berjalannya proses pembelajaran, media pembelajaran ini berguna untuk merangsang pikiran dan perhatian sehingga mendorong laju pembelajaran. Menurut Voni, (2023) media

pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru untuk memperkaya persepsi siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru dapat dijadikan sebagai bahan untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa. Menurut Agustira & Rahmi, (2022) media pembelajaran adalah hal yang penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat dengan mudah menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Imanuel dkk., (2024) media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan sebagai sumber belajar oleh siswa sehingga guru lebih mudah dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran juga sebagai faktor pendukung dalam berjalannya proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri berbagai jenis sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Menurut Suranda & Khadafi, (2024) media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis, sebagai berikut :

1. Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang berfokus pada kemampuan suara saja. Kelebihan dari media audio ini mudah

didapatkan dan efisien sedangkan kekurangan dari media ini komunikasi bersifat satu arah sehingga minim terjadinya umpan balik dalam pembelajaran.

2. Media Visual

Media visual merupakan media pembelajaran yang berfokus pada kemampuan penglihatan saja. Tampilan media ini berupa gambar, foto, slide atau lukisan. Kelebihan dari media visual ini *repeatable* dapat digunakan secara berulang, meningkatkan rasa ingin tahu dan perhatian siswa dan dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa. Kekurangan dari media visual ini ukuran gambar terkadang kurang tepat, memerlukan ketersediaan dan keterampilan serta visual yang terbatas.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media yang berfokus pada unsur suara dan unsur gambar. Media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual yang berkolaborasi menjadi satu. Media ini terbagi menjadi 2 kategori yaitu audiovisual diam dan audio visual gerak. Audio visual diam hanya menampilkan suara dan gambar diam seperti slide bersuara sedangkan audio visual gerak menampilkan suara dan gambar yang bergerak seperti film.

Kelebihan dari media ini lebih mudah digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran, lebih bervariasi dan siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Kekurangan dari media ini dapat

menimbulkan ketidak tepatan dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang disajikan sehingga dapat terjadi miskonsepsi.

Menurut Fatmawati & Farisi, (2025) media pembelajaran terbagi menjadi 3 kategori, sebagai berikut :

1. Media audio dapat membantu meningkatkan keterampilan mendengar, memperkuat daya ingat serta memberi kesempatan siswa belajar sesuai tempo mereka.
2. Media visual dapat mempermudah pemahaman konsep konkret, menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang aktif. Guru dapat berkreasi untuk memaksimalkan penggunaan media visual ini meskipun dengan sarana terbatas.
3. Media audio-visual sangat efektif dalam menjelaskan materi abstrak, memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan motivasi siswa. Media audio-visual ini menjadi pilihan utama dalam proses pembelajaran karena media ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era abad 21 ini.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran terdapat berbagai jenis yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan kelas. Media pembelajaran yang sesuai dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

c. Pengertian Media Piramida Keberagaman

Piramida dalam segi pembelajaran, menggambarkan struktur pembelajaran yang bertahap, yaitu mulai dari konsep awal materi hingga konsep dasarnya, hal ini bertujuan untuk membangun pemahaman peserta didik secara bertahap (step by step) (Hidayatillah, 2025). Piramida dalam segi matematika adalah bentuk tiga dimensi yang memiliki alas datar dan sisi segitiga yang terhubung di satu titik yang disebut puncak dengan nama lain bangun ruang limas.

Menurut Mulyati & Furnamasari, (2023) keberagaman pada multikultural yaitu perbedaan masyarakat yang tinggal pada wilayah yang mempunyai perbedaan secara suku dan budaya, akan tetapi menghormati pada suatu adanya perbedaan dalam kelompok yang berbeda membawa suatu kepercayaan pada kelompok lain. Keberagaman yang ada di Indonesia mencakup pada suku, ras, agama, budaya, bahasa dan adat istiadat. Perbedaan dalam keberagaman ini disatukan dalam semboyan Bhineka Tunggal Ika dan Ideologi Pancasila. Hal tersebut dapat diartikan sebagai landasan untuk saling menerima, menghargai, menghormati dan saling bertoleransi untuk menjaga perdamaian bangsa dan tidak memicu terjadinya konflik.

Menurut Imamah et al., (2025) Media piramida keberagaman digunakan sebagai media konkret agar siswa dapat melihat secara visual dan nyata macam-macam keragaman budaya di Indonesia. Hal ini sejalan dengan Teori *Cone of Experience* dalam Indriyani et al., (2024) yang

mengungkapkan bahwa dengan memberikan kesempatan kepada siswa secara langsung untuk terlibat dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman mereka pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Media piramida keberagaman ini dirancang sebagai media pembelajaran yang didalamnya termuat macam-macam kebudayaan yang ada di Indonesia di setiap sisinya sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Media ini dibuat dengan memadukan unsur permainan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Piramida keberagaman ini terdiri dari 38 provinsi yang ada di Indonesia dan di setiap sisinya terdapat pakaian adat, alat musik daerah, tarian adat, rumah adat dan di bagian alas terdapat *barcode* dan *link* yang berisikan video kebudayaan di Indonesia. Piramida setiap provinsi tersebut disusun pada segitiga bertingkat yang akan disusun secara urut dari bagian Indonesia barat hingga bagian Indonesia timur.

Media piramida keberagaman ini termasuk pada jenis media audio-visual dikarenakan media ini merupakan kolaborasi dari media konkret dan digital. Media konkret yang sesuai dengan media visual karena terdapat pada bentuk fisik secara nyata dan media digital yang sesuai dengan media audio karena terdapat *barcode* dan *link* yang tertaut pada akses video *youtube*. Media piramida keberagaman ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan baik secara online maupun offline.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Piramida Keberagaman

Media pembelajaran yang digunakan tentu memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Beberapa kelebihan dari penggunaan media pembelajaran piramida keberagaman dalam proses pembelajaran, antara lain : a) Mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru; b) Menciptakan suasana belajar yang seru sambil keliling Indonesia; c) Dapat digunakan dengan mudah oleh siswa maupun guru; d) Meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa; e) Menumbuhkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air. Meski demikian, media ini juga memiliki kekurangan, seperti: a) Fokus siswa terbatas pada daerah tertentu; b) Antusias siswa pada media seringkali kurang memperhatikan penjelasan dari guru; c) Membutuhkan jaringan internet yang kuat untuk mengakses video *youtube* yang tercantum dalam *barcode* dan *link*.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyatakan bahwa media piramida dapat mendukung pembelajaran realistik dan menciptakan pembelajaran holistik yaitu pembelajaran akan lebih efektif apabila seluruh aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dilibatkan dalam pengalaman siswa (Kirana, 2021). Menurut Bilimbi, (2025) media pembelajaran ini sejalan dengan upaya pelestarian lingkungan serta penanaman nilai-nilai karakter.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran piramida keberagaman dapat memberikan manfaat antara

lain mempermudah siswa dalam memahami materi, menciptakan suasana belajar yang seru dan upaya melestarikan budaya daerah sekitar. Meskipun memiliki kelebihan dan kekurangan media ini layak diterapkan dengan penyesuaian terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa di kelas.

e. Manfaat Media Piramida Keberagaman

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar memberikan dampak yang cukup besar. Keberadaan media tersebut mendukung siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam, sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan isi pelajaran serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Menurut Ruswan dkk., (2024) pembelajaran yang menciptakan situasi aktif yang edukatif yakni berisi interaksi guru dan siswa diartikan sebagai pembelajaran interaktif. Lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Media pembelajaran memegang peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Adanya media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah, menumbuhkan minat belajar dan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai perantara dalam berbagai keterbatasan pada proses belajar mengajar sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah piramida keberagaman. Media piramida keberagaman merupakan alat bantu yang efektif dan menarik, terutama bagi siswa sekolah dasar. Media ini dirancang secara konkret dan interaktif dengan menggabungkan unsur visual, audio dan permainan. Bentuk media ini berupa piramida kecil yang setiap sisinya terdapat keberagaman budaya setiap provinsi dan dilengkapi *barcode* dan *link* video pada bagian alasnya. Piramida kecil ini terdiri sejumlah provinsi yang ada di Indonesia yaitu 38 provinsi. Piramida kecil setiap provinsi tersebut disusun pada rak bertingkat berbentuk segitiga yang terbuat dari papan kayu atau kertas karton.

Media piramida keberagaman ini membantu siswa dalam mempelajari keberagaman budaya yang ada di Indonesia dengan mudah karena dalam satu piramida kecil sudah mencakup pada keberagaman budaya yang ada di provinsi tersebut. Media ini dapat meningkatkan antusias belajar siswa, karena pembelajaran akan terasa menyenangkan. Namun demikian, media ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti kecenderungan siswa pada media sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru dan terfokusnya siswa pada satu daerah saja sehingga tidak mengeksplor keberagaman budaya daerah lain serta membutuhkan jaringan internet yang baik. Media pembelajaran piramida keberagaman ini tetap layak digunakan dengan segala pertimbangan manfaat dan kekurangannya. Pemanfaatan media ini dapat menciptakan pembelajaran

yang lebih menyenangkan dan bermakna serta sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas.

f. Keterkaitan Sintaks *Problem Based Learning* dengan Media Piramida Keberagaman

Model pembelajaran PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan penyelesaian masalah pada siswa. Model pembelajaran ini terdapat sintaks atau tahapan yang digunakan dalam pelaksanaannya, diantaranya orientasi siswa terhadap masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan karya serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Novit et al., 2025). Media piramida keberagaman merupakan media yang digunakan sebagai pendukung dalam pembelajaran pada topik Keragaman Budaya Indonesiaku di kelas V. Media yang berbentuk piramida kecil yang mencakup keragaman budaya di Indonesia digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran berlangsung.

Adapun keterkaitan sintaks PBL dengan media Piramida Keberagaman (PIGAM) diantaranya sebagai berikut:

1) Tahap orientasi siswa pada masalah

Tahap ini siswa mendapatkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran dan mendapatkan motivasi dari guru dalam menemukan dan menyelesaikan masalah yang ditemukan. Siswa

setelah mendapatkan penjelasan terkait tujuan pembelajaran dan motivasi dari guru kemudian guru menyajikan pertanyaan pemantik tentang konflik di Indonesia. Keterkaitan tahap ini dengan media piramida keragaman adalah menampilkan keragaman budaya dari 2 provinsi yang berbeda agar siswa fokus pada perbedaan yang ada.

2) Tahap mengorganisasikan siswa untuk belajar

Tahap ini siswa dibantu guru dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang terkait dengan permasalahan yang sudah ditemukan. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian guru membagikan LKPD dan menjelaskan petunjuk penggunaan media piramida keberagaman ini sebagai kunci dalam menyelesaikan LKPD tersebut. Setiap kelompok ditugaskan untuk mengeksplorasi provinsi yang ada di Indonesia melalui media piramida keberagaman ini.

3) Tahap membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Tahap ini siswa dimotivasi dan diarahkan untuk mendapatkan informasi, mencari penjelasan dan solusi. Siswa berdiskusi, mengamati dan mengkategorikan informasi sesuai unsur keragaman budaya pada setiap provinsi di Indonesia.

4) Tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Tahap ini melalui bantuan guru, siswa mampu merencanakan dan menyiapkan hasil diskusi untuk disampaikan kepada teman sebaya. Tahap ini siswa menyusun laporan dan mempresentasikan hasilnya

di depan kelas. Media piramida keberagaman ini digunakan sebagai pendukung dalam memaparkan hasil diskusi siswa.

- 5) Tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Tahap ini siswa dibantu guru melakukan refleksi terhadap hasil penyelidikan melalui proses yang dilakukan. Peran media dalam tahap ini sebagai alat refleksi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada sikap toleransi dan menghargai perbedaan.

3. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Yogi Fernando dkk., (2024) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Menurut Masitoh, (2022) hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Menurut H. T. Siregar, (2024) hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Sejalan dengan pendapat Lestari, (2022) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang diperoleh seseorang dari suatu proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang-ulang. Menurut Andryannisa, (2023) hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik tertentu

yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai inovasi verbal dan hasil belajar motorik (Agusdianita dkk., 2023). Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor yang dinyatakan dalam simbol huruf maupun kalimat (Sari & Aisyah, 2021). Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Istidah dkk., 2022). Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada siswa dalam tiga aspek yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) (Sayekti, 2021). Hasil belajar adalah prestasi belajar yang ingin dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang (Yeni dkk., 2023).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk huruf, angka atau kalimat. Hasil belajar

yang didapatkan menjadi penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Adanya hasil belajar ini menjadi penentu adanya perubahan yang dialami oleh siswa selama pembelajaran.

b. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah nilai akhir yang dicapai siswa dalam memahami ilmu yang berhubungan dengan berfikir dan pada dasarnya diperoleh peserta didik di akhir pelajaran (Khairunnisa, 2022). Hasil belajar kognitif ini mengarah pada capaian ranah kognitif yang berfokus pada kemampuan mental intelektual. Menurut Attamimi dkk., (2023) ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan pengetahuan. Menurut taksonomi bloom revisi, kemampuan berpikir kognitif dapat diklasifikasikan menjadi enam kategori yaitu mengingat, memahami atau mengerti, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan (Silva, Apoliano D. C. E , Garak, Siprianus S, Udil, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah capaian belajar yang diperoleh siswa setelah memahami materi pelajaran, mulai dari kemampuan berpikir tingkat rendah hingga tinggi. Ranah kognitif yang menjadi kemampuan dasar yang perlu dikuasai oleh siswa diklasifikasikan menjadi enam kategori adalah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan. Ranah hasil belajar kognitif ini mencakup kemampuan berpikir pada siswa dari tingkat sederhana hingga kompleks. Peran guru dalam hal ini perlu merancang pembelajaran dan penilaian yang dapat

mengukur seluruh tingkat kognitif siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan siswa mengenai nilai-nilai dasar bangsa Indonesia (P. Prasasti et al., 2024). Pendidikan Pancasila pada sekolah dasar menanamkan nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan dan Keadilan Sosial yang bertujuan agar siswa memiliki kepribadian yang beriman, berakhlak mulia, cinta tanah air serta bertanggung jawab sebagai warga negara sejak usia dini. Menurut Agustiana dkk., (2023) keberadaan Pendidikan Pancasila mempunyai peran penting dalam mewujudkan siswa yang berkepribadian luhur dan peduli terhadap permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat.

Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar menjadi tuntutan penting dalam menahan tantangan pendidikan abad ke-21 (P. A. T. Prasasti, 2025). Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang di dalamnya mencakup luas tentang sejarah, wilayah dan kebudayaan Indonesia. Luasnya wilayah di Indonesia membuat kebudayaan yang ada di Indonesia sangat beragam sehingga diperlukannya nilai-nilai Pancasila untuk saling menghargai dan saling toleransi terhadap perbedaan yang termuat dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Pemahaman ini perlu diajarkan pada siswa sebagai bekal pengetahuan dan penguatan karakter dasar untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Hal ini

sejalan dengan pendapat Sabrina, (2025) bahwa pemahaman Bhinneka Tunggal Ika merupakan suatu prinsip dasar yang menekankan pentingnya persatuan dan kesatuan dalam keberagaman.

Adapun hasil belajar Pendidikan Pancasila merujuk pada perubahan aspek kognitif siswa sebagai hasil keterlibatan mereka dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini. Fokus penelitian ini adalah pada hasil belajar Pendidikan Pancasila ranah kognitif, khususnya dalam materi “Keragaman Budaya Indonesiaku”. Hasil belajar yang dimaksud adalah nilai pengetahuan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia. Perubahan ini meliputi peningkatan kemampuan berpikir, pemahaman serta pengetahuan siswa dalam mengolah informasi mengenai keberagaman budaya di Indonesia.

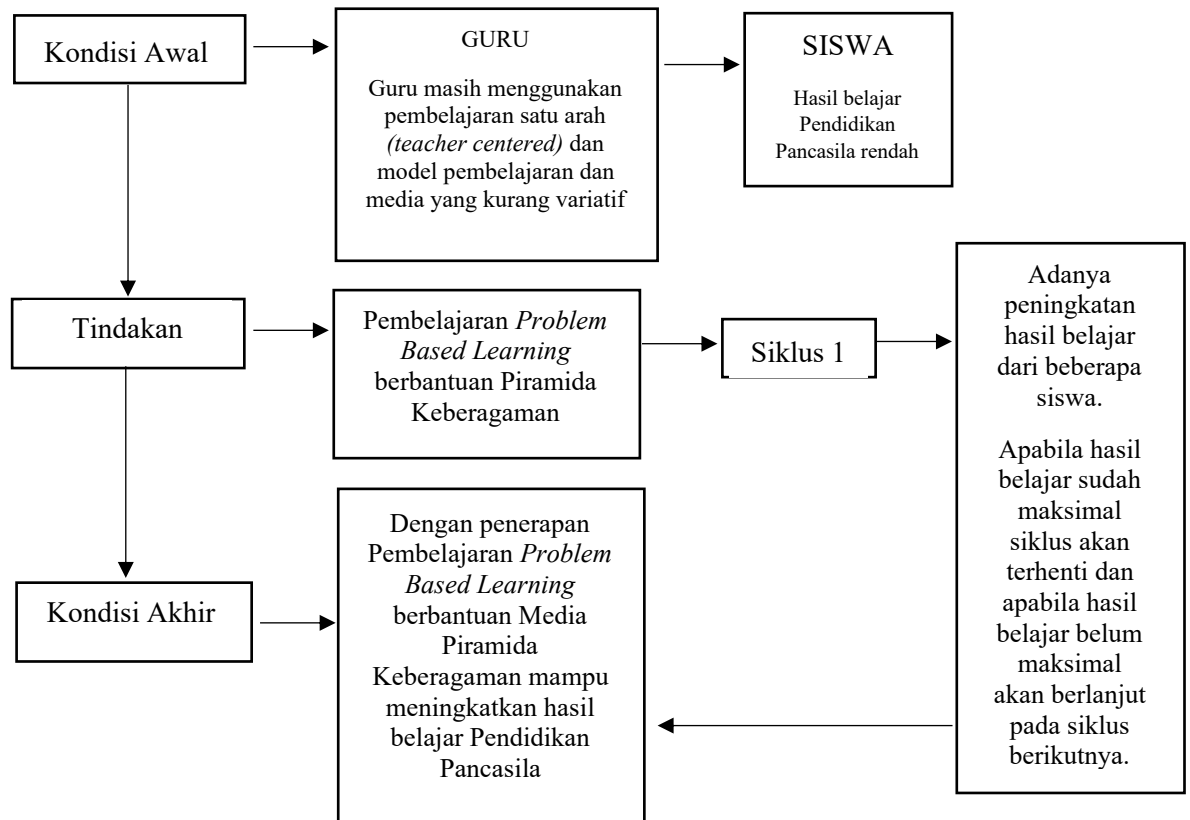
B. Kerangka Berpikir

Keberhasilan tidak dapat diraih tanpa perencanaan yang baik, begitu pula dalam menyusun pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas. Perencanaan pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang perlu dipersiapkan guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran (Bayhaqi dkk., 2024). Perencanaan pembelajaran ini sangat penting untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Perencanaan pembelajaran merupakan tonggak awal dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur, bermakna dan efektif bagi siswa (Tanaka, 2023). Perencanaan pembelajaran menjadi hal pokok

dalam mewujudkan tujuan pendidikan, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berlangsungnya pembelajaran Pendidikan Pancasila, para guru sepakat bahwa persiapan yang dilakukan hampir sama dengan mata pelajaran lain. Sebelum memulai pembelajaran, guru menyiapkan bahan ajar, materi pembelajaran, media pembelajaran, modul, rubrik penilaian, instrumen penilaian serta mempersiapkan diri untuk melaksanakan tahapan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil wawancara, perencanaan pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada dasarnya sama dengan perencanaan untuk mata pelajaran lainnya yaitu dengan menyiapkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran (Andayani, 2025). Perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah Modul Ajar, Bahan Ajar/ materi, Media Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Instrumen Penilaian dan Rubrik Penilaian. Penyusunan perangkat pembelajaran, guru menjadi faktor utama dalam mewujudkan rencana pembelajaran di kelas. Guru sebagai tenaga pendidik profesional dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menyusun perangkat pembelajaran karena perangkat pembelajaran ini akan menjadi pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan deskripsi yang sudah disampaikan secara sistematis kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut.

“Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkat melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media piramida keberagaman siswa kelas V SDN 1 Semanding”.