

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pilar utama bangsa, dan peningkatan kualitas pendidikan berkorelasi dengan peningkatan sumber daya manusia, yang merupakan kunci kemajuan bangsa. Adi La (2022) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat. Upaya mewujudkan pendidikan yang berkualitas maka perlu adanya pembinaan dan pelaksanaan pendidikan sejak usia dini yang berkesinambungan.

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kompetensi siswa sebagai generasi penerus bangsa. Pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka diarahkan pada penguatan karakter, kompetensi, serta kemampuan berpikir kritis melalui pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila. Penerapan kurikulum pembelajaran merdeka yang didukung oleh digitalisasi, akses terhadap bahan ajar menjadi lebih cepat dan lebih merata. Oleh karena itu, diharapkan kurikulum merdeka dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Resty Panginan & Susianti (2022).

Pembelajaran di abad 21 memberikan suatu gambaran nyata mengenai sebuah situasi yang terkondisikan sebagai proses pembelajaran yang ideal. Ideal yang dijelaskan disini memiliki arti bahwa suatu proses pembelajaran yang saat ini dilaksanakan merupakan sebuah representasi pengalaman siswa pada saat dirinya sedang menghadapi permasalahan pada masa mendatang.

Pembelajaran abad 21 mencerminkan empat hal, yaitu; (1) *Critical Thinking and Problem Solving*; (2) *Creativity and Innovatin*; (3) *Communication*; (4) *Collaboration* (Akhmad Romadhon, 2019). Prinsip pembelajaran abad 21 yaitu untuk menggabungkan ilmu pengetahuan, kemampuan berpikir kritis, inovasi, penyelesaian masalah, teknologi dan penelitian, Widodo & Wardani (2020).

Model pembelajaran yang diterapkan sangat memengaruhi peningkatan hasil belajar dalam kurikulum merdeka. Ssiwa memperoleh pengajaran yang sesuai dengan keperluan mereka. Model pembelajaran inovatif, seperti pembelajaran yang berbasis permasalahan, menjadikan siswa ingin berpartisipasi di dalam kegiatan belajar melalui pemecahan permasalahan yang sesuai dengan kehidupan nyata. Kusuma, (2020) memberikan penjelasan bahwa pelajaran berbasis masalah merupakan serangkaian interaksi belajar, siswa bukan hanya menerima materi satu arah saja, bukan hanya mencatat, dan mengingat materi.

Model pembelajaran *problem based learning*, mereka dituntut untuk interaktif, berinteraksi, menemukan serta mengelola data, dan juga menarik kesimpulan. Pendapat ini sejalan dengan Sofyan & Komariah dalam Ramadhani *et al.*, (2024), yang berpendapat yaitu model belajar yang berbasis masalah adalah rencana untuk memotivasi siswa agar aktif dalam belajar dengan pemecahan permasalahan kompleks yang berkaitan dengan dunia nyata. Selain, menggunakan model pengajaran yang tepat, pemanfaatan media pengajaran melalui permainan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terlibat langsung didalam proses belajar. Hal tersebut seiring dengan pandangan Nazhar *et al.*, (2024) yang mengemukakan bahwasanya, dengan menggabungkan materi pembelajaran dengan permainan dapat mendorong siswa untuk belajar dengan aktif dan semangat, tanpa merasa bosan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Kedungmiri, ditemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Kurikulum Merdeka. Masalah yang paling mencolok terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas cenderung didominasi

oleh metode konvensional, sehingga partisipasi aktif siswa dalam proses belajar masih rendah. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan pembelajaran menjadi monoton, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis terhadap berbagai isu atau masalah yang ada. Oleh karena itu, untuk mendorong kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa, diperlukan penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, Kurniawan (2017). Untuk mendorong pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih efektif, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran, termasuk penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, penyampaian materi yang mudah dipahami, dan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, Ayu (2022). Sebagai solusi, peneliti menyarankan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada materi hak dan kewajiban. Model pembelajaran berbasis masalah adalah suatu kegiatan belajar mengajar siswa dihadapkan pada masalah-masalah kontekstual sebelum proses pembelajaran dimulai. Model pembelajaran ini bertujuan untuk merangsang minat dan motivasi siswa dalam belajar. Cara ini siswa diharapkan akan terdorong untuk melakukan penelitian, menguraikan, dan mencari solusi dari masalah yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, Muis (2020), Syarifah (2022), Widiyawati (2020).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan yaitu: mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dalam konteks kehidupan nyata, memberi kesempatan pada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, Syamsinar, *et. al.* (2023), melibatkan siswa dalam kegiatan ilmiah melalui kerja kelompok, mengembangkan kemampuan komunikasi ilmiah siswa melalui diskusi atau presentasi hasil kerja mereka dan memfasilitasi penyelesaian kesulitan belajar siswa secara individual melalui kerja kelompok

dalam bentuk *peer teaching* atau pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, Widyastuti (2021).

Adapun beberapa kekurangan dari model pembelajaran *Problem Based Learning*: pertama, tidak dapat diterapkan secara universal untuk setiap mata pelajaran karena memerlukan peran aktif guru dalam menyajikan materi, model ini lebih sesuai digunakan untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan khusus terkait pemecahan masalah, Cahyono, *et. al.* (2022). Kedua, dalam satu kelas sering kali terdapat tingkat keragaman siswa yang tinggi, sehingga sulit untuk membagi tugas secara efektif, Putri (2018).

Untuk mencapai hasil belajar kognitif secara maksimal, guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti gambar, agar siswa lebih tertarik dan mampu memahami materi dengan lebih mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Kristiyanto (2019). Menurut Udayani (2023) media gambar adalah jenis media yang menyajikan informasi atau konsep dalam bentuk visual dua dimensi, seperti foto, lukisan, ilustrasi, atau grafik. Gambar digunakan sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan ide, pesan. Gambar berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dan pemahaman konkret, sehingga siswa akan lebih cepat paham terhadap materi yang disampaikan guru, Udayani (2023).

Beberapa kelebihan media gambar menurut Saloka adalah: a) Bersifat konkret, karena gambar dapat menunjukkan inti permasalahan lebih baik dibandingkan dengan kata-kata verbal, b) Gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu mungkin untuk membawa siswa ke lokasi, c) Foto dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk semua tingkat usia, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman, d) Foto relatif lebih murah dan mudah didapatkan serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus, Saloko (2020). Selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar atau foto juga memiliki kelemahan, seperti: a) Hanya mampu menekankan persepsi indera mata, b) Gambar atau foto yang terlalu kompleks dapat kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran,

c) Ukuran gambar yang sangat terbatas untuk kelompok besar, Meilani *et. al.* (2022). Menggunakan media gambar, siswa dapat memperluas wawasan dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, serta menciptakan hasil belajar kognitif siswa.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu, Yulita, *et. al.* (2020). Hasil belajar memiliki peranan penting yaitu membantu mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran, Nurrita (2018), dan membantu mengidentifikasi siswa yang memerlukan bantuan tambahan atau pengayaan materi, Putri (2022). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan Peneliti di SDN Kedungmiri khususnya di kelas III, ditemukan permasalahan yang ada pada saat pembelajaran berlangsung yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban, dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku adalah 75 dan penggunaan alat peraga atau media pembelajaran yang hanya mengandalkan powerpoint saja sehingga monoton dan terkesan membosankan bagi para siswa.

Penelitian ini lebih memfokuskan pada media gambar berbasis PBL untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Nurhalisa, dkk (2025) dengan judul “Pengaruh Model Problem Based Learning dengan Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung dengan media Wordwall memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan Uji Paired Sample T-test dengan taraf signifikan 5% (0,05), yang menghasilkan nilai signifikan 0,000. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Noor Fazariah H (2022) dengan berjudul “Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Ajung Kabupaten Balangan”.

Penelitian ini menunjukkan Adanya pengaruh yang kuat media gambar terhadap hasil belajar Matematika yang dibuktikan dari hasil penelitian bahwa hasil belajar siswa lebih meningkat dengan menggunakan media gambar. Berdasarkan persamaan $48,066 + 0,483X$, didapatkan harga r hitung 0,459 dan r_{tabel} pada taraf signifikansi $5\% = 0,361$ dari $N = 30$. $r_{hitung} (0,459) > r_{tabel} (0,361)$ Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan latar belakang, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh model *Problem Base Learning* berbantuan media gambar pada materi hak dan kewajiban terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Manfaat yang diharapkan yaitu meningkatnya hasil belajar kognitif siswa kelas III Sekolah Dasar, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Base Learning* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan sintaks model pembelajaran PBL sebagai berikut : orientasi siswa pada masalah, mengorganisir siswa untuk belajar, membantu investigasi mandiri dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan menganalisis & mengevaluasi proses pemecahan masalah.
2. Media yang digunakan adalah media gambar dalam bentuk LKPD.
3. Kemampuan berpikir kritis siswa dengan indikator kemampuan berpikir kritis sebagai berikut: memberikan penjelasan sederhana, membangun kemampuan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, menyusun strategi dan taktik.
4. Materi yang dicantumkan hanya berpusat pada satu materi yaitu Hak dan Kewajiban.
5. Subjek penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : “Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar kognitif materi hak dan kewajiban siswa kelas III Sekolah Dasar”?.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar kognitif materi hak dan kewajiban siswa kelas III Sekolah Dasar.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis, antara lain meliputi :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana informasi dan data guna menjawab permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban, mampu menjadi khasanah keilmuan mengenai media pembelajaran gambar yang memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas mutu siswa, dan menghasilkan lulusan yang unggul. Selain itu, diharapkan dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu dan kualitas pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi guru untuk meningkatkan proses pembelajaran yang baik, menarik dan berkualitas, sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, dapat digunakan untuk mengatasi kebosanan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan beragam.

c. Bagi Siswa

Penggunaan media gambar sebagai salah satu media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan memberikan pembelajaran yang baik, mudah dipahami, menyenangkan dan berkualitas, khususnya materi hak dan kewajiban yaitu konseptual dan sulit dipahami.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional didefinisikan sebagai batasan yang ditetapkan oleh peneliti untuk memungkinkan variabel diukur secara jelas. Definisi operasional bertujuan untuk membantu peneliti menghindari perbedaan interpretasi makna penelitian, yang dapat menyebabkan kesalahan dan kebingungan dalam penelitian. Variabel operasional penelitian adalah sebagai berikut :

a. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model PBL merupakan model menggunakan pendekatan secara nyata sehari-hari dan diorganisasikan sedemikian rupa sehingga memecahkan masalah secara sistematis dan mendorong kesadaran belajar siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Sintaks PBL yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut : orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisir peserta didik untuk belajar, membantu investigasi mandiri dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

b. Media Gambar

Media gambar adalah media yang menyajikan informasi atau konsep dalam bentuk visual dua dimensi, seperti foto, lukisan, ilustrasi, atau grafik. Gambar digunakan sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan ide, pesan. Gambar berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dan pemahaman konkret, sehingga siswa akan lebih cepat paham terhadap materi yang disampaikan guru terutama materi hak dan kewajiban.

c. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah suatu pengetahuan yang harus dimiliki oleh siswa. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, dan memiliki pengetahuan sehingga hasil belajar kognitif siswa meningkat. Hasil belajar kognitif merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap mata pelajaran yang ditempuhnya atau penguasaan siswa terhadap sesuatu dalam kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan atau teori yang melibatkan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual yang meliputi penarikan kembali atau pengakuan dari fakta-fakta, pola prosedural, dan konsep dalam pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan siswa harus memiliki peran aktif agar dapat meningkatkan hasil belajar.