

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Menurut Amirin (2013) Definisi Pendidikan dalam arti luas adalah Hidup, Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (long life education). Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun, Tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar-mengajar. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar-mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar-mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif adalah perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Dalam hubungan dengan satuan pelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama. Tujuan utama pengajaran pada umumnya adalah peningkatan kemampuan siswa dalam aspek kognitif.

Menurut Zakiah & Khairi (2019) menyatakan bahwa kognitif adalah proses mental yang berhubungan dengan kemampuan dalam bentuk pengenalan secara umum dan ditandai dengan representasi suatu objek ke dalam gambaran mental seseorang apakah dalam bentuk simbol, tanggapan,

ide atau gagasan, dan nilai atau pertimbangan. Dengan demikian ranah kognitif berhubungan dengan aspek intelektual. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rithaudin dkk (2019) yang menyebutkan bahwa ranah kognitif berisi tentang perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Penelitian lainnya yang dilakukan Noviansyah, (2020) yang menyebutkan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir (nalar). Didalamnya mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, pepaduan, dan penilaian. Dalam ranah kognitif, menurut Irwansyah, (2021) bahwa sejauh mana peserta didik dan pada level yang lebih atas seorang peserta didik mampu menguraikan kembali kemudian memadukannya dengan pemahaman yang sudah ia peroleh untuk kemudian diberi penilaian atau pertimbangan.

Berdasarkan uraian di atas yang dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan semua aktivitas mental seseorang yang berhubungan dengan proses belajar mengajar sehingga mampu mempertimbangkan serta memahami sebuah peristiwa. Oleh karena itu, faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir. Dengan demikian, kognitif sangat berkaitan dengan tingkat kecerdasan seseorang.

Berdasarkan prariset di SDN 48 Singkawang Pada Tanggal 5 maret 2024 salah satu permasalahan pembelajaran disekolah tersebut kurangnya interaksi antara guru dan siswa pada saat pembelajaran sebagian besar berpusat hanya pada guru tidak adanya upaya pemberian pertanyaan pancingan terhadap siswa. Sehingga materi yang disampaikan hanya didengarkan apa yang dijelaskan oleh guru saja. Penggunaan model pembelajaran masih kurang bervariasi karena hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila masih belum mencapai Kriteria ketuntasan. Yang dimana siswa masih mendapatkan nilai rata-rata di bawah KKM Kriteria Ketuntasan Minimal untuk mata pelajaran P2 Kelas IV Singkawang

adalah 65. Dari 29 orang siswa hanya 31% siswa ( 9 orang siswa ) yang mendapat nilai tuntas, sedangkan yang lainnya sebanyak 68% ( 20 orang siswa ) dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 60. Dan dari hasil wawancara bahwa saat proses pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional ( ceramah ) dimana saat pembelajaran masih berpusat kepada guru ( teacher center) yang mengakibatkan siswa pasif dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan pancasila (P2). Di kelas juga tidak menggunakan model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif . Peneliti memilih mata pelajaran pendidikan pancasila (P2) karena hasil penilaian tengah semester (PTS) masih di bawah rata-rata KKM .

Dalam mengatasi permasalahan di atas maka melalui peneliti ingin mencoba menggunakan model *Problem Based Learning* untuk melihat apakah model tersebut dapat berpengaruh dalam hasil belajar siswa dengan bantuan media papan keragaman budaya indonesia dalam proses pembelajaran pada pendidikan pancasila agar siswa mampu meningkatkan keterampilan belajar secara berpikir kognitif siswa untuk melihat hasil penilaian sesuai dengan kurikulum merdeka maka dalam proses pembelajaran juga diterapkan Model *Problem Based Learning* yang berbantuan media papan keragaman untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Menurut Giarti (2014) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pembelajaran, penyeledikan autentik, kerjasama, dan menghasilkan karya serta peragaan sehingga pembelajaran tidak hanya pada perolehan dengan menggunakan masalah autentik yang tidak struktur dan bersifat terbuka dalam mengembangkan ketrampilan berpikir siswa secara kognitif,afektif dan psikomotor serta dapat membangun pengetahuan yang baru. Menurut (Ariyani & Prasetyo, 2021) model pembelajaran *problem based learning* yaitu sebuah model pembelajaran dimana peserta didik secara kolaboratif atau berkelompok memecahkan suatu masalah yang ada dan merefleksikannya sebagai sebuah pengalaman belajar. Pembelajaran yang kolaboratif ini sesuai dengan kurikulum merdeka. Angga, Suryana, & Nurwahiddah, 2022 bahwa

dalam Kurikulum Merdeka yaitu guru bisa kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, selain itu ada project kelas yang harus dikerjakan oleh siswa sehingga membuat siswa tertantang untuk belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut. Menurut (Pratiwi & Setyaningtyas 2022 ) *problem based learning* merupakan model yang mengajarkan peserta didik untuk menyusun pengetahuannya sendiri dan dapat mengembangkan ketrampilan lebih tinggi serta meningkatkan rasa percaya diri.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat mengembangkan keterampilan, memecahkan masalah, dan model PBL juga mengajak peserta didik untuk berkolaborasi dengan peserta didik lainnya untuk memecahkan suatu permasalahan yang dapat mengembangkan kemampuan keterampilan berpikir secara kognitif dalam hasil belajarnya. Model PBL juga mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah. Dimana model PBL juga pembelajaran yang menuntut aktivitas mental siswa untuk memahami suatu konsep dalam pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan untuk melatih siswa untuk berpikir secara aktif terutama dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

Menurut Nurmalisa dkk (2020) Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada dasarnya ialah sebuah bentuk pendidikan untuk generasi selanjutnya yang mempunyai tujuan agar dapat menjadi warga negara yang sadar mengenai hak dan kewajibannya dalam hidup berbangsa dan bernegara, dan juga bertujuan untuk membangun kesiapan seluruh warga negara agar menjadi warga dunia yang cerdas. Pembelajaran pendidikan pancasila adalah konsep Pendidikan yang berfungsi agar membentuk siswa sebagai Warga negara yang berkarakter, Kaitan Pendidikan Kewarganegaraan dengan pengembangan karakter memiliki suatu dimensi yang tidak dapat dilepas dari aspek pembentukan karakter dan moralitas warga negara. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang dikerjakan sejalan dengan tujuan dan cita-cita dari bangsa dan tidak menyeleweng dari yang diharapkan. Karena penting, pendidikan ini sudah diterapkan sejak usia masih dini di

setiap jenjang pendidikan dari TK hingga Perguruan Tinggi, agar mendapatkan penerus bangsa yang berkompeten. Rehaj (2017). Akbal (2016). Tujuan dari Pembelajaran pendidikan pancasila ialah agar para warga negara dan generasi muda memiliki rasa nasionalisme dan cinta tanah air dalam nilai-nilai Pancasila, ketentuan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai komitmen Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen bernegara kesatuan Republik Indonesia.

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan pancasila mempunyai tujuan agar dapat menjadi warga negara yang sadar mengenai hak dan kewajibannya dalam hidup berbangsa dan bernegara, dan juga bertujuan untuk membangun kesiapan seluruh warga negara agar menjadi warga dunia yang cerdas, maka dari itu pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila menggunakan media papan keragaman.

Penelitian ini dilakukan oleh Lilis Amilia Safitri dan Ida Sulistyawati (2024). Dalam penelitian yang berjudul “ *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Korkapin (Kotak Kartu Pintar) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V di Sekolah Dasar* ”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penguasaan materi Pendidikan Pancasila siswa rendah. Pengetahuan siswa lebih terfokus pada guru, menciptakan komunikasi satu arah yang mengakibatkan menurunnya kinerja siswa hanya menerima informasi dari guru. Dampaknya, siswa mengalami kesulitan memahami materi pelajaran dan kurang menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan untelin korkapin (kotak kartu pintar) di sekolah dasar memiliki sejumlah pengaruh positif yang signifikan terhadap siswa. Model Problem Based Learning mendorong siswa untuk aktif mencari solusi masalah yang diberikan. Korkapin menarik membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk quasi experimental design. Eli menggunakan rancangan penelitian posttest only control design. Populasi

dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Ketintang 1/409 Surabaya. Sampel diambil dengan purposive sampling sehingga terpilih kelas V-A sebagai kelas kontrol dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data digunakan yaitu tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan uji-t dengan taraf signifikanai 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Berdasarkan hasil s ditunjukkan oleh analisis statistik SPSS Versi 25 diperoleh bahwa ada pengaruh model pembelajaran problem based learn berbantuan meile kolkarpin (kotak kartu pintar) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di sekolah dasar.

Penelitian yang telah dilakukan tersebut difokuskan pada pengaruh model *Problem Based Learning* yang berbantuan media kokarpin (kotak kartu pintar) untuk melihat hasil belajar siswa dengan keterampilan berpikir siswa secara aktif. Oleh karena itu penelitian ini ingin membuktikan apakah Model *Problem Based Learning* berpengaruh dalam hasil belajar siswa jika berbantuan media dalam proses pembelajaran.

Dari hasil di atas, maka melalui penelitian ini penulis ingin mencoba menggunakan model *Problem Based Learning* untuk melihat apakah dengan model tersebut untuk melihat hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 48 Singkawang. Dengan demikian penelitian ini diberi judul “PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PAPAN KERAGAMAN TERHADAP BUDAYA INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 48 SINGKAWANG”.

## **B. Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah yang dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar siswa
2. Hasil nilai siswa rata-rata di bawah KKM

3. Model pembelajaran masih menggunakan pembelajaran langsung atau konvensional.

## **2. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ?
2. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 48 Singkawang ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol
2. Mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 48 SINGKAWANG

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Praktis**

Secara praktis bagi penulis sendiri untuk menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian ini dan untuk mengetahui model-model yang digunakan dalam suatu pembelajaran. Sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki kualitas diri sebagai seorang guru yang profesional dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran yang baik, khusus untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berpikir kognitif siswa dalam sebuah pembelajaran.

### **2. Teoritis**

Secara teoritis keterampilan proses pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila nilai siswa mencapai KKM, dan terdapat peningkatan dari Pre test

ke Post test sehingga hasil belajar siswa dikatakan kognitif dari hasil penilaian yang ditemukan baik atau memuaskan .