

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan diperoleh sepanjang hidup. Pendidikan diselenggarakan dengan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan mempunyai andil yang penting dalam menentukan proses pencapaian tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan formal merupakan satuan pendidikan di Indonesia. Menurut Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, diartikan bahwa sebagai kelompok layanan pendidikan pada jalur formal, nonformal dan informal ada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Pendidikan formal terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar meliputi Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB), serta Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB). Pendidikan menengah meliputi Sekolah Menengah Atas (SMA),

Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB). Sedangkan pendidikan tinggi meliputi pendidikan formal setelah pendidikan menengah yaitu D-1, D-2, D-3, D-4, S-1, S-2, dan S-3.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran diwajibkan untuk jenjang pendidikan dasar, menengah dan mata kuliah wajib untuk pendidikan tinggi. Namun saat ini pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran PKn sudah berubah nama menjadi Pendidikan Pancasila, hal ini tertuang dalam Keputusan Mendikbud Ristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran.

Pada jenjang SD/MI, Pendidikan Pancasila diajarkan kepada peserta didik yang berusia 7-12 tahun dimana menurut Piaget merupakan fase berkembang "operasional konkret". Menurut Piaget (Desmita, 2009: 104) karakteristik anak usia sekolah dasar masuk berada pada tahap operasional konkret, dimana aktivitas mental yang difokuskan pada obyek dan peristiwa yang nyata. Pendapat sama di kemukakan oleh Sri Esti Wuryani Djiwandono (2006: 6) bahwa sebagian besar anak sekolah dasar yang berada dalam operasional konkret kurang mampu berfikir abstrak. Jika dilihat dari pemikiran dan karakteristik anak usia sekolah dasar, maka dalam pelaksanaan pembelajaran. Pendidikan Pancasila, guru dapat merencanakan kegiatan yang mengandung unsur keterlibatan peserta didik

secara langsung.

Kenyataannya dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI peserta didik belum sepenuhnya terlibat secara langsung, seperti halnya yang terjadi pada kelas II SDN 27 Sintang. Kegiatan pembelajaran masih di dominasi oleh aktivitas guru yaitu dengan penggunaan metode ceramah pada saat menerangkan materi pelajaran. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam hal ini adalah media *puzzle* gambar.

Puzzle gambar merupakan media permainan edukatif yang melatih kemampuan berpikir kritis, logika, dan pemahaman konsep melalui kegiatan menyusun potongan-potongan gambar atau informasi menjadi satu kesatuan utuh. Dalam konteks pembelajaran, media *puzzle* gambar dapat digunakan untuk memperkuat penguasaan konsep, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, serta menjadikan proses belajar lebih menyenangkan.

Melalui penggunaan media *puzzle* gambar, diharapkan siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu memahami dan menerapkannya dalam konteks nyata. Dengan kata lain, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena melibatkan aktivitas fisik, kognitif, dan afektif. Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* gambar dalam proses pembelajaran perlu dikaji dan diterapkan secara tepat guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada hari senin tanggal 02 Juni 2025 pukul 08:00 saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung, masih banyak peserta didik yang tidak sepenuhnya memperhatikan penjelasan guru, dikarenakan bosan dengan aktivitas mendengarkan penjelasan guru, sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila dirasa masih kurang menyenangkan bagi peserta didik. Motivasi peserta didik kelas II SDN 27 Sintang dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah terlihat saat berlangsungnya kegiatan belajar terdapat beberapa peserta didik masih belum fokus dalam pembelajaran. Selain masih belum fokus saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, terdapat beberapa peserta didik yang tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh dikarenakan tidak mau membaca buku untuk menjawab soal yang guru berikan.

Keadaan tersebut menimbulkan pemerolehan hasil belajar yang belum maksimal. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dapat dilihat dari data nilai semester I tahun ajaran 2023/2024. Rata-rata nilai

Pendidikan Pancasila lebih rendah dibandingkan nilai Bahasa Indonesia dan IPS. Diketahui bahwa nilai rata-rata Bahasa Indonesia 74, IPS 68, dan Pendidikan Pancasila 66. Selain nilai rata-rata Pendidikan Pancasila rendah, diperoleh data bahwa baru 10 peserta didik atau 50% dari jumlah peserta didik yang belum memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 60.

Melihat jumlah peserta didik yang masih banyak memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan dan rata-rata nilai Pendidikan Pancasila yang belum maksimal maka perlu dilakukan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Cara yang dapat ditempuh guru untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang bisa diterapkan di kelas.

Model pembelajaran merupakan pedoman dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran baik berupa sumber, bahan atau alat yang akan digunakan. Model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Menurut Wena (dalam Meilasari et al., 2020) model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut. Menurut Fatimah (dalam Yanti & Prahmana, 2017) *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang mempunyai ciri khas karena selalu dimulai dan dipusatkan pada suatu permasalahan. Selain itu menurut Dewi dan Oksiana

(2015, hlm. 937) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada masalah nyata sebagai konteks utama dalam proses pembelajaran bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan dan berpikir kritis, serta membangun pengetahuan baru.

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang memusatkan pembelajaran masalah yang diberikan, sehingga siswa diharapkan bisa memecahkan masalah dan dapat menambah pengetahuannya sendiri. Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang memfokuskan permasalahan pada pembelajaran. Pembelajaran yang diberikan mengorientasikan siswa pada permasalahan yang harus dipecahkan, serta memberikan pengetahuan baru serta materi atau solusi yang didapatkan bisa dikaitkan dengan pengalaman atau pengetahuan autentik, sehingga siswa dapat dengan mudah mencari solusi dan memecahkan masalah yang diberikan.

Melalui model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media *puzzle* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena dapat mengaktifkan peserta didik terutama dalam kegiatan tanya jawab, menganalisis dengan masalah yang diberikan dan membuat suasana belajar lebih menarik. Peserta didik dapat berpartisipasi secara langsung, tidak hanya mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru namun juga berfikir kritis dalam tanya

jawab mengenai materi pembelajaran yang dipelajari. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian PTK pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Pentingnya Mematuhi Aturan Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media *Puzzle* di Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan batasan-batasan masalah yang berisi pokok masalah yang bersifat umum. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka penelitian ini berfokus pada penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pentingnya Mematuhi Aturan di kelas II SDN 27 Sintang tahun ajaran 2024/2025.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Media *Puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pentingnya Mematuhi Aturan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pentingnya Mematuhi Aturan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Media *Puzzle* di Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Media *Puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pentingnya Mematuhi Aturan di Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Media *Puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pentingnya Mematuhi Aturan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pentingnya Mematuhi Aturan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Media *Puzzle* di Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Media *Puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pentingnya Mematuhi Aturan di Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya yang berhubungan langsung dengan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila di SD/MI dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media *Puzzle* Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025. Adapun manfaat media *puzzle* sebagai berikut :

a. Meningkatkan kemampuan anak dalam berfikir dan konsentrasi.

Dalam bermain *puzzle* gambar, anak dapat melatih kemampuan sel otaknya, melatih koordinasi mata dan tangan dengan menyusun kepingan *puzzle* menjadi utuh.

b. Meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan belajar memecahkan masalah.

c. Belajar bersosialisasi, permainan *puzzle* yang dilakukan kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial anak, dengan bekerja sama mencari jalan keluar.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga terjadi peningkatan hasil belajar. Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Media Puzzle* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi perpustakaan sekolah dan sebagai acuan dalam meningkatkan mutu sekolah dengan mengevaluasi proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Media Puzzle*.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengelola sekolah dalam rangka perbaikan teknik pembelajaran yang lebih bervariasi.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lebih lanjut yang sejenis berkenaan dengan penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pentingnya Mematuhi Aturan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.

F. Definisi Istilah/Operasional

Defenisi istilah untuk Mendeskripsikan penafsiran yang berbeda berkaitan dengan istilah dalam proposal penelitian yang berjudul " Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Pentingnya Mematuhi Aturan Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media *Puzzle* di Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025 " maka definisi istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut :

1. Meningkatkan Hasil Belajar

Proses meningkatkan kemampuan atau pemahaman siswa yang diukur melalui capaian akademik. Hasil belajar melibatkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Meningkatnya hasil belajar menyatakan sebagai perubahan skor siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) proses pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning (PBL)* berbantuan media *puzzle*. Adapun indikator keberhasilan dilihat dari siswa

mampu menjawab soal evaluasi dengan nilai rata-rata yang lebih tinggi setelah pembelajaran, memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

2. Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran yang menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman berperilaku, berpikir, dan bertindak dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Materi pembelajaran meliputi sila-sila Pancasila, contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari, dan pengamalan nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan, dan persatuan.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar melalui proses penyelesaian masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, dengan guru sebagai fasilitator. Guru memberikan masalah nyata terkait nilai Pancasila, seperti konflik sederhana di lingkungan sekolah (misalnya, ketidakharmonisan atau kurangnya kerja sama). Kemudian siswa dibagi dalam kelompok kecil, berdiskusi untuk menganalisis masalah, mencari solusi, dan menyampaikan hasil diskusi. Terdapat tahapan pelaksanaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*:

- 1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
- 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

4. Media *Puzzle*

Alat peraga pembelajaran berbentuk potongan gambar, teks, atau simbol yang dapat disusun menjadi bentuk utuh untuk membantu pemahaman konsep. *Puzzle* digunakan untuk menarik minat siswa dan meningkatkan partisipasi aktif. Media berbentuk potongan gambar yang berisi ilustrasi atau teks terkait nilai-nilai Pancasila, seperti gambar kegiatan gotong royong yang harus disusun adapula teks sila-sila Pancasila yang harus dirangkai.

Puzzle yang digunakan adalah *puzzle* gambar. *Puzzle* gambar sebagai bagian dari tugas kelompok dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* untuk membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan cara yang interaktif. Keberhasilan media *puzzle* diukur melalui pengamatan keterlibatan siswa saat menggunakan media dan pencapaian solusi dari *puzzle* yang diberikan.

5. Kelas II SDN 27 Sintang

Kelompok siswa kelas II pada Sekolah Dasar Negeri yang berada di wilayah Sintang, sebagai objek penelitian. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas II SDN 27 Sintang pada tahun ajaran tertentu. Data yang dikumpulkan meliputi hasil belajar siswa, partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, dan perubahan pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Pancasila.