

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan dasar yang dibutuhkan setiap orang dalam kehidupannya. Setiap orang memiliki hak untuk mengakses pendidikan agar dapat meningkatkan kemampuan diri. Dengan pendidikan, seseorang mampu memahami lingkungan sekitarnya, membuat pilihan yang bijak serta memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, pendidikan menjadi bagian penting yang tak terpisahkan dalam perjalanan kehidupan manusia.

Pendidikan berperan penting dalam membentuk generasi penerus yang unggul. Melalui pendidikan, siswa dapat dibimbing untuk menggali dan mengembangkan potensi diri mereka secara maksimal. Proses belajar tidak hanya sebatas penyampaian pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga menjadi sarana membentuk karakter, memperkuat kepribadian, serta menanamkan nilai-nilai yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan seluruh potensinya secara aktif.

Untuk mencapai tujuan proses dari belajar tersebut maka diperlukan peran guru. Peran guru sangat penting karena guru diharapkan mampu memilih model dan media yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Guru juga diharapkan mampu untuk memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan model yang dilakukan, sehingga hasil belajar dari peserta didik optimal. Selain itu, guru juga harus mampu memberikan pembelajaran yang kreatif, sehingga dapat membuat peserta didik untuk aktif dan hasil belajar peserta didik meningkat.

Salah satu mata pelajaran yang membahas tentang karakteristik dari siswa adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan pancasila bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian peserta didik berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Menurut Rizki et al., (2023:1814) Pendidikan Pancasila memiliki fungsi bagi siswa, yaitu

menumbuhkan serta mengembangkan sikap dan karakter yang searah dengan pancasila, pengetahuan mengenai berbangsa dan bernegara, serta keahlian berbangsa dan juga bernegara pada kehidupan bermasyarakat. Setiani et al., (2024:990) juga menambahkan bahwa Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai pancasila. Nilai pancasila terdiri dari nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan nilai keadilan. Pendidikan Pancasila memiliki peran dalam menanamkan nilai-nilai luhur kepada peserta didik agar dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari secara konsisten dan bermakna.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila yang peneliti temukan. Pertama, proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan pembelajaran masih berupa hafalan. Kedua, siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Dan yang terakhir, hasil belajar juga belum optimal dengan KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran). Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan peserta didik, Sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Kelas IV

No	Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	IV A	22 Siswa	>70 <70	9	13	40,91	59,09
2	IV B	21 Siswa		12	9	57,14	42,86
3	IV C	21 Siswa		10	11	47,62	52,38

Sumber : (Wali Kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026)

Berdasarkan data nilai yang diperoleh peneliti dari UPT SDN 068003 Medan Tuntungan kelas IV ini, diketahui bahwa kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah tersebut adalah 70. Pada Kelas IV-A, dari 22 siswa hanya 9 siswa (40,91) yang mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 13 siswa (59,09) berada di bawah KKTP. Kelas IV-B, dari 21 siswa hanya 12 siswa (57,14) yang mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 9 siswa (42,86) berada di bawah KKTP. Sementara itu, di kelas

IV-C yang berjumlah 21 siswa hanya 10 siswa (47,62) yang mencapai KKTP, dan 11 siswa (52,38) belum tuntas.

Data tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang cukup jelas antara siswa yang telah tuntas dan yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya optimal dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan strategi pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan yaitu, menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan dikombinasikan dengan media pembelajaran *flashcard*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik tersebut dengan permasalahan. Pada Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual, serta menjadi pembelajaran yang mandiri melalui pengalaman dalam berbagai situasi kehidupan nyata. Menurut Wahyuni (2020:10) menyatakan bahwa *flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media *flashcard* juga memiliki sifat yang praktis, sederhana dan fleksibel.

Media *flashcard* tidak hanya berperan sebagai sarana untuk menghafal konsep, tetapi juga dapat digunakan sebagai media yang menyajikan kasus yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga membuat siswa berdiskusi, menganalisis, serta menghubungkan konsep abstrak nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman sehari-hari. Dengan kombinasi ini diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, tertarik dengan mata pelajaran pendidikan pancasila sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntutan T.A 2025/2026”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih didominasi oleh guru.
2. Pembelajaran masih berupa hafalan.
3. Siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan melihat luasnya permasalahan yang ada penelitian ini akan difokuskan pada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar di kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, Penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) tanpa bantuan media *Flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Di kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026 ?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) berbantuan media *Flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Di kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) berbantuan media *Flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Di kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut yang diajukan, maka tujuan penelitian pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026 sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa bantuan media *Flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Di kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Di kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Di kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru, menambah pengetahuan baru tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan berbantuan *Flashcard* guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV.
2. Bagi kepala sekolah, menjadi kontribusi dalam upaya menumbuhkan minat belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar pendidikan pancasila.
3. Bagi siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Bagi peneliti, untuk melatih kemampuan dalam melaksanakan penelitian serta sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.