

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yaitu salah satu aspek yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Dengan melalui pendidikan, manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam mengembangkan potensi dan kontribusi kepada masyarakat. Pendidikan juga memegang peranan penting dalam pembangunan suatu negara, karena dengan melalui pendidikan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (A. Rahman et al., 2022). Dengan memiliki pendidikan, manusia dapat mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang mampu bersaing secara sehat, dapat menumbuhkan sifat percaya diri, dapat menambah wawasan dan juga dapat meningkatkan rasa kebersamaan sesama manusia.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh manusia, baik dalam konteks keberagaman, moralitas, individualitas atau personalitas, sosialitas, maupun kebudayaan secara keseluruhan dan terpadu. Dengan demikian, tujuan pendidikan adalah untuk mengaktualisasikan manusia dalam segala aspeknya (Sujana, 2019). Dalam pendidikan itu dibagi menjadi beberapa macam pendidikan, diantaranya yaitu pendidikan di lingkungan keluarga (Pendidikan Informal) dan pendidikan di lingkungan masyarakat (nonformal) Adapun pendidikan formal yaitu jenis pendidikan yang terstruktur, sistematis, dan diatur oleh lembaga resmi, seperti perguruan tinggi dan sekolah. Sekolah yaitu sebagai lembaga formal yang

diberikan tugas untuk mendidik peserta didik agar memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan. Di dalam sekolah, ada dua hal yang erat hubungannya dan tidak dapat dipisahkan yaitu proses belajar dan pembelajaran.

Proses belajar atau proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran (Anisa et al., 2020). Proses belajar dan pembelajaran di sekolah dasar merupakan tahap awal dalam memahami bagaimana anak-anak belajar dan mengembangkan keterampilan di lingkungan pendidikan formal. Dalam proses pembelajaran melibatkan antara guru, peserta didik dan kurikulum yang digunakan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Belajar merupakan suatu proses yang mengubah karakter seseorang, di mana perubahan tersebut berupa peningkatan dalam kualitas tindakan, seperti meningkatnya pemahaman, pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir, sikap, dan berbagai aspek lainnya (Djamaluddin & Wardana, 2019). Proses belajar dan pembelajaran di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan landasan yang kuat bagi peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Untuk itu peserta didik perlu adanya pendidikan Pancasila agar bisa terbentuknya karakter peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengembangkan pemahaman tentang kebangsaan, bisa menumbuhkan semangat kepedulian sosial dan mengatasi tantangan di masa depan.

Pancasila yaitu sebagai pandangan hidup bagi bangsa Indonesia, Pancasila berperan sebagai pedoman atau referensi bagi warga Indonesia dalam berperilaku dan bertindak (Nurhayati & Ambari., 2020). Hal ini berkaitan dengan nilai-nilai sistematis, seperti mengenai konsep kebaikan dan keburukan, keadilan dan kezaliman, kejujuran dan kebohongan, serta hal-hal sejenisnya. Pancasila memiliki peran sebagai cita-cita, dasar, pandangan, dan pemahaman bersama bangsa Indonesia. Sebagai ideologi negara, Pancasila memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh negara

Indonesia dalam pembangunan negara, yaitu menciptakan masyarakat yang adil dan makmur dengan pemerataan baik dalam hal materi maupun jiwa. Untuk itu pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik dan mempersiapkan mereka untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Melalui pendidikan Pancasila, peserta didik dapat memahami, memiliki kesadaran tentang prinsip-prinsip dan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan mendorong peserta didik untuk menginternalisasi serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Akhyar & Dewi, 2022), Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan tentang ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk individu yang baik dan memiliki pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara, rasa cinta terhadap tanah air, serta semangat nasionalisme Indonesia. Pengajaran mengenai hal ini dapat dimulai sejak tingkat SD kepada para peserta didik. Mengingat pentingnya mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam menanamkan pendidikan karakter, norma, dan nilai-nilai kepada peserta didik, diperlukan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi mereka. Pada Tingkat sekolah dasar, mata Pelajaran Pendidikan Pancasila lebih banyak disampaikan dalam bentuk teori. Sehingga sebagai seorang pendidik, guru juga diharapkan mampu mengelola pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan baik, termasuk dalam pemilihan teknik, media, dan metode pembelajaran yang relevan menjadi hal yang penting dalam konteks ini, karena dapat membantu peserta didik berpikir secara konkret dan mengurangi kesalahpahaman mereka dalam memahami materi dari guru.

Menurut (Thana & Hanipah, 2023) Konsep pembelajaran yang populer di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini bertujuan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih relevan, inovatif, dan inklusif agar siswa-siswa dapat mempersiapkan diri menghadapi tantangan zaman di abad ke-21. Tujuan menghadirkan inovasi dalam pembelajaran tersebut yaitu untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan

meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran bisa dikatakan ideal yaitu jika pembelajaran relevan dengan kehidupan nyata, pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah, pembelajaran yang harus inklusif dan pembelajaran yang mengutamakan pemahaman peserta didik sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik. Untuk itu salah satu tugas guru pada kurikulum Merdeka adalah menciptakan pembelajaran yang ideal dengan menciptakan media pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran yang efektif. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa proses pembelajaran di satuan Pendidikan dilaksanakan secara interaktif. Inspiratif, menyenangkan dan menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, menumbuhkan kreativitas dan kemandirian sesuai bakatnya.

Namun faktanya dilapangan saat ini berbeda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama PLP II di SD Muhammadiyah Birrul Walaidain pada semester ganjil antara 2 Oktober 2023 hingga 2 Desember 2023, peneliti menemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas V Aritmatika dan kelas V Geometri dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali rendah. Peneliti mengidentifikasi bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. Dalam penyampaian materi hanya diberikan bacaan dan mendengarkan ceramah sehingga peserta didik merasa bosan, tidak konsentrasi dan peserta didik tidak bisa memahami materi dengan baik. Akibatnya ketika guru melakukan tanya jawab peserta didik tidak bisa menjawab dengan benar karena peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan kurang menguasai materi yang diajarkan. Selain itu, hal lain yang menyebabkan hasil belajar rendah adalah kurangnya variasi

media pembelajaran. Akibatnya pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali hanya berpusat pada pemberian Informasi saja tanpa melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Dari wawancara dengan Guru kelas V pada Rabu, 13 November 2023, ditemukan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan Pancasila sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Jika menggunakan media pembelajaran pun, hanya menggunakan media gambar, *power point*, atau video pembelajaran dari YouTube. Alasan utama yang disebutkan oleh guru adalah karena keterbatasan fasilitas di sekolah dan keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran. Selain itu permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, bahwa pada kelas V Aritmatika terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, sedangkan pada kelas Geometri peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu peneliti tertarik untuk menggunakan kelas Aritmatika sebagai kelas eksperimen dan kelas geometri sebagai kelas kontrol. Solusi yang dapat dilakukan dari permasalahan diatas yaitu dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran.

Model dan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Mereka dapat memvisualisasikan konsep yang diajarkan dan memahaminya dengan lebih baik dan mudah. Pentingnya model dan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik tidak bisa diabaikan. Untuk itu peneliti menawarkan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Problem based learning*. Menurut penjelasan (R. Ardianti et al., 2022), Model Pembelajaran *Problem based learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran di mana peserta didik menghadapi suatu permasalahan nyata yang di hadapi dalam proses pembelajaran. Tujuan dari metode ini adalah agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan konsep yang penting dalam materi pelajaran yang sedang dipelajari. Model

pembelajaran *Problem based learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan memperoleh pemahaman tentang pengetahuan dan prinsip fundamental (Afni, 2020). *Problem based learning* berakar pada konstruktivisme, yaitu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan pemikiran kritis. Penerapan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) memberikan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, dengan menempatkan mereka sebagai pusat kegiatan pembelajaran dan bukan hanya mengandalkan guru yang menjadi peran utama. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk menunjukkan kreativitas dalam merespon permasalahan yang ada. Dalam model ini, peserta didik secara aktif terlibat dalam pemecahan masalah dan eksplorasi pengetahuan yang relevan, yang secara efektif meningkatkan hasil belajar mereka terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar dengan lebih efektif.

Hal itu sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfianiawati et al., 2019), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem based learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran IPS di Kelas V SD”. Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti bahwa dalam penggunaan model *Problem based learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan model PBL tersebut. Dalam melaksanakan penelitian, peneliti menggunakan jenis penelitian True Experimental Design yang berbentuk Pretest-Posttest Control Grup Design. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terbukti dari hasil penelitian yaitu hasil pretest di kelas eksperimen sebesar 64,45 dan kelas control 61,20. Kemudian dari nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen yang menerapkan model PBL memperoleh skor lebih tinggi yaitu 83,44,

sedangkan pada kelas control yang menggunakan model konvensional skor 72,75. Hal itu membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Novziarni, et al., 2019), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem based learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar”. Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti bahwa penggunaan model *Problem based learning* (PBL) mempengaruhi hasil belajar pada materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang kelas V SD Negeri 04 Garageh. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen setelah menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) tergolong memiliki kriteria yang sangat tinggi. Yaitu dengan hasil belajar skor maksimalnya 100 dan skor minimalnya yaitu 64. Sedangkan untuk nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 82,30. Dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa menggunakan model *Problem based learning* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ada di SD Muhammadiyah Birrul Walidain dan dari hasil penelitian sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk itu peneliti melakukan pembaharuan yang awalnya hanya menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL), dan sekarang dilengkapi dengan menggunakan media pembelajaran yaitu “*Smart box perkesatuan*”. Menurut (Sapriyah, 2019), Media pembelajaran adalah segala hal yang digunakan untuk mengomunikasikan pesan atau informasi saat proses belajar mengajar, dengan tujuan merangsang minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang digunakan oleh pendidik untuk mempermudah penjelasan materi pembelajaran agar lebih dapat mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran “*Smart Box*” adalah suatu bentuk

media yang berbentuk balok yang berisi materi pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik. Menurut (Rahayuningsih et al., 2019), Media *Smart Box* yaitu alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi memiliki bentuk persegi dengan dua sekat atau kompartemen di dalamnya yang berisi huruf dan gambar. Media pembelajaran “*Smart box perkesatuan*” adalah suatu jenis media pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep perkesatuan (Persatuan dan Kesatuan) dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dalam media *smart box* ini berfokus pada materi persatuan dan kesatuan yaitu yang di dalamnya memuat penjelasan mengenai persatuan dan kesatuan, contoh persatuan dan kesatuan, game ular tangga, dan kartu soal untuk menguji pemahaman peserta didik mengenai materi persatuan dan kesatuan. Dengan menggabungkan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dengan penggunaan media pembelajaran “*Smart box perkesatuan*”, pembaharuan ini memberikan kebaruan dalam pendekatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD. Dengan adanya bantuan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, menyediakan visualisasi yang lebih baik, memperkaya pengalaman pembelajaran, menciptakan interaksi yang lebih beragam, serta mendukung penilaian yang lebih holistik. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan model dan media pembelajaran dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media “*Smart box perkesatuan*” Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila SD Muhammadiyah Birrul Walidain”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1.2.1 Apakah model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media pembelajaran “*Smart box perkesatuan*” efektif untuk

meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi (Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan) di kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus?

1.3 Apakah ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi (Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan) di kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus setelah menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media pembelajaran “*Smart box Perkesatuan*”?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas maka dapat dijelaskan tujuan dari penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1 Untuk mendeskripsikan apakah penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media pembelajaran “*Smart box perkesatuan*” mempengaruhi ada tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi (Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan) di kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain.
- 1.4.2 Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi (Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan) pada peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus setelah menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media pembelajaran “*Smart box perkesatuan*”.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan baik dalam konteks teoritis maupun praktis, serta mendorong penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Manfaat yang diharapkan:

1.5.1 Manfaat Teoritis

- 1.5.1.1 Kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, terutama dalam konteks penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dan media pembelajaran smart box.
- 1.5.1.2 Menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan model dan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.
- 1.5.1.3 Menambah pengetahuan tentang penerapan teknologi dalam pendidikan untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

1.5.2 Manfaat bagi Peserta didik

- 1.5.2.1 Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam aspek afektif dan konitif dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.5.2.2 Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik dan interktif.
- 1.5.2.3 Membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah melalui model dan media pembelajaran.

1.5.3 Manfaat bagi Guru

- 1.5.3.1 Memberikan alternatif model PBL dan media pembelajaran yang inovatif bagi guru untuk meningkatkan efektivitas pengajaran di kelas.
- 1.5.3.2 Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan interaktif melalui model PBL dan media Smart Box.
- 1.5.3.3 Memungkinkan guru untuk melacak perkembangan belajar peserta didik dan memberikan umpan balik yang lebih efektif.

1.5.4 Manfaat bagi Peneliti lain

- 1.5.4.1 Menyediakan referensi dan sumber informasi yang berguna tentang penggunaan model dan media pembelajaran dalam konteks pendidikan dasar.

1.5.4.2 Memperkaya pengetahuan dan wawasan pembaca tentang penerapan teknologi dalam pembelajaran.

1.5.4.3 Mendorong penelitian lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media “*Smart box perkesatuan*” Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus” yang memiliki Batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan dengan subjek kelas V SD pada semester 2 di SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus, yang terdiri dari 2 Kelas yaitu V Aritmatika dan V Geometri.
2. Permasalahan pada penelitian ini yaitu masalah peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar yang rendah.
3. Penelitian ini mengkaji pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Persatuan dan Kesatuan Kelas V Sekolah Dasar.
4. Variable pada penelitian ini dibatasi oleh model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran “Smart Box” sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

1.7 Definisi Operasional

Untuk memastikan pemahaman yang akurat terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan penjelasan dan definisi operasional mengenai beberapa istilah berikut ini:

1.7.1 Model Pembelajaran *Problem based learning* (PBL)

Model Pembelajaran *Problem based learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana

peserta didik aktif terlibat dalam memecahkan masalah yang relevan dengan konteks kehidupan nyata. Dalam PBL, peserta didik diberikan sebuah masalah yang kompleks dan nyata, dan mereka bekerja bersama-sama dalam kelompok untuk menganalisis masalah tersebut, mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan, mengembangkan strategi pemecahan masalah, dan mencari solusi yang tepat. PBL mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Adapun Sintaks pada model pembelajaran *Problem based learning* yaitu 1) mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

1.7.2 Media Pembelajaran "*Smart box perkesatuan*"

Media Pembelajaran "*Smart box perkesatuan*" adalah sebuah alat atau perangkat pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran di bidang pendidikan yang mencakup tentang pendidikan pancasila yaitu materi Persatuan dan Kesatuan yang disingkat dengan "Perkesatuan" yang ada pada muatan pelajaran pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar. Media *Smart Box* ini berisi instruksi, materi pembelajaran, permainan, konsep-konsep Persatuan dan Kesatuan dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai perangkat lunak pendukung pembelajaran yang interaktif. Tujuannya adalah untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, tidak membosankan dan interaktif bagi peserta didik, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang materi Persatuan dan Kesatuan.

1.7.3 Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan kesadaran peserta didik tentang

nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia. Melalui pendidikan Pancasila, peserta didik diajarkan tentang nilai-nilai dasar Pancasila, seperti keadilan sosial, persatuan, demokrasi, kemanusiaan, dan lain-lain. Pendidikan Pancasila juga melibatkan pembelajaran tentang sejarah, filosofi, dan implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah untuk membentuk karakter, moral, dan sikap positif peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi pada pembangunan bangsa. Pembelajaran yang ada pada pendidikan pancasila ini yaitu pada bab 4 yang terdiri dari 4 pembelajaran. Pada pembelajaran pertama yaitu menjelaskan materi (Dari Aku Untuk Indonesia), pada pembelajaran yang kedua menjelaskan materi tentang (Merawat NKRI Dengan Persatuan dan Kesatuan), pada pembelajaran ketiga menjelaskan materi tentang (Merajut Persatuan Antar Elemen Bangsa Indonesia), dan pada pembelajaran keempat menjelaskan materi tentang (Mengenali Sejarah NKRI).

1.7.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat pencapaian dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Hal ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh oleh peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu memahami, menginternalisasi, dan mengaplikasikan konsep-konsep dan keterampilan yang telah dipelajari. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai metode evaluasi, seperti tes tertulis, tugas proyek, atau observasi langsung mengenai materi yang sudah dipelajari sebelumnya baik menggunakan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan kognitif (pengetahuan) peserta didik dapat diukur dengan hasil tes sesuai materi yang meliputi (mampu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi materi yang diajarkan). Pada kemampuan Afektif (Sikap) peserta didik (mampu

menunjukkan minat, mampu menghargai, berpartisipasi aktif, menunjukkan rasa bertanggung jawab, dan memiliki sikap positif). Dan pada kemampuan psikomotorik, dapat diukur ketika peserta didik melaksanakan diskusi menggunakan model *Problem based learning*.

