

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan memiliki makna fundamental sebagai fondasi utama dalam mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, mandiri, berkepribadian matang, serta berdaya saing tinggi. Dalam era globalisasi dan transformasi digital yang berkembang sangat pesat saat ini, kualitas SDM tidak hanya diukur dari kecerdasan intelektual semata, melainkan juga dari aspek karakter, fleksibilitas kognitif, serta kemampuan beradaptasi terhadap dinamika sosial-budaya. Oleh karena itu, proses pendidikan harus mampu memberikan ruang eksplorasi yang stabil, ideal, dan komprehensif agar peserta didik dapat mengasimilasi dan mengomodasi pengetahuan baru secara berkelanjutan.

Sebagai wujud nyata dalam merealisasikan cita-cita pendidikan nasional, Pemerintah Republik Indonesia menetapkan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan (Indonesia,

2021). Peraturan ini menetapkan kriteria minimal mengenai sistem pendidikan di seluruh wilayah Hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Regulasi tersebut menegaskan bahwa standar proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, proses pembelajaran juga wajib memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Ketentuan ini menjadi acuan mendasar bagi institusi sekolah dasar dalam mengorientasikan kurikulum dan model pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada ketuntasan materi akademis, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kecakapan hidup (*life skills*).

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka yang diterapkan pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang posisi sentral dan strategis. Pendidikan Pancasila bukan sekadar mata pelajaran yang mentransfer wawasan kewarganegaraan, melainkan instrumen utama dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022).

Profil ini mencakup enam dimensi utama: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Khususnya pada fase B (kelas IV sekolah dasar), materi pembelajaran Pendidikan Pancasila difokuskan pada pengenalan struktur kemasyarakatan, mencakup susunan pemerintahan dari tingkat desa/kelurahan hingga kecamatan, serta hak dan

kewajiban warga negara dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini sengaja dirancang untuk mendekatkan peserta didik dengan realitas sosial di sekitar tempat tinggal mereka, sehingga nilai-nilai Pancasila dapat dihayati secara langsung dalam konteks kehidupan bermasyarakat.

Meskipun tujuan Pendidikan Pancasila dirancang sangat ideal, realita di lapangan sering kali menunjukkan adanya jurang pemisah (*gap*) antara harapan kurikulum dengan praktik pembelajaran di dalam kelas. Pendidikan memiliki fungsi sebagai fondasi utama pengembangan manusia berdaya saing serta investasi strategis nasional (Ningrum, 2012; Akdere & Egan, 2020). Dalam praktiknya, sekalipun pembelajaran masih menerapkan (*teacher-centered-approach*), guru menempati posisi kunci untuk mengarahkan proses pembelajaran. Pendekatan demikian menyebabkan pembelajaran menjadi pasif, verbalistik, dan monoton. Peserta didik hanya diposisikan sebagai penerima informasi yang pasif tanpa diberikan kesempatan untuk mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang nyata. Dampaknya, pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Pendidikan Pancasila menjadi sangat dangkal dan mudah dilupakan. Aspek kognitif yang tercapai hanya berada pada tingkat hafalan (*lower-order thinking skills*), sementara aspek afektif (sikap dan karakter) serta psikomotorik (keterampilan sosial dan tindakan nyata) terabaikan.

Permasalahan tersebut semakin krusial apabila ditinjau dari sudut pandang psikologi perkembangan anak, khususnya teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif manusia

berlangsung melalui empat tahapan utama: tahap sensori-motorik (0–2 tahun), tahap pra-operasional (2–7 tahun), tahap operasional konkret (7–11/12 tahun), dan tahap operasional formal (11/12 tahun ke atas) (Santrock, 2021). Peserta didik kelas IV sekolah dasar yang rata-rata berusia 9 hingga 10 tahun berada secara tegas pada tahap operasional konkret (*concrete operational stage*) (Ibda, 2020).

Pada tahap operasional konkret ini, anak telah mengembangkan kemampuan berpikir logis, memahami hukum kekekalan (*conservation*), mampu melakukan klasifikasi (*classification*), serta mengurutkan objek (*seriation*) (Santrock, 2021). Namun, ciri utama yang paling mendasar dari penalaran pada tahap ini adalah bahwa kemampuan berlogika siswa masih sangat bergantung pada objek fisik, manipulasi benda nyata, dan pengalaman kontekstual yang dapat diindra (Ibda, 2020). Anak usia operasional konkret belum mampu melakukan penalaran hipotetis-deduktif atau memproses konsep-konsep abstrak secara mandiri tanpa bantuan visualisasi konkret. Apabila materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak, seperti konsep gotong royong, tanggung jawab warga desa, atau struktur pemerintahan yang disampaikan semata-mata melalui ceramah dan teks bacaan, maka peserta didik akan mengalami hambatan kognitif (*cognitive obstacle*). Pengetahuan yang diperoleh tidak akan terasimilasi secara sempurna ke dalam skema kognitif mereka, melainkan hanya tersimpan sebagai hafalan temporer yang tidak bermakna (*meaningless learning*).

Oleh karena itu, teori Piaget memberikan implikasi metodologis yang sangat jelas bagi pembelajaran di kelas IV SD: pembelajaran harus berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) dan manipulasi lingkungan secara nyata. Guru harus menghadirkan media, alat peraga, dan aktivitas konkret yang memungkinkan siswa melakukan eksplorasi, penemuan, dan interaksi sosial. Melalui tindakan langsung terhadap objek dan lingkungan sekitar, siswa dapat membangun jembatan kognitif (*scaffolding*) dari pemahaman konkret menuju pemikiran abstrak yang lebih kompleks. Berdasarkan pijakan teoretis Piaget ini, inovasi model dan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman nyata bagi siswa kelas IV SD menjadi sebuah kebutuhan yang mutlak dan tidak dapat ditunda.

Guna menjembatani karakteristik operasional konkret anak dengan tuntutan materi Pendidikan Pancasila, model *Project Based Learning* menawarkan solusi metodologis yang presisi dan relevan. Model *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*) yang mengorganisasikan proses belajar mengajar di sekitar penugasan proyek nyata, investigasi mendalam, dan pembuatan produk autentik (Wulandari dkk., 2024). Dalam model *Project Based Learning*, siswa tidak sekadar mendengarkan penjelasan guru, melainkan terlibat aktif sejak tahapan merencanakan proyek, mengumpulkan data di lapangan, mendiskusikan pemecahan masalah dalam kelompok, hingga mempresentasikan karya nyata mereka (Hidayat, 2023).

Sintaks *Project Based Learning* yang terstruktur mulai dari pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor keaktifan dan perkembangan proyek, menguji hasil, hingga mengevaluasi pengalaman memberikan kesempatan penuh bagi siswa untuk mengalami proses belajar yang dinamis.

Sintaks dan prinsip dasar *Project Based Learning* sangat bersesuaian dengan teori konstruktivisme yang juga diusung oleh Jean Piaget. Piaget menyatakan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif dari guru ke otak siswa, melainkan dikonstruksi secara aktif oleh siswa itu sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya (Ibda, 2020). Dalam *Project Based Learning*, pembuatan produk nyata bertindak sebagai objek konkret yang memfasilitasi proses asimilasi dan akomodasi kognitif. Ketika siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk merancang dan menyelesaikan proyek, mereka memproses informasi baru, mencocokkannya dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki, serta melakukan penyesuaian struktur kognitif (*schemata*) berdasarkan umpan balik dari realitas fisik dan sosial. Dengan demikian, *Project Based Learning* memfasilitasi terjadinya pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) yang mengintegrasikan ranah kognitif (pemahaman konsep), afektif (pembentukan sikap dan karakter), serta psikomotorik (keterampilan praktis) secara utuh.

Kebaharuan (*novelty*) dan keunikan utama dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian model *Project Based Learning* dengan instrumen media khusus berupa "Kartu Aksi Baik". Penggunaan media

"Kartu Aksi Baik" dirancang secara spesifik sebagai media konkret yang menjembatani konsep-konsep abstrak karakter Pancasila dengan tindakan nyata siswa kelas IV SD. Melalui proyek "Kartu Aksi Baik", siswa diajak untuk mengamati, mempraktikkan, mencatat, dan merefleksikan tindakan-tindakan positif yang mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat desa/kelurahan tempat tinggal mereka. Media ini mengukur dan mengembangkan 18 indikator nilai karakter bangsa, antara lain: kejujuran, toleransi, kedisiplinan, kerja keras, kreativitas, kemandirian, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Integrasi "Kartu Aksi Baik" dalam model *Project Based Learning* mengubah materi Pendidikan Pancasila yang semula bersifat teoritis menjadi lembaran aktivitas nyata yang dapat dipegang, diisi, dan dipresentasikan oleh siswa. Hal ini selaras dengan prinsip operasional konkret Piaget, di mana "Kartu Aksi Baik" berfungsi sebagai simbol dan objek manipulatif konkret yang membantu anak memvisualisasikan serta menginternalisasi nilai-nilai moral dalam bentuk perilaku terukur. Proyek pembuatan dan pengisian "Kartu Aksi Baik" secara berkelompok juga melatih keterampilan sosial siswa, seperti berdiskusi, saling menghargai pendapat, bekerja sama membagi tugas, serta memberanikan diri tampil mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.

Meskipun model *Project Based Learning* berbasis media "Kartu Aksi Baik" memiliki keunggulan teoretis dan metodologis yang kuat, implementasinya di lapangan tidak lepas dari berbagai kendala praktis. Beberapa hasil penelitian empiris menunjukkan bahwa penerapannya sering dihadapkan pada hambatan seperti keterbatasan alokasi waktu pembelajaran, kurangnya kesiapan guru dalam mengelola manajemen kelas yang dinamis, keterbatasan sarana pendukung, serta adanya perbedaan kemampuan awal (*prior knowledge*) dan motivasi antar siswa (Mislinawati & Nurmasiyah, 2018; Sasmita & Darmansyah, 2022). Kerap kali, kendala-kendala teknis ini menyebabkan guru merasa enggan untuk menerapkan model pembelajaran inovatif secara konsisten dan cenderung kembali pada metode konvensional berbasis ceramah (Sasmita & Darmansyah, 2022).

Kondisi objektif tersebut juga dijumpai di SD Karanganyar 02, khususnya pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Berdasarkan studi pendahuluan, kelas IV SD Karanganyar 02 memiliki jumlah siswa yang cukup besar yaitu 54 siswa (Kelas IV A dan Kelas B), yang heterogen dari segi latar belakang sosial, pemahaman awal, serta kecepatan belajar. Penerapan model *Project Based Learning* berbasis "Kartu Aksi Baik" di SD Karanganyar 02 membutuhkan strategi pengelolaan kelas yang matang, pendampingan kelompok secara intensif, serta penyesuaian alokasi waktu agar seluruh sintaks *Project Based Learning* dan indikator "Kartu Aksi Baik" dapat terlaksana secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan kajian deskriptif-kualitatif yang mendalam untuk

mengevaluasi bagaimana model *Project Based Learning* diterapkan oleh guru, kendala apa saja yang muncul selama proses pelaksanaan, serta bagaimana solusi yang ditempuh guru dalam mengatasi hambatan tersebut.

Selain mendeskripsikan proses implementasi, evaluasi terhadap hasil belajar siswa menjadi poin krusial yang perlu diteliti. Hasil belajar dalam penelitian ini tidak dibatasi hanya pada nilai tes tertulis akademis semata, melainkan mencakup tiga ranah capaian belajar secara utuh. Ranah Kognitif, yaitu peningkatan pemahaman konsep materi Pendidikan Pancasila khususnya materi struktur dan peran pemerintahan desa/kelurahan. Ranah Afektif, yaitu berkembangnya 18 indikator sikap dan karakter positif yang terefleksi dan terukur melalui instrumen "Kartu Aksi Baik". serta Ranah Psikomotorik, yaitu meningkatnya keterampilan siswa dalam bekerja sama, berkomunikasi, mempresentasikan hasil karya, dan menyelesaikan penugasan proyek secara tepat waktu. Analisis komprehensif terhadap ketiga ranah ini penting untuk membuktikan secara ilmiah sejauh mana model *Project Based Learning* berbasis "Kartu Aksi Baik" memberi dampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan adanya pada uraian latar belakang di atas yang mencakup tuntutan Kurikulum Merdeka, tantangan pembelajaran konvensional, landasan teori perkembangan kognitif operasional konkret Jean Piaget, keunggulan model *Project Based Learning*, serta novelty penggunaan media "Kartu Aksi Baik" maka penelitian ini difokuskan pada judul:

"Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Karanganyar 02". Penelitian kualitatif studi kasus ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris yang sistematis mengenai keterlaksanaan model *Project Based Learning*, menganalisis dampaknya terhadap hasil belajar siswa secara holistik (kognitif, afektif, dan psikomotorik), serta menyajikan kontribusi praktis berupa rekomendasi strategi pembelajaran inovatif bagi para pendidik di tingkat sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kondisi objektif yang ditemukan di lapangan serta dinamika pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Karanganyar 02, beberapa permasalahan utama dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih kerap didominasi oleh metode konvensional satu arah seperti ceramah dan hafalan teks, sehingga membatasi kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara aktif dan kontekstual.
2. Penguasaan materi dan pembentukan karakter peserta didik belum optimal, mengingat siswa usia kelas IV SD (9 sampai 10 tahun) berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan pengalaman belajar langsung.
3. Penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* belum terintegrasi secara konsisten dan terencana dengan media konkret yang mampu memvisualisasikan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

4. Instrumen penilaian sikap dan karakter positif peserta didik masih terbatas pada lembar observasi umum, sehingga diperlukan media terstruktur seperti Kartu Aksi Baik untuk merekam dan mengukur perkembangan 18 indikator karakter siswa secara autentik.
5. Adanya tantangan praktis yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan model *Project Based Learning*, seperti pengelolaan alokasi waktu, manajemen kelompok yang heterogen, serta penyediaan sarana pendukung dalam pembuatan proyek.

C. Fokus dan Rumusan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada analisis kualitatif mengenai implementasi model *Project Based Learning* terintegrasi media Kartu Aksi Baik serta dampaknya terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Karanganyar 02. Rincian batasan fokus penelitian ini meliputi:

1. Proses Pelaksanaan *Project Based Learning*: Tahapan perencanaan, pelaksanaan langkah kegiatan *Project Based Learning*, dan integrasi media Kartu Aksi Baik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Capaian Hasil Belajar secara Holistik: Dampak penerapan model *Project Based Learning* berbasis Kartu Aksi Baik terhadap tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif (pemahaman konsep), afektif (internalisasi 18 nilai karakter), dan psikomotorik (keterampilan kolaborasi serta penyelesaian proyek).

3. Kendala dan Solusi: Hambatan yang dialami guru serta peserta didik selama proses pembelajaran berbasis proyek dan alternatif solusi yang diterapkan untuk mengatasinya.

Merujuk pada fokus penelitian di atas, pertanyaan utama dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Kartu Aksi Baik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Karanganyar 02?
2. Bagaimana dampak penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Kartu Aksi Baik terhadap hasil belajar (kognitif, afektif, dan psikomotorik) Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Karanganyar 02?
3. Apa saja kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam penerapan model *Project Based Learning* berbasis media Kartu Aksi Baik serta bagaimana upaya solutif untuk mengatasinya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Kartu Aksi Baik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Karanganyar 02.

2. Menganalisis dampak penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Kartu Aksi Baik terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Karanganyar 02 yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
3. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa selama proses penerapan model *Project Based Learning* berbasis media Kartu Aksi Baik serta merumuskan upaya solutif untuk mengatasinya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam memperkaya kajian ilmu pendidikan dasar, khususnya terkait penerapan model pembelajaran inovatif berpusat pada siswa. Hasil penelitian ini dapat memperkuat landasan teori pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) dan teori perkembangan kognitif operasional konkret dalam mengoptimalkan capaian hasil belajar serta pembentukan karakter peserta didik melalui pengintegrasian media Kartu Aksi Baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan praktis dan panduan dalam merancang serta melaksanakan model pembelajaran *Project Based Learning* yang terintegrasi dengan media konkret Kartu

Aksi Baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar

- b. Bagi Sekolah: Memberikan sumbangan pemikiran dan bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam menentukan kebijakan pengembangan kurikulum, penyediaan media pembelajaran inovatif, serta peningkatan profesionalisme pendidik di SD Karanganyar 02.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi bahan referensi, informasi awal, dan pembandingan bagi peneliti lain yang ingin melakukan kajian akademis lanjutan terkait efektivitas model *Project Based Learning* maupun pengembangan media pembelajaran karakter pada jenjang, materi, atau konteks penelitian yang berbeda.