



Penerapan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Suku Dan Budaya Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Peta Budaya Pada Siswa Kelas 3 SDN 02 Manisrejo

Arga Aji Pamungkas^{1*}, Hartini¹, Iba Sulistiani²

¹ Pendidikan Profesi Guru, FKIP Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia.

² SDN 02 Manisrejo, Madiun, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3037>

Article Info

Received : August, 12th 2026

Revised : August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Phone: +62 82340232978

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi suku dan budaya melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media peta budaya. Penelitian dilaksanakan di SDN 02 Manisrejo dengan subjek penelitian sebanyak 26 siswa kelas III. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media peta budaya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap prasiklus, ketuntasan belajar siswa mencapai 42,31% dengan rata-rata nilai 72,15. Pada siklus I meningkat menjadi 65,38% dengan rata-rata nilai 77,61. Selanjutnya pada siklus II meningkat secara signifikan menjadi 96,15% dengan rata-rata nilai 85,07. Penggunaan media peta budaya juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berbantuan media peta budaya dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Keywords: Problem Based Learning, Peta Budaya, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Keberagaman Budaya.

Citation: Pamungkas, A. A., Hartini, & Iba Sulistiani. (2026). Penerapan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Suku Dan Budaya Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Peta Budaya Pada Siswa Kelas 3 SDN 02 Manisrejo . *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5687-5690. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3037>

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik agar mampu menghargai keberagaman, menumbuhkan sikap toleransi, serta memperkuat rasa cinta tanah air. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran mengenai suku dan budaya menjadi salah satu materi yang penting karena Indonesia memiliki keberagaman budaya yang sangat luas. Pemahaman mengenai keberagaman budaya perlu ditanamkan sejak dini agar siswa mampu hidup

berdampingan secara harmonis di tengah masyarakat yang majemuk.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi suku dan budaya masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN 02 Manisrejo, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengenali suku dan budaya yang ada di Indonesia. Pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan. Selain itu,

penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa sulit memahami materi secara konkret.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan pemecahan masalah sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran Arends (2018). Huda (2020) menyatakan bahwa melalui model ini, siswa didorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan guru. Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa Wena (2020). Menurut Susanto (2020) media peta budaya dapat membantu siswa mengenal persebaran suku dan budaya di Indonesia secara visual dan lebih menarik. Dengan adanya media tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran karena disajikan dalam bentuk yang konkret dan kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi suku dan budaya melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media peta budaya pada siswa kelas III SDN 02 Manisrejon.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di SDN 02 Manisrejo pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 26 siswa kelas III yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi Sugiyono (2021). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media peta budaya, lembar observasi, dan soal evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media peta budaya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi suku dan budaya.

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran. Selanjutnya tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan yang muncul pada setiap siklus sehingga dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada setiap siklus. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa

selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media peta budaya mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada materi suku dan budaya. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang terus mengalami peningkatan mulai dari tahap prasiklus hingga siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, model pembelajaran ini juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas, motivasi, dan kemampuan berpikir siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berhasil memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Ifani, 2025).

Model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu meningkatkan mutu pembelajaran, yang terlihat dari naiknya pencapaian hasil belajar siswa Sulistiana (2022). *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis masalah yang dikaitkan dengan materi dan kehidupan sehari-hari. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pemecahan masalah dikaitkan dalam penerapan hak dan kewajiban, norma, nilai, keberagaman, lambang-lambang Pancasila, beserta penerapan nilai-nilainya.

Pada tahap prasiklus, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah tanpa penggunaan media pembelajaran yang menarik. Siswa terlihat kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil evaluasi, hanya 11 siswa yang mencapai nilai di atas KKM.

Tabel 2 Hasil Belajar Prasiklus

Hasil Belajar Pra Siklus			
Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Nilai Rata - Rata	Presentase Ketuntasan
26	11	72,15	42,31%

Pada siklus I, guru mulai menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media peta budaya. Siswa mulai aktif berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan guru. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan tahap prasiklus.

Tabel 2 Hasil Belajar siklus I

Hasil Belajar Siklus I			
Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Nilai Rata - Rata	Presentase Ketuntasan
26	17	77,61	65,38%

Pada siklus II, pembelajaran berlangsung lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan mampu memahami materi dengan baik melalui penggunaan media peta budaya. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Tabel 2 Hasil Belajar siklus II

Hasil Belajar Siklus II			
Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Nilai Rata - Rata	Presentase Ketuntasan
26	25	85,07	96,15%

Pada tahap prasiklus, pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga siswa kurang aktif dan kurang memahami materi pembelajaran. Setelah diterapkan model Problem Based Learning pada siklus I, suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah nyata sebagai sarana belajar siswa. Menurut Arends (2018), Problem Based Learning membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Dalam penelitian ini, siswa diberikan permasalahan yang berkaitan dengan keberagaman suku dan budaya di Indonesia, kemudian siswa diminta untuk mendiskusikan solusi bersama kelompoknya.

Penerapan Problem Based Learning membuat siswa lebih aktif dalam mencari informasi dan menyampaikan pendapat. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses menemukan pengetahuan. Huda (2020) menyatakan bahwa model Problem Based Learning mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena siswa dilatih untuk menganalisis masalah dan mencari solusi secara mandiri. Hal tersebut terlihat ketika siswa mulai aktif bertanya, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dikolaborasikan dengan media pembelajaran yang digunakan yaitu media peta budaya.

Penggunaan media peta budaya juga memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Media visual membantu siswa mengenali persebaran budaya di Indonesia secara lebih nyata dan menarik. Media peta budaya digunakan untuk

membantu siswa mengenal persebaran suku dan budaya di Indonesia secara visual. Penggunaan media visual sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Menurut Susanto (2020), media pembelajaran visual dapat membantu siswa memahami materi abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Melalui media peta budaya, siswa dapat melihat secara langsung letak berbagai suku dan budaya yang ada di Indonesia. Siswa menjadi lebih mudah mengenali rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan budaya khas dari setiap wilayah. Penggunaan media tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa belajar melalui gambar dan warna yang mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.

Pada siklus II, aktivitas belajar siswa meningkat secara signifikan. Siswa mampu berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menyelesaikan tugas dengan baik. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa model Problem Based Learning mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar Rusman (2021). Penerapan model Problem Based Learning berbantuan media peta budaya memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan pertama yaitu mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih berani bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Kelebihan kedua yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah karena siswa dilatih untuk menemukan solusi terhadap masalah yang diberikan guru. Kelebihan ketiga yaitu meningkatkan kerja sama antar siswa melalui kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, penggunaan media peta budaya mampu menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Kelebihan lainnya adalah media peta budaya membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia secara konkret dan visual. Siswa lebih mudah mengingat materi karena pembelajaran dilakukan menggunakan gambar dan peta yang menarik. Media tersebut juga membantu guru menjelaskan materi yang luas menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, penerapan model Problem Based Learning berbantuan media peta budaya juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaan pembelajaran karena siswa harus berdiskusi dan memecahkan masalah secara kelompok. Selain itu, guru perlu mempersiapkan media pembelajaran dan permasalahan yang sesuai dengan

materi sehingga membutuhkan persiapan yang lebih matang.

Kekurangan lainnya yaitu tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam berdiskusi dan menyampaikan pendapat. Pada awal pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang pasif dan malu untuk berbicara di depan kelompok. Selain itu, penggunaan media peta budaya membutuhkan pengelolaan kelas yang baik agar siswa tetap fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Namun demikian, kekurangan tersebut dapat diatasi dengan bimbingan guru yang maksimal dan pengelolaan pembelajaran yang baik. Guru perlu memberikan motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri dalam berdiskusi serta membagi kelompok secara seimbang sehingga seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut dapat diketahui bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media peta budaya mampu meningkatkan hasil belajar, aktivitas, dan motivasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi suku dan budaya di kelas III SDN 02 Manisrejo.. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa model Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan hasil belajar siswa melalui aktivitas pemecahan masalah secara langsung.

Model Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan pemecahan masalah sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui model ini, siswa didorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan guru (Arends, 2018). Huda (2020) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran inovatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media peta budaya dapat membantu siswa memahami persebaran suku dan budaya di Indonesia secara lebih konkret dan menarik. Media pembelajaran visual dapat mempermudah siswa sekolah dasar dalam memahami materi abstrak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media peta budaya mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi suku dan budaya siswa kelas III SDN 02 Manisrejo.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, ketuntasan belajar siswa sebesar 42,31%. Pada siklus I meningkat

menjadi 65,38%, dan pada siklus II meningkat menjadi 96,15%.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model Problem Based Learning juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan kerja sama siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

References

- Amri Khoirotinnisa, et al. (2024). *Pengaruh Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar*. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/6079/c29f15fd29a406834c5a11843a0be45a4581.pdf>
- Arends, R. I. (2018). *Learning to teach*. New York: McGraw-Hill Education.
- Hosnan, M. (2019). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2020). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ifani, Meysita Nur., Jatmiko. (2025). *Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Happy Notes*. Retrieved from <https://doi.org/10.69866/dp.v20i1.560>
- Rusman. (2021). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. (2020). *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulistiana, I. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Blimbing Kabupaten Kediri*. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 2(2), 127-133. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.50>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. (2019). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, M. (2020). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksar.