



Analisis Penerapan Model Pembelajaran pada Modul Ajar Pendidikan Pancasila SDN 1 Purwosari Kabupaten Blora

Aulia Hindun Habibah^{1*}, Moh. Fathurrahman²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10545>

Received: 29 November 2024

Revised: 05 Februari 2025

Accepted: 12 Februari 2025

Abstract: This study aims to describe the application of learning models in the teaching module of Pancasila Education at SDN 1 Purwosari, Blora Regency, using a qualitative method. The subjects of this study are the homeroom teachers of Grades 3 and 4. Data were collected through interviews and observations and subsequently analyzed using the data analysis techniques proposed by Miles & Huberman. The study results indicate that learning models are intentionally designed activities to facilitate effective teaching and learning processes for students. The selection of learning models is adjusted based on learning objectives and materials. The application of these models in the classroom aims to create a more active and dynamic learning environment. Among the most effective learning models are Problem-Based Learning (PBL) and Discovery Learning, while the most popular ones are the Team Games Tournament (TGT) model and game-based learning approaches. However, teachers often face obstacles, such as unconducive classroom conditions, inadequate infrastructure, insufficient preparation, and a lack of student interest in learning.

Keywords: Learning Model; Pancasila Education; SDN 1 Purwosari.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran pada modul ajar Pendidikan Pancasila SDN 1 Purwosari Kabupaten Blora dengan menggunakan metode kualitatif. Wali kelas 3 dan wali kelas 4 berperan sebagai subjek penelitian ini. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi kemudian diolah menggunakan teknik analisis data menurut Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang sengaja dirancang untuk membuat kegiatan belajar mengajar mudah diterima oleh peserta didik. Pemilihan model pembelajaran dipilih dengan menyesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran. Penerapan model pembelajaran di kelas memiliki tujuan yaitu untuk menciptakan lingkungan kelas supaya lebih aktif dan bervariasi. Model pembelajaran yang paling efektif yaitu model PBL dan *Discovery Learning* sedangkan model pembelajaran yang paling diminati yaitu model TGT dan model pembelajaran berbasis permainan. Kendala yang biasanya dialami guru yaitu kondisi kelas yang tidak kondusif, sarana prasarana, kurangnya persiapan dari guru, serta minat belajar yang kurang.

Kata Kunci: Model Pembelajaran; Pendidikan Pancasila; SDN 1 Purwosari.

Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah lembaga sosial yang bertanggung jawab dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing dengan individu lainnya. Selain berfokus pada peningkatan kemampuan akademik, pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter dan kepribadian yang mulia. Dengan demikian, seseorang yang telah menerima pendidikan tidak hanya memiliki kompetensi akademik tetapi juga mampu hidup dan berkembang dalam masyarakat serta memiliki kemampuan untuk membedakan antara hal yang baik dan benar (Rulianto & Hartono, 2018). Tujuan pendidikan adalah membangun kemampuan serta karakter bangsa yang bermartabat dan mencerdaskan kehidupan masyarakat (Anisa, et al., 2024). Selain itu, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Hal ini menekankan bahwa guru dengan kompetensi profesional memiliki peran penting dalam mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal bagi siswa (Artayasa, et al., 2024).

Pendidikan memiliki tujuan untuk menghasilkan generasi yang berkompeten dan berakhhlak. Selain itu, pendidikan juga menjadi pondasi adanya perubahan yang positif dari suatu generasi ke generasi berikutnya (Ainia, 2020). Guru mempunyai bagian penting dalam mencapai tujuan pendidikan, keahlian guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kepribadian siswa sangat dibutuhkan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan maksimal (Wulandari & Kurniawan, 2023). Pendidikan di jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun dasar pengetahuan dan kepribadian anak. Oleh karena itu, hal ini menjadi sangat krusial.

Salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memiliki peran penting dalam membentuk warga negara yang baik adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pada tingkat sekolah dasar, PPKn berfungsi untuk memasukkan nilai-nilai dan moral sebagai pedoman hidup. Selain itu, mata pelajaran ini juga berperan dalam mengembangkan serta menjaga kelestarian nilai-nilai luhur dan moral yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia. Dengan cakupan materi yang luas, PPKn memungkinkan peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Maulidiya et al., 2023).

Materi Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan peserta didik sebagai warga negara yang baik. Kecerdasan spiritual,

akademik, dan emosional adalah aset utama dalam kehidupan, sehingga ketiganya harus dikembangkan secara maksimal sebagai bagian dari tujuan pendidikan. Kecerdasan akademik berkaitan erat dengan otak manusia, yang merupakan sistem alam paling kompleks. Penelitian menunjukkan bahwa otak manusia memiliki lebih dari satu sistem neuron yang berfungsi memahami tindakan, niat, dan emosi orang lain. Pemahaman ini tidak diperoleh melalui konsep, tetapi melalui perasaan. Kecerdasan semacam ini dapat memunculkan empati, misalnya ketika seorang peserta didik menunjukkan kepedulian terhadap teman yang sakit di kelas (Martati & Yunianti, 2021). Sementara itu, kecerdasan spiritual dalam konteks Islam terlihat dari tindakan peserta didik dalam melaksanakan ibadah, seperti puasa, mengaji, dan sholat. Oleh karena itu, pengembangan ketiga kecerdasan ini perlu dilakukan secara menyeluruh dan terpadu.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali bersifat pasif karena guru masih menggunakan model pembelajaran yang berfokus pada guru (*teacher-centered*). Akibatnya, siswa kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak pada rendahnya tingkat keberhasilan mereka. Pendidikan Pancasila memiliki elemen yang sama di setiap fase. Secara keseluruhan isi materinya hampir sama di setiap fase, yang membedakannya hanyalah tingkat kesulitannya. Peserta didik cenderung memandang mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai sesuatu yang monoton karena pembelajarannya sering kali hanya berfokus pada pengulangan dan penghafalan materi (Anggulian et al., 2024). Oleh sebab itu, dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang lebih beragam untuk meningkatkan keberhasilan siswa. Model pembelajaran adalah salah satu faktor yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar (Yustiqvar, et al., 2019). Model pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk memahami materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa (Fadlurreja et al., 2019).

Model pembelajaran merupakan kerangka atau pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi ajar, dan mengarahkan jalannya proses pembelajaran di kelas maupun di lingkungan lain. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif, memungkinkan guru untuk menentukan model yang paling sesuai dan efektif dalam memperoleh tujuan pendidikan. Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam merancang serta melaksanakan kegiatan belajar. Selain itu, model pembelajaran membantu guru dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran, mempermudah proses mengajar, serta mendukung peserta didik dalam

memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan strategi berpikir untuk mencapai tujuan pembelajaran (Asyafah, 2019). Penelitian lain yang sejalan yaitu model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan pendidik dalam melaksanakan proses belajar-mengajar (Surapti, 2019). Pemilihan model pembelajaran dipengaruhi oleh karakteristik serta jenis materi yang diajarkan, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta tingkat kemampuan atau kompetensi peserta didik (Djalal, 2017). Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dapat memengaruhi tingkat efektivitas pembelajaran, meningkatkan aktivitas siswa, dan memberikan dampak positif pada hasil belajar (Ramdani et al., 2021). Dengan memilih model pembelajaran yang sesuai, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Seorang guru membuat modul ajar terlebih dahulu sebelum melaksanakan sebuah pembelajaran. Modul ajar adalah salah satu alat atau rancangan pembelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku dan diterapkan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Salsabilla et al., 2023). Fungsi utama modul ajar adalah untuk membantu guru dalam merancang proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh (Nesri & Kristanto, 2020). Menurut Hadisaputra, et al (2019); Maulida (2022) dalam merancang perangkat pembelajaran, guru memiliki peran yang sangat vital karena mereka perlu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif untuk berinovasi dalam modul ajar. Secara global modul ajar memiliki komponen sebagai berikut: a) Komponen informasi umum; b) Komponen inti; c) Lampiran. Di dalam komponen informasi umum terdapat beberapa poin, salah satunya yaitu model pembelajaran. Model pembelajaran menjadi salah satu poin penting dalam penyusunan modul ajar, sehingga guru perlu mempertimbangkan pemilihan modul ajar yang akan diterapkan dalam pembelajaran agar hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang memuaskan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai jenis model pembelajaran pada modul ajar yang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 1 Purwosari Kabupaten Blora.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data menurut Miles & Huberman meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, kemudian kesimpulan. Sumber data yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu sumber data primer dan

sekunder. Informan utama dalam penelitian ini adalah wali kelas III dan IV, sedangkan informan pendukungnya adalah siswa kelas III dan IV di SDN 01 Purwosari, Kabupaten Blora. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan metode triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan Model Pembelajaran pada Modul Ajar Pendidikan Pancasila di Kelas Rendah SDN 1 Purwosari

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama dengan wali kelas III SDN 1 Purwosari, beliau mengungkapkan bahwa:

"Model pembelajaran adalah sebuah prosedur pembelajaran yang diterapkan di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang terdapat pada modul ajar Pendidikan Pancasila ini ditentukan berdasarkan beberapa pertimbangan, salah satunya yaitu disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari dan tujuan yang akan dicapai. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, tentunya saya sebagai guru kelas membuat modul ajar yang di dalamnya berisi rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Agar kegiatan pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan efektif, biasanya saya menyesuaikan materi dengan model pembelajaran yang digunakan. Seperti contoh pada materi simbol Garuda Pancasila, materi ini akan lebih cocok jika menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* karena siswa akan membuat projek tentang simbol Garuda Pancasila sehingga materi tersebut bisa lebih melekat pada memori siswa". (Wawancara, 10 Desember 2024).

Model pembelajaran merupakan suatu pola yang dijadikan acuan dalam merancang proses pembelajaran di kelas. Model ini mencerminkan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran, mencakup tujuan pengajaran, tahapan kegiatan belajar, lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas (Suciani et al., 2018). Pemilihan model pembelajaran yang akan diterapkan oleh pendidik sangat dipengaruhi oleh tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru kelas memilih model pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Menurut (Purnasari & Sadewo, 2020) Pemilihan model pembelajaran adalah salah satu langkah dalam merencanakan pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, efisien, praktis, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran harus berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Selain

itu, model yang dipilih harus disesuaikan dengan jenis materi yang diajarkan, karakteristik peserta didik, serta situasi dan kondisi saat proses pembelajaran berlangsung.

Ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi, tetapi juga berkontribusi pada terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi siswa, yang sering kali disebut sebagai pembelajaran bermakna (Warsah, 2020). Terlebih lagi, dalam konteks pembelajaran materi yang kurang diminati oleh siswa, penggunaan model yang monoton dapat menyebabkan siswa merasa cepat lelah dan bosan. Akibatnya, hal ini dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mempertimbangkan variasi model yang digunakan agar proses pembelajaran tetap menarik dan efektif. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas III yaitu sebagai berikut:

"Model pembelajaran yang digunakan selama satu semester ini bervariasi karena untuk menghindari rasa bosan pada siswa. Selain itu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Untuk di kelas rendah ini model yang paling efektif digunakan yaitu model *Project Based Learning* karena model ini mengharuskan siswa membuat projek yang membuat materi lebih melekat di otak. Sedangkan untuk model pembelajaran yang paling disukai yaitu model *Teams Games Tournament* karena model ini berbasis permainan sehingga siswa lebih menyukainya". (Wawancara, 10 Desember 2024)

Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan inovatif yang berfokus pada siswa (*student-centered*), dengan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Model *Project-Based Learning* mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mencari informasi, mengembangkan pengetahuan, dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Ariyanti, 2017). Model pembelajaran *Project-Based Learning* dapat membangun sikap disiplin siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Model ini juga berpotensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, *Project-Based Learning* memungkinkan peserta didik untuk melakukan investigasi, menyelesaikan masalah, berfokus pada siswa sebagai pusat pembelajaran, serta menghasilkan produk nyata dari proyek yang dikerjakan (Nurfitriyanti, 2016). Secara umum, tujuan penerapan metode ini adalah melatih dan memberikan kebebasan

kepada siswa untuk berpikir kritis dalam mencari solusi atas masalah yang dihadapi. Selain itu, metode ini juga dapat dimanfaatkan untuk memperluas wawasan siswa. Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) mempunyai tahapan-tahapan yang membedakannya dari model pembelajaran lainnya. Tahapan tersebut meliputi: (1) merumuskan pertanyaan mendasar yang relevan dengan materi pembelajaran, (2) merancang proyek sebagai upaya menjawab pertanyaan tersebut, (3) menyusun jadwal pelaksanaan proyek, (4) memantau perkembangan dan kemajuan proyek secara sistematis, (5) melakukan penilaian terhadap hasil proyek, serta (6) merefleksikan dan mengevaluasi pengalaman selama proses pengerjaan proyek (Yulianto et al., 2017)

Sedangkan *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat dengan mudah diterapkan dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hamdani et al., 2019), yang menyatakan bahwa model TGT tidak hanya mudah diterapkan, tetapi juga melibatkan semua peserta didik tanpa memandang perbedaan di antara mereka, serta mengandung unsur permainan dalam pelaksanaannya. Model pembelajaran TGT mendorong siswa yang lebih mampu untuk membantu teman yang memiliki kemampuan kurang dalam memahami materi, sementara siswa yang sudah menguasai materi dapat memperdalam pemahamannya. Model ini memastikan bahwa proses belajar melibatkan semua siswa, baik dengan kemampuan tinggi, rata-rata, maupun rendah. Partisipasi aktif siswa menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga model ini menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar (Solihah, 2016). Menurut (Halimah et al., 2019), langkah-langkah dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* meliputi: (1) demonstrasi atau penyampaian materi oleh guru di kelas; (2) pembagian peserta didik ke dalam beberapa kelompok; (3) pelaksanaan permainan yang mencakup soal-soal untuk menilai aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan; (4) penyelenggaraan turnamen; dan (5) pemberian penghargaan kepada kelompok.

Dalam menerapkan model pembelajaran tentu terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Kendala yang biasanya dihadapi oleh wali kelas III terdapat dalam wawancaranya sebagai berikut:

"Untuk penerapan model pembelajaran di kelas biasanya memang ada beberapa kendala. Kendala yang biasanya terjadi yaitu kondisi kelas yang tidak kondusif, sarana prasarana yang tiba-tiba bermasalah saat digunakan atau bisa juga dari saya pribadi yang kurang

mempersiapkan sebelumnya. Nah, dari beberapa kendala itu biasanya solusi yang bisa digunakan yaitu saya mempersiapkan alternatif lain sebagai plan kedua, mengecek sarana prasarana yang akan digunakan, serta menyiapkan kondisi kelas agar bisa lebih kondusif selama pembelajaran." (Wawancara, 10 Desember 2024)

Kendala yang umum dihadapi oleh pendidik dalam menerapkan model pembelajaran biasanya meliputi sarana dan prasarana yang kurang mendukung, kurang adanya persiapan dari guru, kondisi kelas yang tidak kondusif, dll. Dari beberapa kendala tersebut, kemudian para pendidik mencari solusi yang tepat agar kendala tersebut bisa teratasi dengan baik. Solusi yang bisa dilakukan yaitu menyiapkan alternatif lain agar bisa digunakan sebagai plan kedua, mengecek dan memastikan sarana dan prasarana yang digunakan bisa berfungsi dengan baik, mengondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar.

Penerapan Model Pembelajaran pada Modul Ajar Pendidikan Pancasila di Kelas Tinggi SDN 1 Purwosari

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama dengan wali kelas IV SDN 1 Purwosari, beliau mengungkapkan bahwa:

"Model pembelajaran adalah sebuah langkah-langkah yang digunakan guru kelas dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam memilih model pembelajaran saya memiliki beberapa pertimbangan salah satunya yaitu disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran. Menerapkan model pembelajaran di kelas itu juga memiliki tujuan tersendiri, salah satunya yaitu untuk menciptakan lingkungan kelas yang aktif dan bervariasi. Hal ini karena jika lingkungan kelas mendukung proses belajar, maka siswa juga akan bersemangat untuk belajar." (Wawancara, 10 Desember 2024)

Model pembelajaran adalah rancangan konseptual yang menggambarkan desain pembelajaran, mencakup perencanaan, proses, dan pasca pembelajaran, beserta atribut yang mendukungnya. Model ini digunakan untuk menyusun kurikulum, mengelola materi, mengatur aktivitas peserta didik, memberikan panduan bagi pengajar, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, serta mengarahkan pembelajaran pada tujuan yang diharapkan dan melakukan evaluasi (Asyafah, 2019). Menurut (Kusuma et al., 2022), pendidik tidak boleh "asal" dalam memutuskan model pembelajaran, mereka masih perlu mempertimbangkan kemampuan, tujuan

pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Model yang dipilih harus mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan kritis dalam berpikir. Peserta didik yang aktif tentunya akan mendukung lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan belajar yang kondusif merujuk pada suasana di sekolah di mana interaksi pembelajaran berlangsung secara efektif. Penting untuk menciptakan dan mempertahankan situasi belajar yang kondusif agar pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dapat berlangsung secara efisien dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut (Hanipah et al., 2022), terdapat beberapa faktor yang berkontribusi terhadap terciptanya suasana belajar yang kondusif: a) Suasana di dalam kelas, di mana guru memiliki tanggung jawab utama dalam pengelolaan pembelajaran. Strategi dan model pembelajaran yang diterapkan sangat berpengaruh terhadap kondusifitas suasana belajar; b) Lingkungan di sekitar kelas, yang mendukung terciptanya suasana belajar yang nyaman dan tenang. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menentukan apakah suasana belajar tersebut kondusif atau tidak.

Sedikit berbeda dengan model pembelajaran yang digunakan di kelas rendah, berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV model pembelajaran yang digunakan di kelas tinggi yaitu:

"Kalau untuk satu semester model pembelajaran yang digunakan tentunya berbeda-beda. Model pembelajaran yang saya gunakan cukup variatif contohnya yaitu model PBL, PjBL, *Discovery Learning*, TGT, dan masih banyak lagi. Model pembelajaran ini memang sengaja saya buat bervariasi agar siswa tidak merasa bosan dengan model yang itu-itu saja. Selain itu juga agar siswa memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan. Dari model pembelajaran yang sering saya gunakan itu, model pembelajaran yang paling efektif menurut saya yaitu model *Discovery Learning* sedangkan untuk siswa sendiri lebih menyukai model pembelajaran yang berbasis permainan seperti *Teams Games Tournament*." (Wawancara, 10 Desember 2024)

Model pembelajaran *Discovery Learning* ialah pendekatan yang menekankan pada pembelajaran aktif di mana siswa berperan sebagai penemu dan penyelidik, sehingga hasil yang diperoleh lebih mudah diingat. Menurut (Kristin, 2019) melalui model ini, siswa didorong untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari dan membangun pengetahuan tersebut dengan memahami maknanya. Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator. Ciri utama model *discovery learning* meliputi: 1) eksplorasi dan pemecahan masalah untuk menciptakan, mengintegrasikan, dan menggeneralisasi pengetahuan; 2) pembelajaran yang

berpusat pada siswa; dan 3) kegiatan yang menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Menurut (Syah, 2017), langkah-langkah penerapan Model *Discovery Learning* di kelas meliputi: 1) *Stimulation* (Memberikan rangsangan), 2) *Problem Statement* (Merumuskan atau mengidentifikasi masalah), 3) *Data Collection* (Mengumpulkan data), 4) *Data Processing* (Memproses data), 5) *Verification* (Melakukan pembuktian), dan 6) *Generalization* (Menyimpulkan atau melakukan generalisasi). Model *Discovery Learning* bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan mendorong mereka untuk aktif dalam proses belajar. Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan pengetahuan secara mandiri, memperkuat konsep diri mereka, serta meningkatkan rasa percaya diri dan kerjasama dengan teman-teman mereka.

Seperti pada umumnya, penerapan model pembelajaran di dalam kelas tentunya tidak akan berjalan mulus. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru seperti yang disampaikan oleh wali kelas IV yaitu sebagai berikut:

"Dalam menerapkan model pembelajaran di kelas, saya menemukan beberapa kendala yang mungkin hampir sama dengan yang ditemukan di kelas-kelas lain. Namun yang menjadi fokus saya yaitu pada kendala internal yang ada dalam diri siswa. Beberapa siswa di kelas saya memiliki minat belajar yang cukup rendah sehingga penerapan model pembelajaran seringkali tidak maksimal. Nah, untuk kendala ini biasanya saya menerapkan model pembelajaran yang berbasis permainan atau yang berbasis teknologi, dengan begitu siswa akan antusias dan semangat belajar." (Wawancara, 10 Desember 2024)

Kendala dalam menerapkan model pembelajaran yang dialami oleh pendidik mungkin hampir sama di tiap kelasnya. Namun untuk peserta didik di kelas IV ini memiliki satu kendala yang krusial yaitu minat belajar yang rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menggunakan model pembelajaran yang berbasis permainan atau teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan *game mobile* dalam proses pengajaran dan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, meskipun hasil tersebut tidak selalu konsisten di semua situasi (Huizenga et al., 2019). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka (Yeh et al., 2019). Pembelajaran berbasis game di kelas

dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pendekatan ini sangat bergantung pada cara penerapan pembelajaran berbasis game tersebut (Kusuma et al., 2022).

Kesimpulan

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang merumuskan langkah-langkah sistematis untuk mengelola pengalaman belajar, merancang kurikulum, mengembangkan materi, dan mengarahkan proses pengajaran di berbagai konteks.

Penerapan model pembelajaran pada modul ajar Pendidikan Pancasila di kelas rendah dipilih dengan menyesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran. Model pembelajaran yang paling efektif yaitu model PBL (*Project Based Learning*) sedangkan model pembelajaran yang paling diminati yaitu model TGT (*Teams Games Tournament*). Penerapan model pembelajaran di kelas rendah mengalami beberapa kendala diantaranya kondisi kelas yang tidak kondusif, sarana prasarana, dan kurangnya persiapan dari guru. Untuk itu, guru kelas mengatasi kendala tersebut dengan mencari solusi yang tepat.

Penerapan model pembelajaran pada modul ajar Pendidikan Pancasila di kelas tinggi dipilih dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan kelas supaya lebih aktif dan bervariasi. Oleh karena itu, guru kelas harus memiliki pertimbangan yang matang dalam memilih model pembelajaran. Untuk model pembelajaran yang digunakan di kelas tinggi ini cukup beragam, diantaranya model PBL, PjBL, *Discovery Learning*, TGT. Selanjutnya untuk model pembelajaran yang paling efektif yaitu model *Discovery Learning*, sedangkan untuk model pembelajaran yang paling diminati oleh siswa yaitu model pembelajaran berbasis permainan. Dalam menerapkan model pembelajaran di kelas tentunya mengalami beberapa kendala yang mungkin akan sama di kelas-kelas yang lain. Akan tetapi terdapat satu kendala yang menjadi fokus di kelas ini yaitu minat belajar yang cukup rendah terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan ini guru kelas mengatasi kendala tersebut dengan memilih model pembelajaran yang diminati oleh siswa yaitu model pembelajaran berbasis permainan.

Referensi

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal*

- Filsafat Indonesia, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Anggulian, F. Y., Purwosaputro, S., & Hartanti, P. T. (2024). Implementasi Media Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 2 Semarang. *Journal on Education*, 06(03), 17642–17648.
- Anisa, F. N., Turmuzi, M., & Triutami, T. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 51–59.
- Ariyanti, M. (2017). Perbandingan Keefektifan Project-Based Learning dan Problem-Based Learning Ditinjau dari Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(1), 1–10.
- Artayasa, I. P., Rosyidi, M. A., Kechik, M. A., & Yustiqvar, M. (2024). The Impact of Biopreneurship Project-Based Science Learning on Students' Entrepreneurial Creativity. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3).
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), h. 33.
- Fadlurreja, R., Dewi, & Ridlo. (2019). Kemampuan Penalaran Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran PACE. *Prisma*, 2, 616–621. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma>
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of green chemistry based interactive multimedia on the students' learning outcomes and scientific literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664–674
- Halimah, Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 Sd N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 46–52. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17319>
- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Hanipah, A. D., Amalia, T. N., & Setiabudi, D. I. (2022). *Jurnal sosial humaniora dan pendidikan*. 2(3), 41–51.
- Huizenga, J., Admiraal, W., Dam, G. ten, & Voogt, J. (2019). Mobile game-based learning in secondary education: Students' immersion, game activities, team performance and learning outcomes. *Computers in Human Behavior*, 99(May), 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.020>
- Kristin, F. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Martati, B., & Yunianti, S. (2021). Habit and Exemplary Applied to Optimize the Intelligence of Muhammadiyah Elementary School Students in Surabaya City. *Middle European Scientific Bulletin*, 15, 15–20. [http://repository.um-surabaya.ac.id/6381/2/Hasil_Cek_Plagiasi_Artikel_Habit_and_Exemplary_Applied.pdf](http://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/6381%0Ahttps://repository.um-surabaya.ac.id/6381/2/Hasil_Cek_Plagiasi_Artikel_Habit_and_Exemplary_Applied.pdf)
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Maulidiya, M., Martati, B., & Putra, D. A. (2023). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe Buzz Group Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 393. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1882>
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>
- Nurfitriyanti, M. (2016). MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA. *Jurnal Formatif*, 6(2), 149–160.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran Dan Pemanfaatan Media Ajar Di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 125. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i2.13846>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M.,

- & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Rulianto, & Hartono, F. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 95-101. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24256>
- Salsabilla, et al. (2023). *Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka*. 3(1), 33-41.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. (2018). Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 7(1), 76-81.
- Suprapti, S. (2019). Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT). *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 1-4.
- Syah. (2017). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Prenadamedia Group.
- Warsah, I. (2020). Warsah, I. (2020). Islamic Psychological Analysis Regarding To Rahmah Based.pdf. *Jurnal Psikologi Islam*, 6(1), 29-41.
- Wulandari, D., & Kurniawan, M. I. (2023). Pengaruh Model Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 578-585. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1037>
- Yeh, Y. chu, Chang, H. L., & Chen, S. Y. (2019). Mindful learning: A mediator of mastery experience during digital creativity game-based learning among elementary school students. *Computers and Education*, 132(64), 63-75. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.001>
- Yulianto, A., Fatchan, A., Asnita, I., & K. (2017). Pembelajaran Projekct Based Learning Berbasis Lesson Study untuk Meningkatkan Keaktifan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 448-453.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.