

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi komunikasi pada setiap bangsa melahirkan tantangan yang semakin kompleks (Burbules et al., 2020; Fukuda, 2020). Setiap hari, masyarakat menghadapi perbedaan yang harus disikapi secara tepat dan bijaksana. Kompleksitas semakin tinggi pada masyarakat yang plural, seperti Indonesia (Firdaus et al., 2020; Wasino, 2013). Negara ini memiliki ratusan suku bangsa dan berbagai bahasa lokal (Putra, 2021). Indonesia telah mendeklarasikan diri sebagai negara multikultural dalam budaya, agama, dan etnis ada hingga saat ini (Arauf, 2022). Kemajuan teknologi seperti adanya berbagai jenis media sosial menambah kompleksitas tantangan bagi masyarakat. Melalui media sosial masyarakat dijejali berbagai informasi yang membingungkan sehingga mudah konflik dengan yang berbeda (Koc-Damgaci & Aydin, 2018). Agar tidak mudah konflik, wacana multikulturalisme muncul sangat kuat di Indonesia setelah pengunduran diri Suharto pada tahun 1998. Wacana multikulturalisme pasca orde baru bersaing dengan wacana kebebasan ekspresi seperti suku, agama dan lainnya. Ideologi-ideologi baru yang individualistis dan komunal serta kontestasi imajiner sosial dan keagamaan muncul secara kuat di era reformasi. Benturan antar ekspresi itu memunculkan berbagai kekerasan (Hoon, 2017).

Indonesia pasca-Soeharto adalah masyarakat yang lebih terbuka dan demokratis, religius, pluralisme namun kerukunan beragama dan kebebasan beragama sudah dirusak oleh kelompok-kelompok agama radikal. Kelompok-kelompok radikal keagamaan telah menggunakan ruang demokrasi baru untuk mempromosikan dan mempolitikasi agenda keagamaan mereka dan untuk menyerang minoritas yang terpinggirkan seperti komunitas Syiah, Ahmadiyah dan gereja-gereja Kristen (Hoon, 2017). Pemberlakuan otonomi daerah di Indonesia makin menambah kemunculan politik identitas lokal yang biasanya meledak saat pemilihan kepala daerah (Lan, 2011). Globalisasi memunculkan internasionalisasi termasuk pada pendidikan yang menyebabkan meningkatnya keragaman di ruang kelas sekolah dasar maupun perguruan tinggi di Indonesia (Choi & Mao, 2021).

Pada konteks di atas, Indonesia membutuhkan pelaksanaan pendidikan multikultural yang efektif sehingga Indonesia mampu melakukan pembangunan dan kesejahteraan yang berkelanjutan.

Selama abad kedua puluh satu, semua negara dan khususnya sekolah-sekolah di sebagian besar negara mengalami peningkatan keragaman akibat globalisasi dan kemajuan teknologi komunikasi. Akibatnya, konsep 'pendidikan multikultural' telah diadopsi di banyak negara untuk memberikan pendidikan yang lebih relevan dan responsif kepada siswa dari latar belakang budaya yang beragam (Arphattananon, 2018). Oleh karena itu, proses pendidikan sangat membutuhkan pembelajaran multikultural yang mampu meningkatkan kompetensi multikultural. Kompetensi tersebut datang dari proses pendidikan multikultural di sekolah maupun non-sekolah (Jayadi et al., 2022; Koh & Harris, 2020). Pendidikan multikultural terbukti menciptakan interaksi yang harmonis diantara yang berbeda (Saihu et al., 2022) dan mampu menjembatani perbedaan sehingga menciptakan lingkungan masyarakat plural yang kondusif (Sahibudin et al., 2020).

Pendidikan multikultural sangat penting. Tujuan pendidikan multikultural yaitu memotivasi, mendorong dan membekali setiap peserta didik agar menjadi sadar akan kebudayaannya, memiliki pemahaman yang holistik dan mampu mengapresiasi kebudayaan lain, berpartisipasi dalam satu kebudayaan atau lebih serta bertanggung jawab untuk memeliharanya (Astashova et al., 2019). Pendidikan multikultural sangat krusial saat ini. Oleh karena itu setiap peserta didik harus memiliki kompetensi multikultural yang baik agar mampu hidup sukses di abad digital ini. Kompetensi multikultural merujuk pada sikap multikultural, pengetahuan multikultural, dan keterampilan multikultural dari peserta didik (Aga Mohd Jaladin et al., 2020; Chang & Tharenou, 2004).

Kompetensi multikultural dalam konteks pendidikan di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pancasila merupakan dasar negara, ideologi negara, dasar falsafah serta pedoman hidup bangsa Indonesia. Pancasila mengandung nilai-nilai dasar sebagai cerminan hidup masyarakat Indonesia. Pancasila memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat Indonesia khususnya generasi muda (D. A. Lubis & Najicha, 2022). Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan

diseluruh jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Pancasila pada kurikulum 2013 terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaran (Cahyani et al., 2023; D. A. Lubis & Najicha, 2022; Nurgiansah, 2022). Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Pendidikan Nasional, Pendidikan Pancasila ditetapkan menjadi mata pelajaran wajib di Indonesia mulai Juli 2022 (D. A. Lubis & Najicha, 2022).

Hasil observasi dan penelitian menunjukkan masih adanya monokultural dalam proses pendidikan sehingga menimbulkan banyak sisi negatif dalam masyarakat (Arbabi et al., 2017; Canen & Peters, 2005). Diantara hasil negatif tersebut yaitu tanggal 2 Agustus 2022, Direktorat Sekolah Dasar merilis data bahwa 24,4% peserta didik berpotensi mengalami insiden perundungan. *Kompas* (22/04/2022) memberitakan bahwa ada anak 11 tahun di Tasikmalaya, Jawa Barat dipaksa oleh teman-temannya bersetubuh dengan kucing. *Kompas* (21/07/2022) memberitakan bahwa anak kelas 2 SD dipukuli, di-bully, dan diinjak oleh 15 anak lainnya disebabkan wajah sang anak itu seperti orang India. Hasil wawancara peneliti pada 5 orang guru dari berbagai sekolah dasar (SD) di Bogor yang dilaksanakan 10 April 2023 menunjukkan masih rendahnya kompetensi multikultural terlihat dari sikap peserta didik yang masih melakukan perundungan pada teman yang berbeda baik perundungan verbal maupun non-verbal seperti mengucilkan teman yang berbeda budaya seperti orang berkulit putih (Eropa). Contoh lainnya ada beberapa siswa yang tidak mau bergabung dalam kelompok yang didalamnya ada siswa yang memiliki kelemahan (*slowly learner*).

Peningkatan kompetensi multikultural melalui Pendidikan Pancasila di sekolah dasar membutuhkan pendekatan baru dan efektif. Diantaranya pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan ini mengacu kepada perilaku mengajar guru yang membawa identitas budaya siswa dan pengalaman hidup mereka ke dalam kelas (Meléndez-Luces & Couto-Cantero, 2021). Menurut Cheng et al., (2021) CRT adalah penggunaan pengetahuan budaya, pengalaman masa lalu, kerangka referensi, dan cara kerja guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang beragam secara etnis. Ada empat kategori dalam CRT yang harus dikuasai

guru yaitu: kompetensi budaya, kesadaran sosiopolitik/budaya, komunitas pembelajar, dan harapan akademik yang tinggi (Schirmer & Lockman, 2022).

Hasil riset menunjukkan bahwa penggunaan CRT dalam pembelajaran sudah banyak dilakukan dan terbukti efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Portes et al., 2018). Agar lebih pembelajaran lebih efektif, guru harus mampu memahami kearifan budaya lokal (*local wisdom*) dalam pelaksanaan pembelajaran. Kita tahu bahwa setiap masyarakat memiliki budaya dan nilai-nilai sendiri-sendiri (Marlina et al., 2022; Yasir et al., 2022), seperti Sunda memiliki *silih asah*, *silih asih*, *silih asuh* dan *silih wangi*. Jika siswa berinteraksi dengan budaya dan nilai-nilai yang berbeda secara intensif, maka bertumbuhlah kompetensi multikultural pada siswa (Hadi, 2019; Tohri et al., 2022). Menggali dan menggunakan kebudayaan dalam pembelajaran akan memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Hasil riset menunjukkan pelaksanaan pendidikan multikultural membutuhkan model pembelajaran dan kurikulum multikultural yang sesuai konteks masyarakat Indonesia yang majemuk (Sariyatun et al., 2018).

Pada konteks era digital, pendekatan dan strategi pembelajaran memerlukan adaptasi dengan teknologi. Gamifikasi (*gamification*) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game bertujuan untuk memotivasi dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* peserta didik pada suatu proses pembelajaran (Oliveira, Hamari, Shi, et al., 2022). Siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar ketika mengalami pengalaman gamifikasi dalam menerima hadiah instan seperti lencana, poin, dan kupon dan mereka juga dapat berbagi informasi tentang perpustakaan kepada siswa lainnya (Jung & Wang, 2021). Gamifikasi yang terintegrasi *artificial intelligence* (AI) akan meningkatkan minat, keterlibatan dan kesehatan mental siswa (Kamarudin et al., 2022). Gamification sudah secara luas digunakan dalam pembelajaran (Dahalan et al., 2023; Oliveira, Hamari, Shi, et al., 2022) karena memiliki berbagai keuntungan diantaranya: pembelajaran lebih menarik dan berhasil (Manzano-León et al., 2022), meningkatkan kerjasama dan kecerdasan emosional murid (Redondo-Rodríguez et al., 2022).

Hasil investigasi pengembangan model pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis CRT terintegrasi kearifan lokal dan gamifikasi untuk meningkatkan

kompetensi multikultural belum ditemukan. Sehubungan dengan hal itu peneliti melakukan penggalan kebutuhan proses pengembangan model Pendidikan Pancasila untuk mengembangkan kompetensi multicultural. Peneliti membuat instrumen yang berisi lima fokus pertanyaan penelitian yaitu analisis kebutuhan model pembelajaran Pendidikan Pancasila, kompetensi multikultural guru dan siswa, kearifan lokal, CRT dan gamifikasi. Sebelum dibagikan kepada responden, draft tersebut mendapat masukan dari 15 responden (guru dan dosen) sehingga instrumen secara meyakinkan memenuhi uji keterbacaan. Peneliti kemudian mendistribusikan instrumen tersebut kepada 301 responden (Laki-laki = 32%, Perempuan 68%. Usia kurang dari 40 tahun = 68%, di atas 40 tahun = 32%. Pengalaman mengajar kurang dari 15 tahun = 65%, lebih dari 15 tahun = 35%. Guru SD = 64%, SMA 36%. Guru negeri = 51%, guru privat = 49%. Guru perkotaan = 42%, Guru pedesaan = 58%) di seluruh Indonesia. Temuan dari analisis kebutuhan tersebut mengkonfirmasi bahwa guru belum menguasai dan mengimplementasikan model pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis CRT terintegrasi kearifan lokal dan gamifikasi untuk meningkatkan kompetensi multicultural. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila sangat dibutuhkan oleh guru perempuan, guru pada kelas tinggi (kelas 4-6), guru mapel Pendidikan Pancasila dan Non-Pendidikan Pancasila, Sekolah Negeri, dan status kepegawaian guru adalah PNS/P3K (Patras et al., 2023).

Hasil penelitian atas kebutuhan pengembangan model pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kompetensi multikultural sesuai dengan hasil penelitian lainnya. Penelitian Bartom dan Ho (2020) menunjukkan bahwa masyarakat, khususnya generasi muda saat ini sangat membutuhkan kompetensi multikultural (Barton & Ho, 2020). Atas dasar penelitian kebutuhan pada model pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengembangkan kompetensi multikultural ini, maka peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Pancasila terbaru yang efektif. Dalam pengembangan model Pembelajaran Pancasila untuk meningkatkan kompetensi multikultural ini, peneliti menggunakan salah satu topik atau materi yaitu keragaman budaya (*cultural diversity*). Capaian pembelajaran (CP) pada Pendidikan Pancasila yang menjadi pedoman pelaksanaan pembelajaran di Fase C Sekolah Dasar (SD) yaitu:

“Menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya; mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari wilayah NKRI; dan membangun kebersamaan, persatuan, dan berkontribusi menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar” (Kemendikbudristek, 2022).

CP di atas merupakan wujud nyata dari komitmen pendidikan di Indonesia dalam meningkatkan kompetensi multikultural siswa. Tujuan yang hendak dicapai oleh pendidikan berdasarkan CP tersebut yaitu: *kemampuan menganalisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya, membangun kebersamaan, persatuan, dan berkontribusi menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar*. Adapun untuk materi atau topik pembelajaran yang bisa disampaikan oleh guru berdasarkan CP tersebut adalah: *keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, Lingkungan sekitar, dan kabupaten/kota, provinsi*. Mengacu pada kurikulum merdeka, guru mendapat kebebasan untuk mengembangkan materi ajar topik *keragaman budaya*, maka peneliti akan memperkaya sumber belajar tema ini dengan kearifan lokal di Indonesia. CP keragaman budaya akan memperkaya pengalaman belajar siswa dan mempromosikan pendidikan inklusi, sejalan dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs) nomor 4 yang bertujuan menjamin pendidikan berkualitas, inklusif, dan merata bagi semua, menghargai perbedaan dan persamaan (Hidayat, 2020).

Peneliti memilih lokus penelitian di Siswa kelas 5 SDN Empang 1 dan SDN Layungsari 02 Kota Bogor. SDN Empang 01 dipilih menjadi lokus penelitian dengan pertimbangan berbagai temuan di survey keberagaman siswa (2 September 2023) yaitu: dari 71 peserta didik kelas 5 (3 rombel) ditemukan keragaman budaya dari segi suku. Terdapat 7 suku yaitu Suku Sunda, Suku Betawi, Suku Padang, Suku Batak, Suku Bali, Suku Jawa dan Suku Dayak. Rapor PBD SDN Empang 1 tahun 2023 terdapat masalah pada Indikator Karakter (A3) dengan nilai 49,42 (kurang) dalam aspek beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Dimensi Iklim Keamanan Sekolah (D4) dengan nilai sedang (60,85) mengenai pengalaman perundungan siswa, sikap terhadap disabilitas, layanan sekolah untuk murid cerdas, dan bakat istimewa, toleransi dan kesetaraan siswa, toleransi agama dan budaya. Untuk Dimensi Iklim Kebhinekaan (D8) mendapat

nilai sedang (65,25) tentang toleransi dan kesetaraan siswa, toleransi agama dan budaya, mengenai pengalaman perundungan siswa. Dalam Dimensi Kualitas Pembelajaran juga mengalami masalah dalam penerapan praktik inovatif dengan nilai sedang (59,58). Wawancara dengan guru SDN Empang 01 (2 September 2023) tentang hasil belajar Pancasila 40 persen peserta didik masih dibawah KKNP, 15 persen ditemukan buli verbal (pemanggilan nama orang tua), 15 persen ditemukan buli verbal *body shaming* (warna kulit, berat badan, postur tubuh yang tidak ideal dsb..) dan 20 persen peserta didik masih memilih teman dalam kelompok belajar (enggan berkelompok dengan peserta didik yang kesiapan belajar (*Low Readiness*).

Temuan tersebut kemudian diperdalam dalam *Focus Group Discussion* (FGD) pada 18 guru SDN Empang 01 Kota Bogor. 16 dari 18 responden setuju bahwa belum menggunakan Model Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kompetensi multikultural dikelas karena belum memahami atau menguasainya. Para guru mengakui bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan kompetensi multikultural multikultural masih berjalan secara klasikal. Model yang digunakan 10 persen menggunakan PBL, sisanya belum menggunakan model. Pendekatan yang digunakan 10 persen saitifik, sisanya belum menggunakan. Pendekatan CRT belum pernah digunakan. Data 12 dari 18 guru menyatakan bahwa RPP belum mencerminkan RPP yang mewadahi keragaman siswa, 10 dari 18 guru mengatakan media pembelajaran belum optimal ini ditunjukkan dengan penggunaan media yang belum variatif dan belum menyentuh pembelajaran multikultural. Delapan guru dari 18 mengatakan belum menggunakan teknologi pembelajaran untuk mengeksplorasi hal-hal multikultural (Patras et al., 2023).

Adapun karakteristik SDN Layungsari 01 dari sisi keragaman budaya tidak terlalu beragam karena diatas 95 persen suku Sunda. Berdasarkan Raport SDN Layungsari 03 tahun 2023 Indikator Karakter (A3) dengan nilai 56,06 (menengah) dalam aspek beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Dimensi Iklim Keamanan Sekolah (D4) dengan nilai menengah (66,58) mengenai pengalaman perundungan siswa, sikap terhadap disabilitas, layanan sekolah untuk murid cerdas, dan bakat istimewa, toleransi dan kesetaraan siswa, toleransi agama dan budaya. Untuk Dimensi Iklim Kebhinekaan (D8) mendapat

nilai menengah (69,72) tentang toleransi dan kesetaraan siswa, toleransi agama dan budaya, mengenai pengalaman perundungan siswa. Dalam Dimensi Kualitas Pembelajaran juga mengalami masalah dalam penerapan praktik inovatif dengan nilai menengah (58,85). Wawancara dengan guru SDN Layung Sari (8 September 2023) tentang hasil belajar Pancasila 45 persen peserta didik masih dibawah KKNP, 10 persen ditemukan buli verbal (pemanggilan nama orang tua), 5 persen ditemukan buli verbal *body shaming* (warna kulit, berat badan, postur tubuh yang tidak ideal) dan 15 persen peserta didik masih memilih teman dalam kelompok belajar (enggan berkelompok dengan peserta didik yang kesiapan belajar (*Low Readiness*).

Berdasarkan analisis kebutuhan pengembangan model Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kompetensi multikultural di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul: Pengembangan Model Pendidikan Pancasila Berbasis *Culturaly Responsive Teaching* (CRT) Terintegrasi Kearifan Lokal dan Gamifikasi (CERITALOGAM) untuk Meningkatkan Kompetensi Multikultural Siswa.

1.2 Pembatasan Penelitian

- 1.2.1 Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Culturaly Responsive Teaching* (CRT) Terintegrasi Kearifan Lokal dan Gamifikasi (CERITALOGAM).
- 1.2.2 Uji coba Model Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Culturaly Responsive Teaching* (CRT) Terintegrasi Kearifan Lokal dan gamifikasi (CERITALOGAM) dilakukan SDN Empang 01 dan SDN Layungsari 02 Kota Bogor.
- 1.2.3 Unit analisis untuk pengukuran ketercapaian kompetensi multikultural adalah siswa SDN Empang 01 dan SDN Layungsari 02 Kota Bogor.
- 1.2.4 Rujukan penggunaan teori pengembangan model yaitu Dick and Carey (Walter Dick, Lou Carey, 2015).

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana model pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Culturaly Responsive Teaching* (CRT) Terintegrasi Kearifan Lokal dan gamifikasi (CERITALOGAM) yang dikembangkan dapat meningkatkan kompetensi multikultural siswa?

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka pertanyaan penelitian adalah:

- 1.3.1 Bagaimana proses pengembangan dan kelayakan Model Pendidikan Pancasila Berbasis *Culturaly Responsive Teaching* (CRT) Terintegrasi Kearifan Lokal dan gamifikasi (CERITALOGAM) dalam meningkatkan kompetensi multikultural siswa?
- 1.3.2 Bagaimana efektivitas Model Pendidikan Pancasila Berbasis *Culturaly Responsive Teaching* (CRT) Terintegrasi Kearifan Lokal dan gamifikasi (CERITALOGAM) dalam meningkatkan kompetensi multikultural siswa?

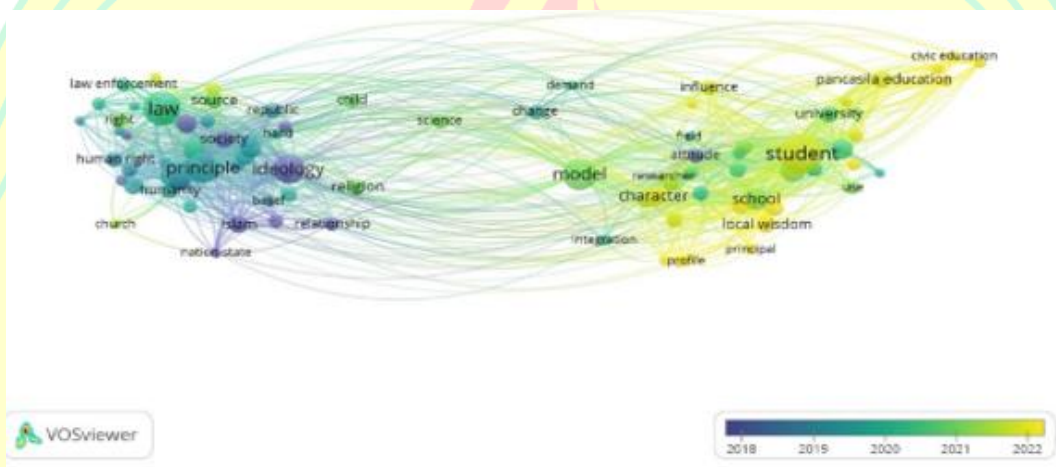
1.4 Tujuan Penelitian

- 1.3.3 Untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan dan kelayakan Model Pendidikan Pancasila Berbasis *Culturaly Responsive Teaching* (CRT) Terintegrasi Kearifan Lokal dan gamifikasi (CERITALOGAM) dalam meningkatkan kompetensi multikultural siswa.
- 1.3.4 Untuk menguji efektivitas Model Pendidikan Pancasila Berbasis *Culturaly Responsive Teaching* (CRT) Terintegrasi Kearifan Lokal dan gamifikasi (CERITALOGAM) dalam meningkatkan kompetensi multikultural siswa.

1.5 State of The Art

Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kompetensi multikultural merupakan tema penting dalam Pendidikan multikultural. Penelitian dan publikasi tema ini sudah banyak dilakukan diantaranya dalam database publikasi Scopus. Menggunakan proses pencarian pada database Scopus dengan : TITLE-ABS-KEY (Pancasila) dan tahun publikasi antara 1981 - 2024 diperoleh sebanyak 197 dokumen. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan software VOSviewer. Hasil dari analisisnya menunjukkan bahwa *Pancasila* memperoleh perhatian cukup tinggi. Di masa depan tema *Pancasila* akan terus berkembang

khususnya dalam variable-variabel yang masih baru (warna kuning) sebagai berikut: *Pancasila education, digital medium, character, character education, local wisdom, principal, profile, influence, activity, skill, elementary school, dan model*. Gambar 1.1 menunjukkan hasil pemetaan pada kata dalam judul dan abstrak yang berwarna kuning menunjukkan kata-kata baru yang terhubung dengan Pancasila. Penelitian ini mengambil yang masih berkembang dalam tema Pancasila, yaitu Pendidikan Pancasila, kearifan local, model pembelajaran, dan medium digital (gamifikasi).



Gambar 1. 1 Pemetaan Pancasila

Hasil riset terdahulu tentang kompetensi multikultural dilakukan melalui model pembelajaran dan kurikulum multikultural (Firdaus et al., 2020), penggunaan konteks yang sesuai dengan keadaan siswa (Sariyatun et al., 2018), penggunaan material yang mampu memperluas proses berpikir kreatif siswa (Tarigan, 2019), sedangkan untuk penggunaan model dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diimplementasikan dengan penggunaan aplikasi anyflip (Rahimma, 2023) dan berbagai cara lainnya antara lain melalui cerita (*telling stories*), permainan, dan kegiatan seni digunakan untuk pembelajaran Pancasila (Ni'amah, 2024). Pendidikan Pancasila juga dikembangkan melalui pendekatan komprehensif (Kusumawati et al., 2021) dan model PBL (Problem Based Learning) sehingga pendidikan Pancasila efektif pada peserta didik (Ahyyar et al., 2019). Walaupun sudah ada berbagai penelitian tentang model pembelajaran yang

digunakan dalam mata Pelajaran pendidikan Pancasila untuk mengembangkan kompetensi multikultural, tetapi pengembangan Model Pendidikan Pancasila berbasis *Culturaly Responsive Teaching* (CRT) terintegrasi kearifan lokal dan *gamification* untuk mengembangkan kompetensi multikultural belum ada sehingga ini merupakan kebaruan dari penelitian ini. Dengan berbagai latar belakang diatas, penelitian yang diusulkan ini merupakan hal yang baru, yaitu menganalisis proses pengembangan model pembelajaran, kelayakan model dan keefektifan Model Pendidikan Pancasila berbasis *Culturaly Responsive Teaching* (CRT) terintegrasi kearifan lokal dan *gamification* untuk mengembangkan kompetensi multikultural siswa. Penelitian ini juga mengadopsi cara baru dalam analisis data dengan menggunakan Rasch Model (Boone, 2020; Siti Eshah Mokshein, 2019; Sumintono, 2014) dan software Vosviewer (P. Cheng et al., 2021; Huang et al., 2022; Nurdin et al., 2021).

Penelitian tentang pengembangan model Pendidikan Pancasila berbasis CRT terintegrasi kearifan lokal dan gamifikasi untuk peningkatan kompetensi siswa kelas 5 termasuk langka. Hal itu terjadi karena Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran baru (D. A. Lubis & Najicha, 2022) sehingga walaupun sudah ada yang melakukan penelitian tetapi penelitian tentang pengembangan model Pendidikan Pancasila berbasis CRT terintegrasi kearifan lokal dan gamifikasi belum ada. Penelitian yang terkait pengembangan model untuk meningkatkan kompetensi multicultural pada umumnya melalui Pendidikan Kewarganegaraan, bukan melalui Pendidikan Pancasila (Pujilestari & Susila, 2020; Susan Fitriarsi, 2017; Yani & Darmayanti, 2020). Berdasarkan deskripsi di atas maka pengembangan model Pendidikan Pancasila merupakan hal yang baru baik dari sisi tema maupun metodologinya.