

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Banyak hal berubah dalam berbagai aspek kehidupan manusia selama era globalisasi, termasuk di dalamnya aspek pendidikan. Menurut Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan di Indonesia adalah sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan di Indonesia sering mengalami perubahan dalam rangka meningkatkan kualitas, mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten, dan memiliki daya saing sesuai dengan standar yang dibutuhkan seiring dengan perkembangan zaman. Diharapkan seluruh potensi siswa di Indonesia akan berkembang sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan, sehingga menghasilkan sumber daya yang berkualitas tinggi menuju Indonesia Emas tahun 2045. Kebijakan pemulihan akademik baru telah diumumkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Secara resmi, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nadiem Anwar Makarim mengumumkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila akan digunakan sebagai pengganti PPKn mulai tahun ajaran 2022/2023. Selain itu, Kurikulum Merdeka, kurikulum baru, akan dimulai mulai Juni 2022.

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran termasuk dalam penggantian ini. Kurikulum Merdeka digunakan di seluruh Indonesia untuk mengajarkan pendidikan Pancasila, mulai dari tingkat

Taman Kanak-Kanak (PAUD) hingga Pendidikan Tinggi. Nama PPKn tetap terkait dengan Pancasila dan kewarganegaraan, meskipun namanya diubah menjadi Pendidikan Pancasila. Baik bentuk maupun isi Pendidikan Pancasila dan PPKn tidak pernah berubah. Dua dari mereka masih berfokus pada empat hal: Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. (NKRI) (Keputusan Menteri Nomor 56/M/2022, 2022).

Bhinneka Tunggal Ika merupakan salah satu materi penting dalam membangun sikap saling menghormati, menjaga persatuan dan kesatuan bangsa (Winarno et al., 2020, hal. 102). Memahami persatuan dan kesatuan serta tujuan nasional yang digariskan dalam pembukaan UUD Negara Republik Indonesia 1945, nasionalisme harus ditanamkan pada setiap generasi. Nasionalisme adalah keyakinan bahwa identitas bangsa seseorang sangat penting untuk kehidupan negara dan masyarakat mereka. Dengan kata lain, kesadaran orang Indonesia untuk melepaskan diri dari batasan kolonial dan diskriminasi dan eksploitasi yang mengganggu stabilitas ekonomi, budaya, dan agama mereka adalah sumber nasionalisme Indonesia (Wijaya et al., 2019, hal. 197). Nasionalisme adalah salah satu elemen paling penting yang berkontribusi pada kemajuan dan kemakmuran negara Indonesia. Sejarah menunjukkan bahwa nasionalisme merupakan kunci terpenting bagi terwujudnya kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Sayangnya, nasionalisme Indonesia semakin menurun seiring kemajuan teknologi. Meskipun tidak ada hubungan antara nasionalisme dan teknologi, nasionalisme sangat bergantung pada teknologi; jika digunakan dengan benar, kita akan mendapatkan keuntungan, tetapi jika tidak, kita akan mendapatkan kerugian (Cahya, 2021, hal. 2). Saat ini sikap nasionalisme generasi *digital native* mulai memudar, mengingat perkembangan zaman yang semakin dinamis (Widiastuti, 2021, hal. 84). Menteri Desa yang bertanggung jawab atas pembangunan daerah tertinggal mengatakan kemudahan dan kebebasan internet memengaruhi nasionalisme siswa generasi berikutnya. Dengan kemajuan teknologi saat ini,

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menjadi lebih mudah bagi budaya dan prinsip-prinsip asing untuk masuk ke Indonesia, yang bertentangan dengan adat istiadat dan prinsip-prinsip Pancasila. Masyarakat, terutama generasi *digital native*, tergantung pada kemajuan teknologi dan informasi seperti internet (Setiawan et al., 2022, hal. 202).

Untuk menjaga keutuhan NKRI saat ini, nasionalisme sangat penting. Nasionalisme menanamkan optimisme dan idealisme yang kuat untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dan menciptakan jati diri bangsa. Namun, ada generasi digital awal yang bahkan tidak menyadari nilai sikap nasionalisme dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kehidupan bernegara dan bermasyarakat menjadi sulit karena tidak ada nasionalisme. Menurut Winataputra & Budimansyah (2007), ciri-ciri krisis nasionalisme yang melanda Indonesia termasuk pelanggaran lalu lintas, kekerasan, kebohongan publik, arogansi kekuasaan, korupsi kolektif, penyalahgunaan wewenang, konflik agama dan politik, demonstrasi yang berpotensi merusak, koalisi antar partai secara kontekstual dan musiman, politik kecurangan dalam pemilu dan pilkada, dan otonomi daerah (Winataputra & Budimansyah, 2007, hal. 166).

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas XI menunjukkan bahwa, meskipun tingkat globalisasi saat ini menurun, banyak siswa tetap memiliki sikap nasionalisme. Hal ini dilihat dari hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik rata-rata memilih jawaban dengan skala 2 yaitu kadang-kadang. Berikut ini adalah tabel hasil angket sikap nasionalisme peserta didik kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI.

Tabel 1.1 Angket Penilaian Sikap Nasionalisme Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Hasil Angket Sikap Nasionalisme			
		Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah

XI-BIL 1	16 orang	4 orang	5 orang	7 orang	0
XI-BIL2	18 orang	5 orang	5 orang	8 orang	0
XI-1	30 orang	2 orang	3 orang	23 orang	2
XI-2	31 orang	5 orang	11 orang	14 orang	1
XI-3	17 orang	1 orang	4 orang	12 orang	0
XI4	28 orang	7 orang	6 orang	15 orang	0
Jumlah Peserta Didik	140 orang	24 orang (17%)	34 orang (24%)	79 orang (57%)	3 orang (2%)

Sumber : (Data Diolah Peneliti, 2024)

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik yang memiliki sikap nasionalisme rendah sebanyak 79 orang dengan presentase 57%. Terlihat bahwa presentase sikap nasionalisme dari keenam kelas tersebut masih rendah, ini dibuktikan dengan total presentase lebih dari 50%. Melihat realita tersebut, menjadi jelas bahwa pendidikan yang berfokus pada sikap sangat penting. Ini adalah masalah yang serius dan memerlukan perhatian tambahan dari pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Sangat penting untuk memahami bahwa pendidikan memainkan peran penting dalam mempertahankan rasa nasionalisme siswa. Hal ini disebabkan fakta bahwa pendidikan memainkan peran penting dalam membangun karakter seseorang yang sesuai dengan filosofi, prinsip, dan pandangan hidup mereka. (Khairunisa et al., 2023, hal. 373).

Guru, siswa, lingkungan belajar, materi pelajaran, metode pembelajaran, dan peserta didik adalah beberapa faktor penting yang harus diperhatikan agar pembelajaran berjalan efektif dan menghasilkan hasil belajar yang optimal. Selain

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keterampilan guru, beberapa sumber belajar juga mempengaruhi keberhasilan belajar, seperti kemampuan untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran (Jauhar et al., 2022, hal. 372). Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan sebuah inovasi yang seiring dengan perkembangan zaman. Inovasi tersebut dimasukkan ke dalam proses pembelajaran (Manurung et al., 2020, hal. 9).

Teknologi digunakan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran (alat peraga) dalam bidang pendidikan (Nugroho et al., 2021, hal. 104). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013 mengenai teknologi, ayat 13 menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Oleh karena itu, guru diwajibkan untuk menggunakan media berbasis TIK saat mengajar (Tjahjono et al., 2020, hal. 298).

Menurut Hapsari dan Pamungkas, media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam proses pengajaran, memfasilitasi guru untuk menyampaikan materi dari sumber belajar kepada siswa. Namun, banyak siswa saat ini merasa jenuh dengan kegiatan rutin yang monoton dan membosankan. Media pembelajaran dapat mencakup media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, email, dan lainnya. Pemanfaatan internet dapat berupa media pembelajaran berbasis web, yang saat ini banyak dikembangkan oleh lembaga pendidikan, seperti *e-learning* (Hapsari & Pamungkas, 2019, hal. 228).

Pembelajaran berbasis game dapat membantu peserta didik meningkatkan potensi dan kualitas belajarnya (Pranoto, 2020, hal. 35). Melalui media pembelajaran berbasis game peserta didik dapat belajar dan bersenang-senang. Pembelajaran berbasis permainan didefinisikan sebagai proses desain pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan penyeimbangan materi dengan permainan. Dalam pembelajaran berbasis permainan, bermain didefinisikan sebagai proses dimana pemain atau peserta didik terlibat dalam konflik artifisial yang ditentukan oleh aturan yang mengarah pada pencapaian akhir yang terukur. Menurut Mac

Gonical (Winatha & Setiawan, 2020, hal. 199) game memuat empat ciri utama pendidikan yaitu hasil yang dicapai, aturan mengenai cara bermain, *feedback system*, dan *voluntary participation*.

Saat ini sudah banyak platform pembelajaran digital yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran (Fadila et al., 2022, hal. 178–179). Salah satunya ialah media game edukasi digital Genially. Website Genially, adalah salah satu media pembelajaran di mana kita sebagai pendidik dapat menggunakan banyak template permainan untuk memasukkan materi ke dalam permainan (Syahputri et al., 2023, hal. 686). Penggunaan teknologi ini juga dapat memungkinkan mereka mendapatkan pengalaman baru dalam kehidupan belajar. Dalam hal media berbasis teknologi, dapat menggunakan Website Genially. Pada dasarnya, Genially adalah situs web yang memudahkan desain permainan-permainan yang edukatif, terutama yang masih cukup awan. Sangat banyak template yang tersedia untuk digunakan dalam pembuatan permainan edukatif; kita dapat menyesuaikan template mana yang paling sesuai dengan materi ajar yang akan diajarkan.

Penggunaan teknologi informasi memengaruhi aktivitas sosial dan metode pembelajaran generasi *digital native*. Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ghaith, 2010 hlm.490), beberapa karakteristik utama gaya belajar generasi *digital native* adalah kemampuan mereka untuk belajar dengan cepat dan memproses data dengan efisien. Namun, kebiasaan mencari informasi dengan cepat menyebabkan kesulitan mempertahankan konsentrasi. Menurut Law dalam Mardiana (2018), kecenderungan generasi ini untuk mencari informasi dengan cepat membuat mereka lebih mungkin untuk tidak membacanya dengan teliti. Selain itu, generasi ini memiliki kebutuhan dan keinginan untuk selalu terhubung dengan internet, sangat terlibat dalam media sosial, dan sangat menyukai permainan online (Mardiana, 2018, hal. 3–4). Sebagai generasi *digital native*, generasi dengan aktivitas yang melekat pada penggunaan komputer, dan

menganggap teknologi digital menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupannya tentu ini sangat relevan jika digunakan.

Berdasarkan data yang diberikan oleh (*Global Games Market Report Newzoo*), ditemukan bahwa pada tahun 2018, terdapat total 2,3 miliar orang di seluruh dunia yang terlibat dalam game online. Khususnya, Indonesia menyumbang porsi yang signifikan dari angka ini dengan 82 juta orang berpartisipasi (Kusumaningrum, 2021, hal. 1231–1232). Saat ini, game menjadi sangat menarik dan bahkan membuat banyak orang kecanduan. Banyak siswa lebih memilih bermain game daripada belajar pelajaran sekolah. Ini diperkuat oleh semakin meluasnya penggunaan smartphone. Salah satu game yang populer di kalangan siswa adalah Mobile Legend, yang bahkan memiliki kompetisi khusus. Game ini juga dipertandingkan dalam ajang Asian Games 2018 di Indonesia. Kenyataan bahwa banyak siswa memiliki smartphone menunjukkan bahwa kemajuan teknologi telah memasuki dunia pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Mertika dan Mariana (2020) mengungkapkan bahwa popularitas game online memberikan dampak positif dan negatif bagi para pemainnya. Dampak tersebut mencakup berbagai aspek kehidupan, termasuk yang berkaitan dengan moral dan karakter (Mertika & Mariana, 2020). Penelitian Endang dalam (Hermawan & Pasundan, 2019) menyatakan bahwa, “Ketika orang tidak dapat memenuhi kebutuhan sosial mereka dalam kehidupan nyata, game online adalah salah satu alternative bagi mereka untuk memenuhi kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi”. Itu berarti game online merupakan salah satu cara seseorang dalam membuat dirinya senang saat menghadapi masalah dalam dunia nyata.

Penelitian oleh Adisty dkk. (2023) berjudul “Perancangan Game Edukasi Bertema Pahlawan Indonesia Berbasis HTML5” menyimpulkan bahwa game tersebut berhasil meningkatkan minat anak-anak hingga 95% untuk mengenal nama-nama Pahlawan Indonesia. Selain itu, penelitian oleh Rozana dkk. (2023)

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan judul “Metode Permainan Teka-Teki Kata untuk Meningkatkan Nilai Nasionalisme pada Anak di Kota Pari Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai” menunjukkan bahwa permainan teka-teki kata ini efektif dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme pada anak-anak.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terlihat jelas bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game memberikan dampak positif terhadap peningkatan sikap nasionalisme peserta didik. Meskipun game umumnya dimainkan untuk hiburan dan kesenangan, game juga dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pelatihan, pendidikan, dan simulasi. Namun, tidak bisa diabaikan bahwa bermain game juga dapat membawa dampak negatif, seperti membuat pemain lupa akan tanggung jawab lain dan menunda pekerjaan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan game edukatif yang mampu mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran (Arimbawa, 2021, hal. 325–326).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk secara khusus meneliti tentang pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap peningkatan sikap nasionalisme di era global peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Maka dari itu, peneliti bermaksud mengadakan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game terhadap Peningkatan Sikap Nasionalisme di Era Global pada Generasi *Digital Native* (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas XI SMA Laboratorium Percontohann UPI Ajaran 2023/2024)”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan masalah utama dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah disusun, yaitu: "Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game terhadap Peningkatan Sikap Nasionalisme di Era Global pada Generasi *Digital Native*?".

Untuk mempermudah pembahasan, penulis membagi masalah utama tersebut menjadi beberapa submasalah sebagai berikut:

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1.2.1 Bagaimana perubahan sikap nasionalisme generasi *digital native* pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis game?
- 1.2.2 Bagaimana perubahan sikap nasionalisme generasi *digital native* pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis game?
- 1.2.3 Apakah terdapat perbedaan sikap nasionalisme antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis game (eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis game (kontrol)?
- 1.2.4 Seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap peningkatan sikap nasionalisme generasi *digital native*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sudah diuraikan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

#### **1.1.1 Tujuan Umum**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan sikap nasionalisme di era global pada generasi *digital native*.

#### **1.1.2 Tujuan Khusus**

Selain tujuan umum, peneliti juga memiliki tujuan lebih khusus yang dicapai sebagai berikut:

- 1.3.2.1 Untuk mengidentifikasi sikap nasionalisme generasi *digital native* pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game.

1.3.2.2 Untuk mengidentifikasi sikap nasionalisme generasi *digital native* pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis game.

1.3.2.3 Untuk menganalisis perbandingan sikap nasionalisme antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis game (eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis game (kontrol)?

1.3.2.4 Untuk menganalisis besar pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap peningkatan sikap nasionalisme generasi *digital native*.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari berbagai aspek, antara lain:

##### **1.1.3 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat membantu kemajuan Pendidikan Kewarganegaraan dalam hal tataran teoritis khususnya dalam kajian sikap kewarganegaraan (*civic despotition*), terutama berkaitan dengan bagaimana media pembelajaran berbasis game memengaruhi sikap nasionalisme generasi *digital native* di era global.

##### **1.1.4 Manfaat Segi Kebijakan**

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat kebijakan untuk pemerintah, terutama untuk pemangku kebijakan pendidikan, karena dapat membantu menumbuhkan rasa nasionalisme di kalangan generasi *digital native* melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game di masa depan yang menerapkan *civic despotition* di institusi formal.

##### **1.1.5 Manfaat Praktis**

Disamping memiliki manfaat secara teoritis dalam penelitian ini juga peneliti mengharapkan penelitian ini bermanfaat secara praktis, diantaranya:

1.4.3.1 Bagi peserta didik, penelitian ini berguna sebagai bahan untuk meningkatkan sikap nasionalisme di era global melalui pembelajaran menggunakan media game genially.

1.4.3.2 Bagi guru Pendidikan Pancasila, penelitian ini dapat berguna sebagai pedoman guru dalam mewujudkan tugas guru yang profesional, mempermudah penyampaian materi ajar dan peningkatan sikap nasionalisme di era global peserta didik dengan menggunakan bantuan media pembelajaran game Genially, serta menambah pengalaman mengajar dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang relevan dengan kemajuan teknologi.

1.4.3.3 Bagi SMA Laboratorium Percontohan UPI, penelitian ini dapat berguna sebagai bahan evaluasi terhadap program sekolah dan dapat mengoptimalkan kemampuan sekolah dalam hal mewujudkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik, komunikatif, dan efektif melalui bantuan media pembelajaran dalam hal meningkatkan sikap nasionalisme peserta didik.

#### 1.4.4 Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran usaha meningkatkan sikap nasionalisme di era global melalui penerapan media pembelajaran berbasis game, sehingga sikap nasionalisme tertanam pada generasi *digital native* yang nantinya akan menjadi penguat dalam menghadapi tantangan global di masa depan.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penelitian ini disesuaikan dengan Peraturan Indonesia Nomor 787/UN40/HK/2021 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2021.

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Maka dari itu, Peneliti menyusunnya ke dalam struktur organisasi skripsi yang berisi :

- 1.1.5 BAB I Pendahuluan: berisi mengenai latar belakang penelitian, masalah penelitian, tujuan penelitian, keuntungan dan signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian berbicara tentang tingkat nasionalisme yang rendah di kalangan siswa. Salah satu faktor penyebabnya adalah globalisasi, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi sehingga tidak dapat menarik perhatian peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis game melalui sebuah website Genially dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan sikap nasionalisme di era global generasi *digital native* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan melihat perbedaannya pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).
- 1.1.6 BAB II Kajian Pustaka: merangkum konsep, teori, hukum, dalil, model, rumus utama, dan turunannya dalam bidang yang dibahas; penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan bidang yang dibahas, termasuk prosedur, subjek, dan hasilnya; dan posisi teoretis peneliti tentang masalah tersebut. Pada bagian kajian pustaka penelitian ini berisi tinjauan tentang Pendidikan Pancasila, media pembelajaran berbasis game dan sikap nasionalisme.
- 1.1.7 BAB III Metode Penelitian: Berisi mengenai desain penelitian, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian quasi eksperimen, lokasi, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan rancangan uji hipotesis.

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1.1.8 BAB IV Temuan dan Pembahasan: memuat hasil temuan penelitian yang didasarkan pada proses pengolahan dan analisis data dalam berbagai bentuk sesuai dengan urutan rumusan masalah. Selain itu, temuan ini juga menguraikan bagaimana hasil tersebut dapat membantu menjawab empat pertanyaan penelitian yang telah diajukan sebelumnya.
- 1.1.9 BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi: menguraikan bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami hasil analisis penelitian serta apa yang dapat disimpulkan dari temuan-temuan tersebut. Simpulan dapat ditulis dalam bentuk poin-poin atau dalam uraian singkat yang padat.