

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan arus globalisasi seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin harinya semakin pesat, kemajuan teknologi ini mempermudah manusia untuk berkomunikasi, berinteraksi, bahkan dalam dunia pendidikan pun pembelajaran semakin inovatif. Dampak dari adanya globalisasi ini akan menghilangkan nilai-nilai bangsa maupun identitas nasional bangsa Indonesia, dan eksistensi Pancasila lambat laun mengalami kemunduran seiring dengan kemajuan dan perkembangan zaman, pengetahuan, dan teknologi (Humaeroh & Dewi, 2021). Pendidikan merupakan sarana untuk siswa dapat belajar mencari dan mendapatkan ilmu, meskipun sekarang dengan adanya kemajuan teknologi ini siswa dapat mencari sumber informasi dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan handphonenya.

Melihat kondisi saat ini, siswa cenderung bosan apabila hanya menggunakan metode ceramah saja dalam pembelajaran, tidak sedikit siswa yang kurang memperhatikan pada proses kegiatan belajar mengajar. Ini merupakan salah satu tantangan yang dihadapi oleh seorang guru. Metode ceramah merupakan penyampaian materi pelajaran secara langsung oleh guru melalui penuturan lisan atau komunikasi verbal tanpa menggunakan media ajar (Wirabumi, 2020). Pendidikan Pancasila sering dianggap menjadi mata pelajaran yang membosankan, karena lebih banyak teori didalamnya. Dari hasil observasi pra penelitian di SMA Negeri 15 Bandung ini mengakibatkan siswa kurang tertarik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pun dapat dijumpai siswa yang tidur dikelas, mengobrol ataupun bolos pada saat mata pelajaran berlangsung.

Penemuan selanjutnya yaitu dalam proses pembelajaran siswa cenderung sulit dalam mengungkapkan pendapatnya, sehingga dalam menentukan keputusan pun tidak berpegang teguh pada pendiriannya. Sehingga antara siswa satu dengan siswa yang lainnya saling mengandalkan. Dalam Pendidikan Pancasila tidak hanya memberikan

teori saja, namun dengan penanaman nilai dan moral terhadap siswa, supaya siswa mempunyai sikap yang sejalan dengan Pancasila dan terhindar dari pelanggaran-pelanggaran yang bertentangan dengan Undang-undang Dasar 1945. Untuk saat ini karakter ataupun sikap dari siswa-siswi SMA sangat prihatin. Apabila siswa tidak mempunyai pendirian terhadap keputusan dalam dirinya, maka nantinya akan mudah terbawa pengaruh dari orang-orang terdekatnya.

Pengambilan keputusan mempunyai 6 indikator yaitu fisik, emosional, rasional, latihan, interpersonal, dan struktural (Dwi Wahyuni et al., 2023). Berdasarkan dari hasil pra observasi maka didapatkan beberapa indikator kurangnya kemampuan pengambilan keputusan yang mempengaruhi siswa SMA Negeri 15 Bandung yaitu diantaranya, yang pertama fisik karena situasi pembelajaran yang membosankan dapat mempengaruhi kondisi fisik dari siswa. Yang kedua rasional, siswa cenderung sulit untuk mengungkapkan pendapatnya sehingga untuk mencari informasi mengenai suatu permasalahan pun tidak dapat dilakukan. Yang ketiga latihan, latihan disini bisa dalam bentuk presentasi baik individu maupun kelompok, namun siswa cenderung terfokus terhadap materi saja tanpa adanya kesimpulan yang dapat diraih dari proses pembelajaran. Yang keempat interpersonal, disini hubungan antara satu siswa dengan siswa yang lainnya saling mengandalkan.

Faktanya, apabila melihat kondisi siswa saat ini di SMA Negeri 15 Bandung, kemampuan pengambilan keputusan masih sangat rendah menurut sumber yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang mengajar kelas XI di SMA Negeri 15 Bandung. Namun melihat kondisi di atas, yang perlu diperhatikan saat ini yaitu kondisi siswa, jadi inovasi yang dikembangkan oleh seorang guru pun harus dapat menumbuhkan semangat dalam jiwa siswa. Siswa kebanyakan tidak mempunyai argumen sendiri sehingga sulit sekali dalam mengungkapkan pendapatnya dan mengakibatkan antara satu siswa dengan siswa yang lain sulit dalam pengambilan keputusan. Sebagai warga Negara Indonesia, tidak boleh takut dalam pengambilan keputusan. Namun, keputusan yang diambil juga tidak boleh egois dengan artian tidak dengan dasar kepentingan sendiri. Pengambilan keputusan merupakan proses dalam memutuskan tindakan apa saja yang akan diambil dan dilakukan, biasanya melibatkan suatu pilihan. Oleh karena itu, pengambilan keputusan

dapat disebut sebagai proses dalam berpikir dengan menggunakan penalaran untuk mengidentifikasi pilihan-pilihan yang baik dari pilihan-pilihan yang kurang baik sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sampai mengambil keputusan dan bertindak (Soenarko et al., 2018).

Pendidikan Pancasila saat ini dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, siswa tidak lagi menerapkan nilai dan moral yang terdapat didalamnya. Kemampuan pengambilan keputusan yang seharusnya menjadi praktik dalam penanaman nilai-nilai Pancasila pun tidak dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Apabila melihat kondisi anak di sekolah, yang menjadi hambatan mengapa hal ini bisa terjadi karena siswa cenderung mudah bosan pada proses pembelajaran. Pemberian materi dengan metode ceramah saja tidak cukup memberikan motivasi kepada siswa. Sebelum meningkatkan keterampilan siswa yang salah satunya kemampuan pengambilan keputusan, diperlukan rasa ingin tahu, dan ingin belajar mengenai suatu konsep yang akan diberikan. Dengan kata lain, siswa dituntut untuk lebih suka terhadap Pendidikan Pancasila.

Pancasila merupakan suatu moral, suatu pergaulan hidup antara warga Negara Indonesia yang satu dengan warga Negara Indonesia yang lainnya tanpa memandang tingkatannya, tanpa memandang keturunannya, tanpa memandang status sosialnya (Aini Shifana Savitri & Dinie Anggraeni Dewi, 2021). Tidak ada salahnya mengikuti perkembangan zaman, namun sebagai pelajar yang nantinya menjadi penerus bangsa Indonesia harus tetap berpegang teguh terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Yang ditakutkan, apabila dalam jiwa generasi muda khususnya siswa-siswi sudah tidak adanya nilai pancasila maka moral dan identitas bangsa pun akan hilang. Oleh karena itu, dengan adanya Pendidikan Pancasila yang diberikan dalam dunia pendidikan dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi, dapat menjadi alternatif agar penanaman nilai-nilai pancasila tetap diberikan.

Pemanfaatan teknologi dengan mencampurkan *game* dalam pembelajaran dapat disebut sebagai sisi positif dari adanya arus globalisasi ini, dan dapat dijadikan alternatif oleh seorang guru supaya pembelajaran tidak hanya menggunakan metode ceramah saja, karena untuk saat ini siswa mampu mencari

informasi mengenai materi pembelajaran di internet karena banyak sekali sumbernya. Namun disini peran guru sebagai fasilitator yang bukan hanya memberikan materi saja, namun harus dengan praktik penanaman sikap pada siswa. *Game* edukatif juga jangan sampai disalah gunakan oleh guru atau pun siswa, dengan adanya inovasi ini dapat menjadikan guru dan siswa semakin dekat, karena interaksi yang ditimbulkannya pun semakin intens. Disini harus adanya kerja sama antara guru dan siswa supaya pembelajaran menggunakan *game* edukatif dapat berjalan sesuai harapan, namun seorang guru pun tidak boleh memaksa siswa apabila ternyata dalam praktiknya siswa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Jadi dengan kata lain, guru harus membimbing dengan penuh kesabaran.

*Game* edukatif mempunyai manfaat dalam pembelajaran, salah satunya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, *game* edukatif memerlukan kolaborasi dan kerja tim, yang dapat membantu siswa memahami nilai-nilai persatuan dan kesatuan dalam Pancasila. Dengan bekerja sama dalam tim, siswa dapat belajar tentang pentingnya toleransi, menghormati perbedaan, dan saling menghargai. Melalui *game* edukatif, siswa dapat mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, analisis situasi, dan pengambilan keputusan. Hal ini dapat membantu mereka untuk lebih memahami kompleksitas nilai-nilai Pancasila dan bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pemberian *game* edukatif dalam pembelajaran dapat menjadi perubahan dalam kegiatan pembelajaran, supaya siswa lebih memperhatikan pada saat pemberian materi Pendidikan Pancasila. *Game* dapat digunakan sebagai salah satu media untuk merangsang siswa supaya lebih aktif dalam mengambil bagian dalam proses pembelajaran serta menjadika proses pembelajaran lebih menarik (Mohamad et al., 2020).

*Game* edukatif sangat beragam macamnya. Salah satu *game* yang akan digunakan yaitu *game* tags. Tags merupakan *game* gabungan antara menti menter dengan tebak kata, tujuan diberikan *game* edukatif ini supaya siswa dapat berpikir kreatif sesuai dengan imajinasi yang dimilikinya setelah bermain *game* edukatif. Namun selain itu, siswa juga dapat menggunakan logikanya dalam berpikir sehingga nantinya tidak takut dalam mengambil keputusan. Karena dengan

adanya Game edukatif mampu menarik minat siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting. Game edukatif memanfaatkan teknologi dengan baik, memungkinkan guru untuk mengintegrasikan inovasi dan kecanggihan teknologi ke dalam pengalaman pembelajaran. Beberapa konsep atau topik pembelajaran didapatkan sulit untuk dipahami oleh sebagian siswa. Game edukatif dapat dirancang untuk membantu mengatasi tantangan ini dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format yang lebih mudah dicerna dan dipahami. Apabila penggunaan inovasi *game* edukatif ini tidak diberikan pada saat pembelajaran, maka yang dikhawatirkan siswa nantinya tidak akan mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh dan siswa pun tidak mempunyai keteguhan dalam pengambilan keputusan sehingga nantinya akan mengikuti sesuai keputusan orang lain saja.

Game edukatif menampilkan situasi atau masalah yang memerlukan siswa untuk membuat keputusan. Ini dapat mencakup memilih strategi tertentu, menentukan tindakan yang tepat, atau menghadapi konsekuensi dari berbagai pilihan. Dengan menghadapi tantangan ini, siswa dipaksa untuk berpikir secara kritis dan membuat keputusan yang baik dan dapat diterima oleh siswa lain. Game edukatif dapat menuntut siswa untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam waktu yang terbatas. Ini memerlukan pengambilan keputusan yang cepat dan tepat dalam menghadapi tantangan yang muncul. Melalui pengalaman ini, siswa belajar bagaimana menganalisis situasi, mengevaluasi pilihan, dan mengambil keputusan yang efektif. Dengan demikian, game edukatif dapat membantu memperkuat keterampilan pengambilan keputusan siswa dengan menyajikan situasi yang memerlukan pemikiran kritis, evaluasi pilihan, serta pertimbangan konsekuensi. Kemampuan pengambilan keputusan harus dimiliki oleh setiap orang, karena itu menjadi ciri dari karakter seseorang. Dengan kemampuan pengambilan keputusan bisa digunakan sebagai cara untuk menghadapi sebuah masalah, sehingga nantinya akan diselesaikan dengan keputusan-keputusan yang baik dan tidak merugikan siapapun. Oleh karena itu, dari lingkungan sekolah pun siswa dapat

memulai belajar memecahkan masalah yang ada dalam lingkungan kelas, teman, dan sekolah dengan mempertanggung jawabkan keputusan yang diambilnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1) Kurangnya semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga sulit untuk memahami materi; 2) Rendahnya kemampuan pengambilan keputusan pada siswa; 3) Rendahnya pemahaman siswa mengenai *game* edukatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran; 4) Rendahnya kesadaran siswa mengenai pentingnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kehidupan; 5) Kurangnya inovasi *game* edukatif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKATIF TAGS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN SISWA (Penelitian Kuasi Eksperimen di SMA Negeri 15 Bandung)”**

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti mengajukan beberapa rumusan masalah pokok penelitian “Efektivitas Penggunaan *Game* Edukatif TAGS dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Mengembangkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa”. Agar peneliti ini lebih terfokus pada permasalahan, maka masalah pokok tersebut penulis jabarkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan pengambilan keputusan siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yang menggunakan *game* edukatif tags dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?
2. Bagaimana kemampuan pengambilan keputusan siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol yang menggunakan PPT dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?
3. Bagaimana perbedaan peningkatan pengambilan keputusan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ?

4. Bagaimana Respon siswa mengenai pembelajaran menggunakan media *game* edukatif tags terhadap pengambilan keputusan?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan *Game* Edukatif TAGS dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Mengembangkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa di SMA Negeri 15 Bandung, adapun tujuan khusus dari penelitian ini :

1. Menganalisis kemampuan pengambilan keputusan siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yang menggunakan *game* edukatif tags dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila
2. Menganalisis kemampuan pengambilan keputusan siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol yang tidak menggunakan *game* edukatif tags dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila
3. Mengevaluasi Perbedaan peningkatan Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila
4. Menyimpulkan respon siswa mengenai *game* edukatif tags terhadap pengambilan keputusan

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap siswa dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan *game* edukatif tags. Berikut ini adalah manfaat penelitian yang diharapkan dari penulisan penelitian ini:

#### 1.4.1 Manfaat dari segi teoritis

Secara teoritis, penelitian ini agar pengembangan penelitian dapat menambah penguatan, wawasan dan dapat dijadikan referensi yang berkaitan dengan pelaksanaan *game* edukatif dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran pendidikan pancasila.

### 1.4.2 Manfaat dari segi kebijakan

Manfaat dari segi kebijakan berupa pengetahuan dan inovasi baru mengenai Penggunaan *Game* Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa di SMA Negeri 15 Bandung.

### 1.4.3 Manfaat segi praktis

1. Bagi Guru dapat dijadikan referensi, rujukan dan bahan masukan bagi guru supaya lebih bervariasi dalam proses pembelajaran
2. Bagi siswa dapat dijadikan motivasi dalam penguatan pengambilan keputusan melalui penggunaan *game* edukatif tags yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran
3. Bagi Akademisi sebagai penunjang dalam penelitian yang lebih lanjut mengenai Penggunaan *Game* Edukatif dalam Proses Pembelajaran khususnya di proses mengenai pengambilan keputusan

### 1.4.4 Manfaat isu sosial dan aksi sosial

Manfaat dari segi isu sosial penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan evaluasi dalam peningkatan kemampuan pengambilan keputusan siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Sehingga dengan penelitian ini dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dengan menggunakan *game* edukatif tags.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi penelitian merupakan penjelasan secara keseluruhan yang berkaitan dengan penelitian ini. Ada lima bab dalam penelitian ini, secara khusus:

**BAB I** Bab pertama mengenai pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang merupakan sistematika penyusunan skripsi

**BAB II** Bab kedua mengenai kajian teori, berisi tentang konsep-konsep atau teori-teori utama dan pendapat para ahli yang terkait dengan bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan sesuai bidang yang diteliti, posisi teoritis peneliti berkenaan dengan masalah yang diteliti

**BAB III** Bab ketiga mengenai metodologi penelitian, berisi tentang desain penelitian yang digunakan, rincian mengenai lokasi dan subjek penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan isu etik.

**BAB IV** Bab empat tentang temuan penelitian dan pembahasan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya

**BAB V** Bab lima berisi mengenai kesimpulan serta saran. Menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.