

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah kunci utama bagi individu dalam menambah ilmu pengetahuan. Ki Hajar Dewantara seorang bapak pendidikan Nasional Indonesia menegaskan bahwa pendidikan berfungsi untuk membimbing kemampuan yang dimiliki individu sehingga, sebagai makhluk sosial, mereka dapat mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan yang optimal. Sebagai tempat untuk menambah ilmu pengetahuan, pendidikan juga berperan dalam pembentukan karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) untuk mempersiapkan individu menjadi warga negara yang cerdas dan bertanggung jawab. Sesuai dengan kurikulum saat ini pendidikan kewarganegaraan direalisasikan dalam pendidikan Pancasila yang dirancang untuk memperdalam pemahaman siswa tentang nilai-nilai fundamental Pancasila. Harapannya, dengan mempelajari rumpun ilmu tersebut para siswa sekolah dasar mampu memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, Lebih dari itu , pembelajaran juga bertujuan untuk menanamkan sikap toleransi, air, semangat nasionalisme, serta cinta terhadap tanah air. (Armianti *et al.*, 2024).

Di tengah arus globalisasi serta beriringan dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini, pendidikan Pancasila memegang peranan penting dalam memperkuat jati diri serta identitas nasional para siswa. Hal tersebut bertujuan agar mereka tidak terjerumus oleh budaya asing yang bertentangan dengan nilai-nilai bangsa Indonesia (Siregar *et al.*, 2024). Tahap awal dalam pembentukan karakter Pancasila tentu berhubungan pada kemampuan intelektual siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Tanpa pemahaman yang baik, siswa akan kesulitan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam konteks nyata seperti sikap toleransi dalam menghargai perbedaan. Kurangnya pemahaman pada pembelajaran pendidikan Pancasila dapat menjadi penghambat pembentukan karakter siswa (Ziliwu *et al.*, 2024).

Selama mengikuti program Penguatan Profesional Kependidikan UPI di salah satu SD Negeri Kabupaten Purwakarta peneliti melakukan pengamatan yang

memperlihatkan masalah mengenai rendahnya hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil sumatif akhir semester mata pelajaran pendidikan Pancasila dari 26 siswa kelas VB hanya 12 orang yang mencapai ketuntasan minimum (KKM >70) dengan nilai tertinggi 94 dan terendah 46 . Hal tersebut dikarenakan pembelajaran pendidikan Pancasila masih didominasi cara belajar yang konvensional, media pembelajaran hanya menggunakan buku siswa yang kurang memvisualisasikan isi materi, dan kegiatan belajar. Lalu beberapa siswa terutama di kelas V juga menyatakan bahwa saat belajar pendidikan Pancasila mereka selalu merasa bosan dan kurang memahami isi materi, sehingga pada saat melaksanakan ulangan harian mereka selalu merasa kesulitan dalam menjawab soal. kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran sehingga berdampak buruk pada hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Siswa yang terus-menerus merasakan kebosanan dan malas secara terus menerus, akan menurunkan motivasi untuk belajar guna memperluas wawasan mereka. Hal ini menyebabkan kurangnya fokus dan berkurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Syahfitri *et al.*, 2022). Maka, penting untuk melakukan inovasi pada proses pembelajaran harus memanfaatkan strategi yang dapat membangkitkan semangat serta mendorong partisipasi aktif dari siswa. Tujuannya adalah agar siswa lebih mudah mempelajari materi, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajarnya. Model pembelajaran yang bisa dijadikan pilihan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik adalah *Game based learning* .

Model pembelajaran berbasis permainan ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggabungkan aspek edukatif dan permainan, *Game based learning* dapat membangun kegiatan belajar yang aktif dan menarik. Suasana yang menyenangkan dan interaktif ini membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang dipelajari (Wiseza *et al.*, 2023). Bermain sendiri merupakan bagian penting dalam lingkungan belajar karena dapat memperbaiki suasana hati dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga berpengaruh pada perkembangan intelektual

(Ester, 2021). Selain melakukan inovasi model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dibutuhkan juga alat atau media untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran.

Penerapan media belajar sesuai dengan metode pembelajaran merupakan usaha agar terjadinya peningkatan pada komunikasi antara guru dan siswa (Sudjana & Rivai, 2002, hlm. 7). Selain meningkatkan proses interaksi, media pembelajaran juga berperan dalam memperjelas materi dan bisa digunakan untuk menarik perhatian siswa pada pembelajaran (Tafonao, 2018). Namun demikian, pemilihan media harus sesuai dengan kriteria tertentu seperti tujuan pembelajaran, kesesuaian materi ajar, ketersediaan media, sarana pendukung, efektivitas serta fleksibel (Miftah & Rokhman, 2022).

Media yang dapat dijadikan alternatif adalah media pembelajaran berbasis *game* digital yang dikenal dengan Gimkit. Gimkit merupakan salah satu media yang menerapkan unsur *game* digital yang sejalan dengan tren pendidikan saat ini. Penggunaan Gimkit dapat menjembatani kesulitan siswa dalam mempelajari materi dengan strategi yang menyenangkan serta siswa bisa lebih fokus karena aktif terlibat dalam proses belajar melalui *game* yang terkandung di dalamnya sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar (Agustina *et al.*, 2024). Dengan memiliki banyak fitur permainan, Gimkit dapat digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan alat bantu dalam meninjau tingkat pemahaman siswa pada materi yang telah mereka pelajari (Lawrance *et al.*, 2021).

Salah satu penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Afiyah Wildah Rahayu dan rekan-rekannya (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran berbasis permainan terbukti berperan pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga dinilai efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Namun, sejauh ini penelitian masih terbatas pada pengaruh model pembelajaran berbasis permainan secara umum terhadap hasil belajar siswa, belum ada yang mengkaji secara khusus pengaruh model tersebut yang didukung oleh media Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas v.

Bukan hanya menguji efektivitas model pembelajaran inovatif, namun penelitian ini juga mengeksplorasi bagaimana media digital dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi mengenai dampak penerapan teknologi pada pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran pendidikan Pancasila. Dengan demikian, ini adalah penelitian yang akan menganalisis tentang “*Pengaruh Model Game based learning Berbantuan Media Gimkit Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan terkait permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *game based learning* berbantuan media Gimkit terhadap hasil belajar kognitif pendidikan Pancasila siswa di kelas V SD ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif pada pembelajaran pendidikan Pancasila siswa di kelas V sesudah menggunakan model *game based learning* berbantuan media Gimkit?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *game based learning* berbantuan media Gimkit terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran pendidikan Pancasila siswa di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif pada pembelajaran pendidikan Pancasila siswa di kelas V sesudah menggunakan model *game based learning* berbantuan media Gimkit.

1.4 Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini peneliti mengharapkan akan memberi manfaat dalam penerapan terhadap proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber pengetahuan atau acuan bagi mereka yang berminat menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dengan dukungan media Gimkit, terutama dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila..

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberi peluang kepada peneliti untuk merasakan langsung penerapan model pembelajaran berbasis permainan yang didukung oleh media Gimkit. Pengalaman tersebut diharapkan berguna untuk perkembangan profesional di masa depan serta dapat dijadikan acuan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

Sebagai acuan guru dalam menentukan model dan media pembelajaran yang interaktif, strategi ini memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih menarik dan inovatif. Dengan cara demikian, guru dapat merancang suasana pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan mendorong pemanfaatan teknologi pada setiap proses belajar mengajar.

c. Bagi Siswa

Penggunaan model *game based learning* berbasis Gimkit diharapkan siswa menjadi lebih mudah untuk mempelajari materi pelajaran, terutama pada pelajaran pendidikan Pancasila. Selain itu, strategi ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga akan memiliki dampak baik pada peningkatan prestasi akademik siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan tertentu agar fokus pembahasannya lebih jelas. Lokasi penelitian bertempat di SDN 9 Nagrikaler dengan jumlah subjek siswa kelas VB yang terdiri dari 25 orang. Fokus utama penelitian adalah penerapan model *game based learning* berbantuan media Gimkit dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila, terutama pada materi keragaman budaya Indonesia. Tujuan penelitian untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan model *game based*

learning berbantuan media Gimkit pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini terbatas pada ranah kognitif. Pada penelitian ini memiliki variabel terdiri dari variabel bebas yaitu model *game based learning* berbantuan media Gimkit, serta variabel terikat yaitu hasil belajar kognitif.