

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya. Pengembangan ini mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat 1). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara optimal guna mencapai kesejahteraan dan keseimbangan dalam kehidupan. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang membentuk karakter dan membantu dalam menghadapi berbagai tantangan di kehidupan (Marti'in et al., 2019).

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa serta bernegara bagi peserta didik. Di jenjang sekolah dasar, Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam menanamkan dan menjaga nilai-nilai Pancasila, sekaligus membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya bangsa. Tujuan utamanya adalah membentuk pribadi yang cinta tanah air serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara. Pembelajaran ini sangat esensial karena membimbing peserta didik untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik (Siahaan et al., 2024). Idealnya, pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu menciptakan peserta didik yang tidak hanya memahami teori, tetapi juga menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif. Sardiman (2016) menjelaskan bahwa motivasi adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Motivasi belajar yang tinggi memungkinkan peserta didik untuk lebih fokus dan aktif, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik khususnya pada ranah kognitif. Sebaliknya, rendahnya motivasi akan menyebabkan peserta didik kurang bersemangat, yang berdampak pada minimnya keterlibatan dalam pembelajaran dan hasil belajar ranah kognitif yang rendah. ranah kognitif dipilih karena merupakan indikator utama dalam menilai sejauh mana peserta didik memahami, mengaplikasikan, menganalisis, hingga menciptakan pemikiran baru dari materi yang dipelajarinya.

Namun, pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, salah satunya yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, motivasi belajar peserta didik menjadi hal penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh Susanti (2024) terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri 38 Kota Bengkulu, ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran, khususnya terkait kurangnya perhatian peserta didik terhadap guru. Banyak peserta didik yang tampak tidak fokus selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kondisi ini menunjukkan adanya indikasi rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Wati & Fatayan (2023), ketidakaktifan peserta didik dalam memahami serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila dapat disebabkan oleh kurangnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata. Peserta didik yang tidak memahami manfaat praktis dari penerapan nilai-nilai Pancasila cenderung mengalami kesulitan dalam menginternalisasikan materi, sehingga motivasi belajar pun menurun. Selain itu, tidak ada media pembelajaran

dan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan hafalan membuat peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi untuk belajar (Yunitasari & Hanifah, 2020). Akibatnya, peserta didik cenderung merasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga motivasi belajar mereka menurun.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, baik dalam aspek kehidupan pribadi maupun sosial, dunia pendidikan juga menghadapi tantangan baru. Menurut Maritsa et al. (2021), perkembangan teknologi yang cepat dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap pembentukan karakter peserta didik. Dampak negatif yang muncul antara lain menurunnya semangat dan motivasi belajar, karena kecenderungan peserta didik lebih mudah teralihkan oleh distraksi digital, seperti media sosial atau hiburan online yang tidak sejalan dengan tujuan pendidikan. Seiringnya dengan penggunaan teknologi secara bijak dalam dunia pendidikan, pembelajaran dapat lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Teknologi saat ini banyak dimanfaatkan untuk menciptakan interaksi yang lebih aktif antara guru dan peserta didik serta memberikan akses ke sumber belajar yang lebih beragam dan menarik (Astindari et al., 2024).

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Beberapa platform digital berbasis *game* digital kini mulai dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, diantaranya adalah penggunaan media Blooket dan Quizizz. Pemilihan Blooket dan Quizizz yang didasarkan pada karakteristik keduanya yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar. Blooket dan Quizizz sama-sama memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif peserta didik, seperti antar muka yang menarik, sistem skor dan *reward*, serta fleksibilitas penggunaan baik di kelas maupun secara mandiri di rumah.

Menurut Nugroho & Romadhon (2022), Blooket unggul dengan variasi mode permainan dan desain visual yang atraktif, sementara Quizizz lebih unggul

dalam pengaturan soal dan tinjauan hasil belajar secara langsung (Windartati, 2023). Namun, keduanya juga memiliki keterbatasan. Quizizz menawarkan lebih sedikit mode permainan dibandingkan dengan Blooket. Di sisi lain, Blooket menawarkan konsep pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi bisa membuat peserta didik terlalu fokus pada permainan dan kurang memperhatikan materi jika tidak diawasi dengan baik. Kedua platform juga memerlukan koneksi internet yang baik untuk pengalaman yang optimal dan paket berbayar dengan fitur yang lebih lengkap.

Menurut Habib & Arini (2021), media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Permainan yang dirancang dengan elemen tantangan dapat merangsang rasa ingin tahu dan melatih kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Semakin tinggi tingkat kesulitan dalam permainan, semakin besar pula dorongan peserta didik untuk menaklukkannya, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Menurut Solviana (2020), penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta menumbuhkan rasa senang dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Berdasarkan teori behaviorisme yang dikembangkan oleh Skinner bahwa belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respons, dimana penguatan berperan penting dalam membentuk perilaku belajar. Penguatan positif, seperti hadiah atau pujian, dapat meningkatkan kemungkinan munculnya respons yang diinginkan (Ummah, 2019). Berdasarkan teori ini, dapat diasumsikan bahwa penggunaan media Blooket dan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif mampu memberikan stimulus berupa soal atau tantangan, serta respons berupa partisipasi peserta didik. Fitur skor dan peringkat dalam kedua platform tersebut bertindak sebagai penguat positif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan pendapat di atas, rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menjadi persoalan yang perlu mendapatkan perhatian serius yang berdampak pada hasil belajar yang rendah, khususnya pada ranah kognitif. Faktor internal seperti kurangnya kesadaran akan

pentingnya nilai-nilai Pancasila, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang monoton dan distraksi digital, turut memengaruhi antusiasme peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya permainan edukatif seperti media Blooket dan Quizizz, menjadi strategi yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Pendekatan ini selaras dengan teori behaviorisme, di mana penguatan positif melalui skor dan *reward* mampu meningkatkan keterlibatan belajar. Meskipun keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, Blooket dan Quizizz tetap berpotensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar saat ini.

Meskipun penelitian mengenai media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak dilakukan, belum banyak yang secara spesifik meneliti pengaruh Blooket dan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar ranah kognitif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Blooket dan Quizizz dan media mana yang lebih berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Media Blooket dan Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media Blooket dan penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media Blooket dan penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh antara penggunaan media Blooket dan penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.
2. Mengetahui perbedaan berpengaruh antara penggunaan media Blooket dan penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan teori terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu penggunaan media Blooket dan Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai strategi pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini juga bertujuan untuk menambah wawasan dan memperluas pemahaman dalam bidang pendidikan, antara lain:

- a. Sebagai referensi dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.
- b. Sebagai dasar pengembangan penelitian lebih lanjut terkait media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Blooket dan Quizizz, sebagai salah satu alternatif dalam menyajikan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Guru dapat menggunakan atau menyesuaikan media ini

untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan memanfaatkan media Blooket dan Quizizz, peserta didik diharapkan dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar ranah kognitif serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pengalaman belajar yang lebih menarik diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan permainan interaktif di bidang pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga dapat memotivasi adanya penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran digital untuk berbagai pembelajaran dan tingkat pendidikan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Blooket dan penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar negeri yang berlokasi di Kecamatan Pelabuhanratu, Kabupaten Sukabumi. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik, sedangkan variabel bebasnya adalah penggunaan media Blooket dan penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif.