

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dasar negara serta ideologi bangsa Indonesia adalah Pancasila. Di dalam Pancasila memuat lima sila yang memiliki peranan sebagai pedoman dalam kehidupan bernegara. Pancasila juga memiliki peran untuk membentuk karakter warga negara Indonesia. Pada pembentukan karakter, berbagai upaya dapat dilakukan, salah satunya melalui pendidikan. Hal ini karena pendidikan memiliki kedudukan yang penting dalam kehidupan manusia, sehingga adanya pendidikan diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan serta mencerdaskan suatu bangsa.

Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 pada Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (1) yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Adapun pada Pasal 1 (2) menjelaskan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Lebih lanjut, pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 mengemukakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan pada pernyataan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tersebut, pendidikan dan Pancasila memiliki peranan yang sejalan sebagai dasar dalam membentuk sekaligus mengembangkan karakter peserta didik. Oleh karena itu, pada kurikulum merdeka saat ini terdapat mata pelajaran pendidikan Pancasila yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Hanafiah (Maiyarni & Walidi, 2024) pendidikan Pancasila memiliki peranan yang penting, hal ini karena pendidikan Pancasila menjadi sesuatu yang mendasar dalam kehidupan warga negara sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan agar sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Namun, pada kenyataannya masih terdapat kesulitan yang dihadapi guru dalam menyajikan materi dengan cara yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik. Hal tersebut berakibat pada kegiatan pembelajaran yang cenderung konvensional serta penggunaan media yang kurang bervariasi, sehingga pada kegiatan pembelajarannya peserta didik kurang termotivasi dan berpengaruh pada hasil belajarnya (Andiansah & Amalia, 2024).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Khairunnisa dan Jiwandono (2020) yang mengemukakan bahwa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas masih terdapatnya peran guru yang mendominasi, sehingga kesempatan peserta didik dalam mengembangkan keterampilannya dengan mandiri sangat sedikit. Berikutnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Prastiwi et al. (2023) menyatakan bahwa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Kedungpomahan terdapat kegiatan belajar mengajar yang terasa monoton serta kurang bervariasi yang berakibat pada kurangnya antusias peserta didik. Kemudian, pada penelitian yang dilakukan oleh Cahyaningtiyas et al. (2023) menyebutkan bahwa pembelajaran PKn di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode penjelasan dari guru dan tidak bervariasi sehingga membuat peserta didik menjadi jenuh dan tidak aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, penelitian yang dilakukan oleh Lisnawati et al. (2022) mengungkapkan bahwa permasalahan yang timbul dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah kurangnya minat peserta didik serta keseriusannya

dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang masih konvensional dan mengesampingkan penggunaan media. Sependapat dengan itu, Istiqomah (2024) juga menyatakan bahwa kurangnya pemahaman peserta didik akan materi pendidikan Pancasila disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media, khususnya pada penggunaan media interaktif. Dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas khususnya pada materi makna sila Pancasila yang berdasarkan pada hasil pelaksanaan *pre-test* ditemukan permasalahan bahwa masih terdapat peserta didik yang kesulitan dalam memahami setiap makna sila Pancasila, seperti ditunjukkan dengan banyaknya peserta didik yang tertukar dalam memaknai sila ke-2 dan ke-5.

Teori belajar konstruktivisme yang memiliki pandangan bahwa belajar merupakan proses dalam membangun makna sekaligus bagaimana seseorang dapat memahami pengalaman mereka yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Ormrod (Gunanto, 2021) mengemukakan bahwa teori ini berlandaskan pada gagasan sentral yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pemahamannya sendiri didasarkan pada pengalaman saat hidup, peserta didik dapat menentukan serta mengubah informasi atau pengetahuan lama menjadi baru. Pada teori konstruktivisme, pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru, akan tetapi peserta didik diajak untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksinya dengan lingkungan ataupun orang lain. Hal ini menjadikan teori konstruktivisme lebih berfokus pada pembelajaran yang menekankan *student centered* yakni peserta didik memiliki peran lebih aktif untuk menemukan, mengeksplorasi, serta mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Guru dalam teori ini hanya berperan untuk memfasilitasi, membimbing, memberikan umpan balik, serta memberikan tantangan kepada peserta didik (Lathifah, 2024).

Pada permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila serta kaitannya dengan teori belajar konstruktivisme dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui keterlibatannya dalam pembelajaran, sehingga guru hanya perlu memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terlibat

aktif di dalamnya. Dengan adanya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mendapatkan pengetahuannya sendiri serta meningkatkan hasil belajarnya. Hamalik (Sari et al., 2020) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Terdapat tiga ranah dalam hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik (Krisnayanti & Wijaya, 2022). Dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Rezania dan Afandi (Nurhidayati et al., 2022) mendefinisikan media pembelajaran sebagai suatu alat yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar, memiliki fungsi untuk menyampaikan tujuan, isi, serta konsep dari materi pelajaran, mampu merangsang pada kemampuan individu dalam berpikir, bertindak, dan bersikap. Pada media pembelajaran terdapat beragam jenis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran berbasis *game* edukasi *digital* bernama *Educaplay* (Putri et al., 2024). *Educaplay* merupakan suatu *platform* yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat pertanyaan-pertanyaan terkait materi pembelajaran untuk peserta didik agar kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan (Dianita et al., 2024). Pada media pembelajaran *Educaplay* terdapat beragam aktivitas yang dapat digunakan untuk membuat permainan atau aktivitas interaktif, sehingga penggunaan media ini dapat meningkatkan pada pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Utami et al., 2023). Pada penelitian ini, *Educaplay* dipilih karena *platform* ini menawarkan berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat dipilih untuk disesuaikan dengan materi pelajaran. Jika biasanya *platform* lain hanya dapat digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran karena terfokus pada aktivitas pilihan ganda saja, namun pada media ini tidak hanya terfokus pada pilihan ganda saja, di dalamnya terdapat kegiatan seperti mengisi kata, mencocokkan jawaban dengan

kategorinya, *memory games*, dan sebagainya, sehingga *Educaplay* cocok untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran secara langsung di kelas.

Penggunaan media yang interaktif menurut Afifah et al. (Asyari, 2024) dapat membantu pada kegiatan belajar mengajar, selain itu dapat memperjelas pada makna informasi yang ingin disampaikan dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sepakat dengan hal tersebut, Radityan (Asyari, 2024) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga dapat meningkatkan pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini akan melihat pengaruh penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran pendidikan Pancasila untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun pada penelitian ini akan lebih berfokus pada hasil belajar ranah kognitif. Oleh karena itu, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Makna Sila Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Pada penelitian ini, media *PowerPoint* juga digunakan sebagai media pembanding, hal ini dikarenakan media *PowerPoint* merupakan media presentasi yang umum digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga media ini sesuai untuk dijadikan pembanding sebagai media yang paling sering digunakan di kelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada materi makna sila Pancasila kelas III SD?
2. Apakah terdapat perbedaan terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa yang menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dengan *PowerPoint* materi makna sila Pancasila kelas III SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berhubungan dengan rumusan masalah yang diajukan, sehingga tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh dari media pembelajaran *Educaplay* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada materi makna sila Pancasila kelas III SD.
2. Mengetahui perbedaan terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa yang menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dengan *PowerPoint* pada materi makna sila Pancasila kelas III SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan serta memberikan kontribusi dalam menerapkan media pembelajaran yang interaktif sekaligus menarik bagi peserta didik. Manfaat penelitian ini diantaranya terdapat manfaat teoritis serta praktis.

1.4.1 Teoritis

Dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi akademis dalam pembelajaran, terutama pada pendidikan Pancasila materi makna sila Pancasila. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai pengaruh media *Educaplay* pada pembelajaran pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas III SD.

1.4.2 Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide dalam mengembangkan kualitas belajar mengajar sekaligus inovasi dalam media pembelajaran berbasis *game* di sekolah dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan guru sekolah dasar dapat memperoleh pemahaman mengenai pengaruh penggunaan media *Educaplay* pada pembelajaran pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD. Pada hasil penelitian ini juga diharapkan

dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran yang interaktif serta efektif dalam menyampaikan materi makna sila Pancasila kepada siswa.

- c. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif. Pada penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan peneliti mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educaplay* pada pembelajaran pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian tentang meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media *Educaplay* pada siswa sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi terdiri dari lima bab. Setiap bagian bab disusun berdasarkan pada pelaksanaan penelitian. Pada Bab I mengenai Pendahuluan, terdiri dari beberapa pokok pembahasan seperti latar belakang penelitian yang di dalamnya menggambarkan kendala pada kegiatan belajar mengajar didasarkan pada hasil observasi sekaligus kajian dari beberapa literature. Pada bab ini juga membahas terkait kondisi yang dialami peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas, seperti kurangnya penggunaan media oleh guru sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung konvensional dan kurang interaktif. Pada Bab I juga terdapat rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Pada Bab II mengenai Kajian Pustaka yang di dalamnya memuat pembahasan mengenai kurikulum merdeka, pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar, materi makna sila Pancasila, media pembelajaran, media pembelajaran *Educaplay*, media pembelajaran *PowerPoint*, teori belajar, dan hasil belajar. Pembahasan pada Bab II ini memiliki tujuan untuk memberikan penguatan serta solusi atas apa yang diharapkan untuk meningkatkan hasil

belajar peserta didik dalam pembelajaran makna sila Pancasila menggunakan media *Educaplay*. Pada Bab II juga terdapat penelitian yang relevan, kerangka berpikir yang menjadi latar belakang penelitian ini, serta adanya hipotesis yang didasarkan pada latar belakang masalah.

Pada Bab III mengenai Metode Penelitian yang di dalamnya terdapat pembahasan mengenai metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, definisi operasional, serta teknik analisis data. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*.

Pada Bab IV mengenai Temuan dan Pembahasan yang di dalamnya memuat penjelasan mengenai temuan penelitian berupa data selama proses penelitian berlangsung. Data pada hal ini dihasilkan oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada bab ini juga menjawab terkait pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan di rumusan penelitian pada Bab I.

Pada Bab V mengenai Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini membahas terkait simpulan, implikasi, serta rekomendasi yang di dalamnya menyajikan penafsiran serta pemaknaan peneliti atas hasil temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.