

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan karakter pada siswa. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung ditemukan fakta bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah, salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi oleh guru, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membuat siswa mudah merasa bosan. Rendahnya partisipasi belajar siswa ini dapat dilihat lebih lanjut pada data yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Partisipasi Awal Siswa dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X MPLB

No.	Aspek yang diamati	Skala Skor			
		K	C	B	SB
1.	Mendengarkan, memperhatikan, serta menghargai siapapun yang sedang berbicara	✓			
2.	Mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, serta menjawab pertanyaan	✓			
3.	Memberikan ide atau solusi	✓			
4.	Adanya keinginan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran	✓			
5.	Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan		✓		
6.	Menunjukkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, atau memecahkan masalah	✓			
7.	Disiplin dan percaya diri		✓		

Sumber: Data diolah peneliti, 2025

Berdasarkan data yang disajikan, terlihat bahwa partisipasi belajar siswa hanya berada pada level 1 dengan kategori “Kurang”. Secara lebih lanjut, permasalahan utama yang ditemukan di kelas X MPLB SMKS YPKKP Bandung meliputi: (1) kurangnya proses interaksi siswa dengan guru di kelas, (2) minimnya

Sabina Rahmadini, 2025

PENGUNAAN MONOPOLY BOARD GAME PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMK YPKKP BANDUNG)

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

proses tanya jawab, (3) rendahnya keaktifan siswa dalam bertanya kepada teman mengenai hal yang tidak dimengerti, dan (4) kurangnya respon siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengungkapkan bahwa rendahnya partisipasi siswa juga dipengaruhi oleh waktu pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung pada sore hari.

Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan, terutama di era revolusi industri 4.0 yang menuntut terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas, adaptif, dan inovatif agar mampu menghadapi tantangan zaman. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat menghambat keterampilan yang dibutuhkan di era ini. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menjawab tantangan pembelajaran di era ini, pemerintah telah mengembangkan kebijakan pendidikan yakni penerapan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, penguatan literasi, serta pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang mencerminkan nilai-nilai karakter bangsa. Dalam kurikulum merdeka, terdapat peralihan model pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Pertiwi, Nurfatimah, & Hasna (2022, hlm. 23) menyebut bahwa agar pendekatan *student-centered learning* dapat diterapkan secara efektif, peran guru sebagai fasilitator menjadi sangat penting. Guru harus mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh guru adalah dengan mengintegrasikan media permainan ke dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendekatan *student centered learning*, penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Permainan pada hakikatnya bersifat menghibur dan menginspirasi, sehingga penggunaannya dapat membantu meningkatkan motivasi serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran (Ilham, Triansyah, Fahri, & Gunawan, 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti

pembelajaran melalui permainan akan cenderung lebih ingin melanjutkan belajar dibandingkan dengan siswa yang menerima pembelajaran tanpa permainan (Andari, 2020).

Salah satu permainan yang dapat menarik perhatian siswa adalah permainan papan monopoli atau *monopoly board game*. *monopoly board game* disebut sebagai media pembelajaran yang banyak diminati siswa karena menggabungkan antara hiburan dan pendidikan. Dalam permainan ini, siswa dituntut untuk belajar sesuai dengan aturan permainan yang telah ditentukan, seperti berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, serta memberikan komentar baik kepada kelompoknya maupun kelompok lain. Hal ini mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui interaksi yang menyenangkan dan menantang.

Monopoly board game menawarkan pendekatan interaktif yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi belajar karena keterbatasan media pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan *monopoly board game*, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam konteks mata pelajaran Pancasila, media ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif berpartisipasi, tetapi juga mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media ini dapat memberikan dampak positif pada keberhasilan proses belajar mengajar, karena siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, *monopoly board game* diakui sebagai media pembelajaran yang berkualitas tinggi.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan relevan dengan penelitian ini. Penelitian dengan metode R&D yang dilakukan oleh Aisah, Dian Nuzulia, & Marleni (2024) dengan judul Pengembangan *board game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV SDN 229 Palembang. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil dari pengembangan media *board game* monopoli dinyatakan valid, sangat praktis, dan sangat efektif karena memperoleh nilai kevalidan sebesar 83%, nilai praktis sebesar 89,3%, serta nilai keefektifan sebesar 88,9%.

Sabina Rahmadini, 2025

PENGUNAAN MONOPOLY BOARD GAME PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMK YPKKP BANDUNG)

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

Penelitian yang dilakukan Sari (2023) dengan judul Pengembangan Media *Board Game* Cinta Nusantara untuk Meningkatkan Minat Belajar terhadap Mata Pelajaran PPKN Kelas X SMA Negeri 1 Cerme Gresik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli telah memenuhi kelayakan secara teoritis dan secara praktis secara prosedur dan memenuhi kelayakan isi materi pembelajaran PPKn, serta memenuhi hasil uji observasi untuk diterapkan sebagai sarana meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Baihaqi, Yuliantini, & Yulianti (2023) dengan judul Pengaruh Edukasi Anemia Menggunakan *Monopoly* Gizi Anemia (MONOGIA) terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen dan dilakukan di SMPN 25 dan SMP PPHQ. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kesadaran remaja putri terhadap anemia gizi mengalami peningkatan baik sebelum maupun sesudah pembelajaran dengan menggunakan media monopoli.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian terkait penggunaan *monopoly board game* dalam pembelajaran telah banyak dilakukan, terutama dengan metode R & D serta kuasi eksperimen. Namun, penelitian yang mengkaji peran *monopoly board game* dalam pembelajaran dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas masih sangat minim. Studi kuasi eksperimen umumnya berfokus pada pengaruh serta efektivitas *monopoly board game*, sementara metode R & D lebih menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif itu sendiri.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang memungkinkan eksplorasi lebih mendalam terhadap bagaimana *monopoly board game* dapat diterapkan dalam beberapa siklus pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan menggunakan PTK, penelitian ini tidak hanya mengukur efektivitas media pembelajaran tetapi juga memberikan wawasan mengenai strategi adaptasi dan perbaikan dalam implementasinya berdasarkan hasil refleksi setiap siklus.

Dengan demikian, penelitian ini mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya dengan memberikan pendekatan yang lebih aplikatif dan reflektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui *monopoly board game* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan *monopoly board game* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini kemudian dirancang dengan judul “**Penggunaan Monopoly Board Game pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa** (Penelitian Tindakan Kelas di SMK YPKKP Kota Bandung)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti menyimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Masalah Umum

Masalah umum dari penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung.

2. Masalah Khusus

- 1) Bagaimana perencanaan penggunaan *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung?
- 2) Bagaimana pelaksanaan penggunaan *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung?
- 3) Bagaimana hasil partisipasi siswa setelah menggunakan *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung?

- 4) Bagaimana hambatan yang dihadapi serta solusi yang dilakukan dalam penggunaan *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas X MPLB SMKS YPKKP Bandung.

2. Tujuan Khusus

Sementara secara khusus, penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Menyusun perencanaan penggunaan *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung
- 2) Mempraktikkan pelaksanaan penggunaan *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung
- 3) Menganalisis hasil dari penggunaan *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap partisipasi siswa di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung
- 4) Menganalisis hambatan dan solusi dalam penggunaan *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X MPLB SMK YPKKP Kota Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat dari Segi Teori

Dari segi teori, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan terhadap dunia pendidikan dalam penggunaan media pembelajaran khususnya *monopoly board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran *monopoly board game* untuk terciptanya pembelajaran yang menarik dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sabina Rahmadini, 2025

PENGUNAAN MONOPOLY BOARD GAME PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMK YPKKP BANDUNG)

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

1.4.2 Manfaat dari Segi Kebijakan

Dari segi kebijakan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif kepada instansi pemerintahan terkait dengan perumusan kebijakan yang berhubungan dengan penerapan media pembelajaran berbasis permainan seperti *monopoly board game* untuk meningkatkan partisipasi siswa (Laras dkk., 2024).

1.4.3 Manfaat dari Segi Praktik

1 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan partisipasi belajarnya. Selain itu, penelitian ini juga mampu memberikan suasana yang baru dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2 Bagi guru

Penelitian ini memberikan referensi bagi guru dalam inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini juga dapat membantu guru memperbaiki proses pembelajaran di kelas sehingga mampu membuat siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi.

3 Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan membuka peluang untuk mengeksplorasi lebih jauh mengenai penggunaan *monopoly board game* dalam meningkatkan partisipasi siswa serta menginspirasi para peneliti selanjutnya dalam memperkaya literatur dalam penelitian yang berkaitan.

4 Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dalam pembelajaran guna meningkatkan partisipasi siswa yang pada akhirnya partisipasi ini mempengaruhi kualitas pendidikan serta pengalaman belajar.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur penelitian yang digunakan sesuai dengan Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 68 Tahun 2024 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2024. Untuk itu, peneliti menyusunnya ke dalam lima bab yang berisi:

1. **BAB I Pendahuluan:** Bab pendahuluan merupakan bab pengenalan yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, serta struktur organisasi skripsi yang merupakan sistematika penyusunan skripsi.
2. **BAB II Tinjauan Pustaka:** Bab ini berisi konteks penjelasan terhadap topik yang diangkat dalam penelitian seperti konsep-konsep, dalil-dalil, teori dari para ahli yang menjadi landasan penelitian. Pada bab ini juga berisi penelitian terdahulu serta posisi teoritis peneliti berkenaan dengan masalah yang diteliti.
3. **BAB III Metode Penelitian:** Bab ini berisi uraian metode penelitian untuk menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, serta prosedur analisis data.
4. **BAB IV Hasil dan Pembahasan:** Bab ini menyajikan temuan penelitian dalam bentuk teks, tabel, atau grafik, serta memberikan interpretasi dan pembahasan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
5. **BAB V Simpulan dan Saran:** Bab ini berisi simpulan dan saran yang menyajikan ringkasan dari hasil penelitian serta menjawab rumusan masalah. Bab ini juga memberikan saran untuk penelitian selanjutnya atau implikasi praktis dari temuan penelitian.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penggunaan *monopoly board game* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Ruang lingkup penelitian ini mencakup beberapa aspek sebagai berikut:

Sabina Rahmadini, 2025

PENGUNAAN MONOPOLY BOARD GAME PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMK YPKKP BANDUNG)

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

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung serta guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas tersebut. Siswa menjadi fokus utama untuk melihat peningkatan partisipasi belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan mitra kolaborasi dalam penerapan monopoly board game sebagai media pembelajaran.

2. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel utama, yaitu variabel independen berupa *monopoly board game* sebagai media pembelajaran, dan variabel dependen berupa partisipasi belajar siswa dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Variabel independen digunakan sebagai perlakuan yang diharapkan dapat memengaruhi peningkatan variabel dependen.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Instrumen pengumpulan data yang meliputi observasi untuk memantau proses dan partisipasi belajar siswa, wawancara untuk memperoleh pandangan guru maupun siswa, serta studi dokumentasi untuk mengumpulkan data pendukung.

4. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK YPKKP Bandung sebagai lokasi utama. Waktu penelitian mencakup seluruh tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan pada setiap siklus, hingga analisis hasil dan penyusunan laporan.

5. Batasan Materi

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi Pendidikan Pancasila kelas X pada bab 3, Sub Unit 1 dan 2, dengan tema Bhinneka Tunggal Ika.

6. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan *monopoly board game* dalam meningkatkan partisipasi belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Ruang lingkup penelitian hanya mencakup pelaksanaan di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung, tanpa membahas aspek hasil belajar secara menyeluruh atau penerapan pada mata pelajaran lain.