

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Total penduduk yang mencapai 270,20 juta jiwa pada sensus penduduk 2020 menjadikan Indonesia sebagai negara kepulauan dengan penduduk yang sangat banyak ([BPS] Badan Pusat Statistik, 2019). Jumlah ini didukung dengan komposisi penduduk dari generasi produktif atau penduduk usia 15-64 tahun yaitu sebanyak 70,72 persen dari total penduduk Indonesia ([BPS] Badan Pusat Statistik, 2019). Angka ini menunjukkan bahwa Indonesia terdiri dari para generasi penerus yang kelak akan memimpin Indonesia di masa depan. Hal ini tentunya harus dipersiapkan dengan baik agar generasi penerus pada masa depan nanti merupakan generasi yang memiliki kompetensi dan berkualitas. Melalui pendidikan, generasi penerus nanti dapat memiliki kompetensi dan kualitas sebagai warga negara Indonesia. Pendidikan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional atau SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan sebagai setiap usaha agar setiap peserta didik dapat menumbuhkan potensi dalam dirinya sehingga dapat menjadi bekal untuk kehidupan peserta didik nantinya.

Dari pengertian pendidikan tersebut, pendidikan merupakan usaha untuk membentuk manusia Indonesia yang mempunyai kompetensi yang kelak akan berguna baik bagi dirinya maupun bagi masyarakat dan bangsanya. Melalui

pendidikan, seseorang akan dididik untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Adapun sebagaimana terkandung melalui UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003, pelaksanaan pendidikan bertujuan agar peserta didik dapat menumbuhkan kapabilitasnya untuk menjadi manusia yang mempunyai berbagai kompetensi yang akan berguna bagi dirinya dan lingkungan sekitar atau bahkan bagi bangsa dan negaranya. Dari tujuan pendidikan tersebut, pendidikan membawa misi penting untuk membentuk warga negara yang kelak dapat memimpin negaranya di masa depan. Tujuan penting pendidikan ini menjadi misi yang harus dihantarkan ke kelas-kelas di setiap sekolah dari Sabang sampai Merauke. Setiap kelas merupakan cikal bakal terciptanya generasi penerus masa depan bangsa yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Agar sampai kepada tujuan pendidikan yang mulia, dibentuklah mata pelajaran yang setiap isinya membawa misi tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki tujuan untuk menghasilkan warga negara yang cerdas dan baik (U.S Winataputra, 2015). PPKn dalam pendidikan menempati posisi yang penting, yaitu sebagai mata pelajaran wajib diikuti oleh setiap jenjang pendidikan, sejak dasar hingga pendidikan tinggi. Hal tersebut, sesuai dengan UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dengan tujuan menumbuhkan potensi yang peserta didik miliki untuk dapat berperan sebagai pribadi yang memiliki rasa kebangsaan dan nasionalisme. Dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan telah dijadikan mata pelajaran wajib yang memiliki kemampuan dalam meningkatkan seluruh

potensi dan keterampilan siswa dalam semua dimensi kewarganegaraan yang terdiri dari sikap kewarganegaraan, kompetensi kewarganegaraan, dan tanggung jawab kewarganegaraan. (Nodyanto et al., 2017).

Untuk mendukung tujuan dari pembelajaran PPKn itu sendiri, diperlukan pembelajaran yang efektif agar tujuan PPKn dapat tercapai oleh setiap peserta didik. Diperlukan pembelajaran yang inovatif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dari PPKn itu sendiri. Agar tujuan ini tercapai, tentunya diperlukan integrasi dari berbagai perangkat pembelajaran. Perangkat dari proses pembelajaran yang terdiri dari pendidik, model, metode, sampai media pembelajaran harus saling mendukung satu sama lain. Kesiapan pendidik dalam melakukan persiapan pembelajaran berdampak pada apa yang akan diterima oleh peserta didik.

Salah satu bagian penting yang terdapat dalam jalannya sebuah pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dalam (Sukiman, 2012) dijelaskan sebagai alat atau apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi dari pembawa pesan kepada penerimanya guna membangkitkan atensi, motivasi serta kehendak peserta didik untuk dapat tercapainya hasil belajar. Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai stimulus bagi peserta didik agar dapat memberikan perhatian lebih pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Media pembelajaran yang dimanfaatkan selaras dengan tujuan pembelajaran akan membawa dampak positif bagi kemajuan peserta didik. Pesatnya perkembangan teknologi berdampak tidak hanya pada bidang teknologi informasi, tetapi juga pada

pendidikan. Pendidik dapat memanfaatkan perkembangan tersebut agar suasana belajar menjadi lebih menarik.

Media pembelajaran adalah bagian dari komponen yang memegang peran penting di dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Adapun pemanfaatan media pembelajaran juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Sebelum perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan. Kebanyakan dari pendidik hanya memanfaatkan buku teks sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan buku teks memiliki beberapa kelemahan, salah satunya adalah isi dari buku teks hanya memuat banyak tulisan dan disertai dengan sedikit gambar sehingga condong membuat peserta didik merasa jenuh dalam belajar dan berdampak pada kurangnya semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pendidik sebagai seseorang yang mempunyai peranan penting dalam sebuah proses pembelajaran juga mempunyai beberapa hambatan terkait penggunaan media pembelajaran. Dari studi yang dilangsungkan oleh (Agustina et al., 2018) beberapa pendidik merasa bahwa media pembelajaran yang terdapat di sekolah kurang tepat digunakan dalam materi tertentu, selain itu beberapa lainnya menganggap bahwa penggunaan buku teks saja sudah cukup sebagai sebuah media pembelajaran. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa beberapa pendidik kesulitan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran.

Berdasarkan *pra-research* yang dilakukan di SMPN 36 Jakarta, pembelajaran yang dilakukan terlihat masih terpaku kepada buku teks sehingga berakibat pada rendahnya atensi peserta didik ketika pembelajaran PPKn

sedang berlangsung. Pada akhirnya, pembelajaran PPKn yang berjalan cenderung tidak interaktif. Hal ini juga mempengaruhi interaksi yang berjalan pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang terjadi hanya berlangsung searah dari pendidik kepada peserta didik dan menghasilkan peserta didik yang dapat memperoleh hasil ulangan harian melampaui KKM hanya berjumlah 10 peserta didik dari total 36 peserta didik.

Pada era teknologi yang semakin pesat ini, para pendidik sudah semakin mahir dalam memanfaatkan beragam media pembelajaran. Media pembelajaran yang semula masih bersifat konvensional, perlahan mulai bergeser kepada media pembelajaran berbasis digital. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik dapat menjadikan pembelajaran terasa lebih hidup. Terlebih apabila media pembelajaran yang diterapkan mempunyai kemampuan untuk menstimulus peserta didik agar lebih mengerti materi yang disampaikan sehingga kemudian akan dapat berpengaruh kepada *output* dari pembelajaran, yaitu hasil belajar.

Peserta didik akan dapat menguasai materi, menyelesaikan pembelajaran secara efektif, dan mencapai setiap tujuan pembelajaran yang sebelumnya sudah ditentukan dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai. Khususnya dalam pembelajaran PPKn yang membawa misi agar setiap peserta didiknya dapat mempunyai karakter warga negara yang baik. Tentu saja hal ini bisa sulit dicapai ketika proses pembelajaran di kelas masih monoton dan kurang beragam. Pendidik dituntut untuk dapat menggunakan dan menghasilkan media pembelajaran yang akan menggugah minat peserta didik terhadap materi pelajaran dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajarannya.

Lebih jauh lagi, pendidik dapat menanamkan karakter-karakter tertentu pada peserta didik, sehingga tujuan PPKn dapat diacapi secara bertahap.

Media pembelajaran *word search puzzle* adalah opsi media yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik. Media pembelajaran ini adalah sebuah permainan dengan menemukan kata yang berjenis teka-teki, dalam permainan ini sudah tersedia huruf-huruf yang disusun teracak dengan cara menandai huruf atau kata yang ditemukan. Kata-kata tersembunyi tersebut bisa didapati secara horizontal, vertikal, maupun diagonal (Wahyuni H, 2018). Pendidik dapat memanfaatkan media *word search puzzle* sebagai media pembelajaran berjenis visual yang dapat dimanfaatkan untuk memperdalam materi yang diberikan kepada peserta didik. Media pembelajaran ini berbentuk digital dengan memanfaatkan penggunaan platform *word search maker* yang dapat diakses secara daring.

Seperti halnya media pembelajaran, *word search puzzle* memiliki banyak manfaat, yaitu meningkatkan daya ingat dan kemampuan mengingat. Selain itu, keunggulannya juga dapat dilihat dari kemudahan dalam proses pembuatannya sehingga pendidik dapat memanfaatkannya untuk mendukung proses pembelajaran. Media *word search puzzle* ini juga memiliki keunggulan yang menjadikan peserta didik lebih teliti dalam menemukan setiap kata yang tersembunyi, sehingga merangsang stimulus indera penglihatan peserta didik. *Word search puzzle* sebagai media pembelajaran juga dapat menumbuhkan jiwa kompetitif peserta didik pada proses pembelajarannya karena setiap peserta didik akan berkompetisi untuk lebih cepat mencari kata yang tersembunyi di dalam puzzle yang sudah tersedia. Keunggulan lainnya dari penggunaan media

pembelajaran *word search puzzle* juga berdampak pada lingkungan pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan karena berbasis permainan yang bisa membuat peserta didik aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan menyenangkan.

Sebagaimana bertolak melalui uraian permasalahannya, pada penelitian ini akan difokuskan kepada kajian mengenai penggunaan media pembelajaran yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word search puzzle terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran PPKn*".

B. Identifikasi Masalah

Pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh besar dalam sebuah pembelajaran, terutama dalam pembelajaran PPKn. Pemanfaatan media yang tepat dan efektif akan berdampak pada penyampaian materi kepada peserta didik. Anggapan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang berisi hanya hafalan merupakan peringatan bagi pendidik pada mata pelajaran PPKn agar mencari solusi dari permasalahan tersebut. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap pembelajaran PPKn disebabkan oleh anggapan siswa bahwa PPKn hanya berupa pelajaran hafalan. Hal ini diduga akan memengaruhi hasil belajar dari para peserta didik tidak sebaik yang dibayangkan. Berdasarkan studi terdahulu, kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran juga memberikan dampak atas hasil belajar yang kurang maksimal. Dengan demikian, kurangnya pemanfaatan dan variasi media pembelajaran oleh pendidik dinilai berimplikasi pada hasil belajar PPKn.

Berdasarkan deskripsi yang dipaparkan pada latar belakang masalah, penelitian ini akan meneliti tentang dampak penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk memudahkan, penelitian ini akan berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Word search puzzle* terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran PPKn di SMP Negeri 36 Jakarta”**.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan akan dibatasi pada dampak penggunaan media pembelajaran jenis puzzle yang berbentuk *word search puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas 7 di Sekolah Menengah Pertama 36 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Merujuk pada penjelasan yang dipaparkan dalam latar belakang penelitian, ditetapkan bahwa penelitian ini akan memuat rumusan masalahnya, yaitu apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *word search puzzle* terhadap hasil belajar sekolah pada SMP Negeri 36 Jakarta?

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik ini, diharap akan dapat bermanfaat baik secara teori maupun praktiknya, sebagaimana diuraikan berikut ini:

1. Manfaat Teoretis

Sebagai manfaat teoretis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi untuk analisis penggunaan media pembelajaran khususnya berbasis puzzle jenis *word search puzzle*. Analisis penggunaan media pembelajaran ini diharapkan bermanfaat sebagai salah satu rujukan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tertentu, khususnya pembelajaran PPKn. Penelitian ini juga diharapkan agar mampu meningkatkan pemahaman tentang manfaat pemanfaatan media pembelajaran *word search puzzle* menjadi bagian dari solusi dalam mendorong peningkatan terhadap hasil belajar dari para peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

Untuk peneliti, riset ini bermanfaat untuk memperluas pemahaman dalam bidang pedagogik khususnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran PPKn. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat dalam menerapkan pengetahuan penulis tentang manfaat serta fungsi dari pemanfaatan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PPKn.

Riset ini juga dapat digunakan sebagai bahan analisis pembaca untuk penggunaan serta pemanfaatan media pembelajaran pada sebuah pembelajaran, khususnya pada pembelajaran PPKn. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan bahan peninjauan kembali untuk menentukan penggunaan media pembelajaran yang selaras dengan konten pembelajaran khususnya pada pembelajaran PPKn.