

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi sektor kunci yang kerap kali mengalami perubahan struktural dalam proses perkembangan suatu negara (Fahrina et al., 2018). Perkembangan zaman menuntut perubahan tersebut demi pendidikan yang semakin maju (Hasni, 2015; Hidayat & Abdillah, 2019). Pendidikan menjadi sebuah proses pengembangan ilmu pengetahuan melalui pembiasaan yang dikelola sedemikian rupa demi memenuhi tujuan yang direncanakan. Oleh karena itu pendidikan berkomitmen untuk menjadi pembuka atas semua potensi kecakapan yang terpendam dalam diri manusia, yang tentunya sangat bernilai dan berharga bagi masa depan. Menilik rumusan tujuan dari pendidikan nasional yang mencakup tiga ranah domain yakni domain afektif, kognitif, dan psikomotorik. Supaya ketiga domain tersebut tercapai maka harus dapat dipahami bagaimana cara siswa belajar dan pastinya yang terpenting ialah bagaimana cara yang tepat dari guru untuk mentransfer ilmunya (Noor, 2018)

Berdasarkan hasil riset yang dikeluarkan oleh UNESCO *Global Education Monitoring (GEM) Report 2020*, bahwa tingkat kualitas pendidikan di Indonesia dan seluruh dunia mengalami penurunan akibat terjadinya pandemi yang menyebabkan berkurangnya finansial untuk melanjutkan pendidikan. Senada dengan data penurunan mutu pendidikan tersebut, berdasarkan penilaian *The Learning Curve of Pearson* sebuah lembaga pendidikan internasional yang menggambarkan indeks global kemampuan kognitif dan hasil pendidikan pada

2014 Indonesia menduduki posisi terakhir dari 40 negara. Selanjutnya terdapat data *Program for International Student Assessment (PISA)* yang menjadi evaluasi pendidikan global. Berdasarkan PISA 2022 yang merupakan PISA terbaru mengumumkan Indonesia berada di posisi 68 dari 81 negara dengan skor; matematika (379), sains (398), dan membaca (371). Ini menandakan terjadinya penurunan tajam kinerja siswa (*steep learning loss*) secara global, terlebih dalam disiplin ilmu membaca (literasi) mendapat skor terendah. Lebih jauh kebelakang pada PISA 2009, pelajar dari Indonesia pernah menempati urutan sepuluh terakhir dari total 65 negara. Saat PISA 2009 ini, merupakan siklus PISA yang berfokus pada kemampuan literasi.

Beberapa soal yang muncul dalam laporan PISA 2009 menunjukkan indikator keterampilan analisis yang menjadi bagian dari berpikir kritis. Sebagai contoh, terdapat isi dari sebuah pertanyaan yang meminta siswa untuk menjelaskan mengapa orang tua dan anak-anak harus divaksinasi. Salah satu indikator kemampuan berpikir analisis muncul dalam pertanyaan ini, yaitu mengidentifikasi alasan yang mendasari suatu pendapat (Fathurohman et al., 2017). Artinya, sejak keikutsertaan pada PISA mulai dari 2000 sampai dengan 2022, belum terjadi peningkatan kualitas secara signifikan sebagaimana direpresentasikan oleh skor perolehan sepanjang 2000-2022. Dari data-data yang disajikan tersebut dapat menunjukkan masih rendahnya kompetensi anak-anak usia 15 tahun pada keterampilan abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, keterampilan *higher-order thinking skills (HOTS)*, dan lainnya masih belum tergarap secara memadai (Alam, 2023).

Di setiap jenjang sekolah di Indonesia termuat Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib. Pendidikan Pancasila memiliki tujuan dalam pembelajarannya yakni untuk membentuk warga negara Indonesia seutuhnya yang berlandaskan kepada dasar negara Pancasila, konstitusi UU, serta Norma-norma yang berada di masyarakat Indonesia (Lubis, 2018). Selain itu, cita-cita Pendidikan Pancasila di abad 21 yang dikutip oleh Dewantara & Nurgiansah, (2021) yang dikemukakan oleh CICED (*Center for Indonesian Civic Education*) yaitu “Pendidikan tentang, melalui, dan untuk kewarganegaraan”. Pernyataan ini memiliki maksud bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila yang benar itu bukan hanya sebatas belajar terkait kewarganegaraan, melainkan harus dapat belajar kewarganegaraan secara faktual dengan menelaah teori maupun praktik kewarganegaraan secara nyata.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting guna menanamkan karakter baik serta keterampilan yang dibutuhkan di abad 21. Banyak sekali materi ajar yang mengharuskan peserta didik mempertimbangkan baik dan buruk dalam mengambil solusi dari suatu masalah dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Oleh sebab itu, supaya dapat memahami Pendidikan Pancasila dengan baik diperlukan keterampilan analisis. Namun nyatanya mata pelajaran ini kurang diminati oleh siswa di segala jenjang sekolah, selain itu mereka kurang antusias ketika belajar dan menganggap remeh Pendidikan Pancasila karena dianggap kurang penting dan kurang menarik (Fahrina et al., 2020). Sering kali ketika guru menyampaikan materi, siswa tidak memperhatikan penjelasan dan memilih mengerjakan hal lain. Dalam hal ini patut kita introspeksi bersama letak kekurangan

dari pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini dilakukan, mengapa kurang diminati dan mengapa dianggap remeh. Baik itu dari siswanya yang tidak tertarik maupun dari pendidiknya yang masih kurang efektif dalam melakukan pembelajaran yang menjadikannya membosankan (Wandini, dkk. 2022). Hal ini tentunya sungguh disayangkan sebab Pendidikan Pancasila yang memiliki sifat dinamis serta kompleks terkait kehidupan sehari-hari yang sangat diperlukannya keterampilan analisis guna memahami fenomena dan gejala-gejala kondisi sosial bernegara (Simatupang, 2020).

Dalam pesatnya perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran yang relevan sangat dibutuhkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti laptop, *smartphone*, komputer, dan *gadget* lainnya akan lebih menarik bagi siswa di abad 21 saat ini. Menurut Indriani, dkk. (2021) terkait durasi remaja SMP menggunakan *smartphone*, menunjukkan bahwa 70 persen remaja tergolong ke dalam kategori durasi yang lama dalam penggunaan *smartphone*, yakni total jam penggunaan lebih dari 2 jam/hari. Hal tersebut tentunya akan berdampak positif jika dimanfaatkan dengan benar, misalnya dengan menjadikan *smartphone* sebagai salah satu media pembelajaran dengan melihat peluang seringnya penggunaan *gadget* oleh pelajar. Dampak negatifnya ialah ketergantungan yang berkorelasi dengan penurunan hasil belajar. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Julmiran & Ain, 2024) mendapatkan hasil bahwa durasi penggunaan *gadget* memberikan kontribusi besar terhadap prestasi belajar, yang tergantung dengan pemanfaatan *gadget* tersebut. Apabila digunakan untuk bermain *game*, maka prestasi siswa lebih buruk, daripada yang menggunakan *gadget* untuk belajar. Maka

dari itu guru dan orang tua juga harus memberikan arahan penggunaan *gadget* yang bijak dan memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar dan memberikan tugas.

Kecakapan analisis menjadi sebuah kecakapan yang hendaknya dikuasai di era ini. Contoh dari bentuk keterampilan analisis ialah meringkas data yang kompleks yang masih belum diolah, menjadi informasi yang dapat diinterpretasikan secara sederhana namun penuh arti. Namun, keterampilan analisis siswa sekolah di Indonesia masih tergolong rendah, kenyataannya di lapangan hanya segelintir siswa yang aktif dalam pembelajaran dan memiliki keterampilan analisis saat diskusi dalam kelas maupun ketika mengerjakan soal-soal yang menjadi tugas dari guru (Astria, 2018). Bahkan menurut Sartika & Nuroh (2015) hanya 5% pelajar Indonesia yang memiliki kompetensi berpikir analisis, kompetensi sebagian besar pelajar Indonesia masih pada tingkat menghafal. Siswa di sekolah jarang untuk dilatih keterampilan analisisnya, hal ini dapat terjadi sebab kurangnya dalam pengembangan media pembelajaran (Solihah, 2021). Keterampilan analisis akan berdampak kepada hasil belajar dari siswa. Sebagaimana fakta yang ditemukan di lapangan dapat dilihat skor hasil belajar Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata 68 dari Nilai Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Penyebab hal tersebut diduga karena hanya memprioritaskan pada tahapan hafalan saja tanpa analisis dan pemahaman (Solihatin, 2013).

Berdasarkan survei lapangan dan wawancara awal yang dilakukan di sekolah SMP Negeri 100 Jakarta, guru belum pernah secara khusus melatih keterampilan analisis siswa melalui perlakuan atau langkah-langkah khusus. Khususnya kelas VIII ditemukan bahwa dalam pelaksanaan belajar mengajar,

model, media, serta metode yang digunakan guru masih berbasis konvensional. Dampaknya terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, belum memenuhi harapan guru. Selain masalah tersebut, hal yang masih menjadi hambatan ialah kurang dilibatkannya siswa dalam kelas (*teacher centered*) yang menyebabkan siswa tidak aktif dan tidak memiliki kemandirian dalam belajar. Siswa dikatakan aktif apabila siswa tersebut memiliki perilaku seperti: tidak takut untuk bertanya kepada guru atau siswa lainnya, dapat menjawab pertanyaan yang diberikan, bersedia mengerjakan tugas yang ada, dan senang jika diberikan tugas. Tentunya aktivitas-aktivitas tersebut dapat menciptakan kelas yang kondusif dan menyenangkan (Kusmini, 2021).

Secara spesifik perihal media pembelajaran ditemukan juga informasi bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbentuk *online* atau digital belum banyak digunakan oleh guru. Namun, selama ini guru hanya menggunakan LKPD cetak untuk media pembelajaran tatap muka berlangsung (A. N. Hidayah et al., 2020; Sriwahyuni et al., 2019; Suryaningsih & Nurlita, 2021). Padahal LKPD dapat memberikan berbagai kemudahan dalam pembelajaran, tetapi yang ada saat ini hanya mencakup konsep yang kaku, namun tanpa adanya sumber belajar yang memberikan penjelasan rinci, interaktif dan menarik. Apabila kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi, maka akan tercipta komunikasi efektif antara kedua pihak yang menyebabkan aktivitas belajar meningkat. Tentunya media yang seperti itu akan berdampak kepada keterampilan analisis siswa (Shalahuddin & Hayuhantika, 2022).

Penelitian terkait dengan usaha untuk meningkatkan keterampilan analisis pernah dilakukan oleh Fatikha, dkk. (2017) penelitian tersebut dimaksudkan untuk melihat pengaruh *Virtual Laboratory* setelah digunakan oleh siswa. Penelitian yang dilaksanakan di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama tersebut, memperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *Virtual Laboratory* memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir analisis siswa (Fatikha et al., 2017).

Penelitian lain yang relevan tentang bagaimana media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran, salah satunya ialah *Visual Projected Motion* yang mempengaruhi keterampilan analisis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMK yang dilakukan oleh Ramadani (2018). Penelitian tersebut mendapatkan hasil peningkatan kemampuan analisis dari siswa. Dalam kesimpulannya dijelaskan efek media pembelajaran *Visual Projected Motion* setelah digunakan berdampak positif terhadap keterampilan analisis dari para siswa menjadi lebih tersinergi (Ramadani, 2018).

Guru harus dapat melakukan inovasi dalam pekerjaan mereka sebagai pendidik, sebagaimana dijelaskan oleh (Hamalik, 1994). Diharapkan bahwa guru melakukan inovasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk mencari cara untuk menyelesaikan masalah keterampilan analisis siswa dalam Pendidikan Pancasila. LKPD interaktif bersinergi dengan model *joyful learning* (pembelajaran menyenangkan) adalah salah satu inovasi media pembelajaran yang cukup relevan.

Salah satu tanggung jawab seorang guru adalah membuat kelas yang nyaman dan aman bagi siswanya, supaya tercipta pembelajaran dan hasil belajar yang baik. Selain itu, mereka harus membuat siswa semangat belajar. Salah satu

caranya ialah dengan menerapkan model pembelajaran, yaitu *joyful learning*. *Joyful learning* ialah proses pembelajaran yang membuat nyaman seluruh siswa ketika belajar, selalu menumbuhkan rasa semangat belajar, merasa aman, menciptakan keceriaan dan kebahagiaan, menumbuhkan kecintaan akan belajar, dan menuntun siswa aktif (Hasibuan & Prastowo, 2019). Apabila konsep pembelajaran *joyful learning* diterapkan dengan benar oleh guru yang berpengalaman, itu akan pula memungkinkan disinergikan dengan penggunaan berbagai metode, media dan teknik pembelajaran yang menyenangkan di kelas. Penggunaan media pembelajaran digital berupa LKPD interaktif yang dilengkapi dengan gambar menarik, serta disampaikan secara menyenangkan dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan siswa. Pengaplikasiannya melalui *game*, kuis, serta aktivitas fisik dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa akan semangat dan tidak bosan belajar karena menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar.

Penjabaran di atas menjadi landasan dari penelitian yang nanti akan dilakukan, yakni untuk menggunakan media pembelajaran LKPD interaktif berbasis *joyful learning* di SMPN 100 Jakarta pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Batasan yang dilakukan ialah untuk melakukan uji pengaruh dari penggunaan media tersebut terhadap keterampilan analisis di Kelas VIII SMP.

B. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan penjabaran latar belakang di atas, masalah yang ditemukan yakni sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengatasi kondisi keterampilan analisis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih rendah?

- 2) Bagaimana cara menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan analisis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
- 3) Apakah penggunaan media pembelajaran tertentu dapat meningkatkan keterampilan analisis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
- 4) Apakah penerapan media pembelajaran LKPD interaktif berbasis *joyful learning* memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan keterampilan analisis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang di dapat dari identifikasi di atas, mengharuskan penelitian yang akan dilakukan membuat batasan. Pembatasan dalam penelitian ini ialah pada media pembelajaran, yaitu LKPD interaktif berbasis *joyful learning*. Nantinya, penelitian ini akan melihat pengaruh dari media pembelajaran LKPD interaktif berbasis *joyful learning* terhadap keterampilan analisis siswa.

Selain itu ranah mata pelajaran yang akan diteliti akan dibatasi, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda pada kelas VIII-A dan VIII-D SMP Negeri 100 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Mempertimbangkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini ialah, “Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran LKPD interaktif berbasis *joyful learning* terhadap keterampilan analisis siswa pada kelas VIII-A dan VIII-D SMP Negeri 100 Jakarta pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?”.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian diharapkan akan memberikan dampak positif pada ilmu pengetahuan, khususnya tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran LKPD interaktif berbasis *joyful learning* terhadap keterampilan siswa menganalisis materi Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini, yaitu:

a. Siswa

Peneliti berharap siswa dapat meningkatkan keterampilan analisis mereka dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna dengan media LKPD interaktif berbasis *joyful learning* yang menarik perhatian, memberikan semangat, dan membuat nyaman dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Guru

Dengan penelitian ini berharap agar berfungsi bagi pendidik sebagai rujukan dalam pemilihan media pembelajaran supaya dapat menumbuhkan keterampilan analisis siswa secara efektif dalam Pendidikan Pancasila.

c. Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu mendukung peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar di sekolah.