

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada perspektif konstruktivisme proses belajar tidak semata-mata dipahami sebagai proses *transfer* pengetahuan dari guru kepada murid, melainkan sebagai suatu aktivitas aktif saat peserta didik membangun pemahamannya sendiri. Proses ini terjadi melalui keterlibatan langsung dalam interaksi dengan lingkungan sekitar serta pemanfaatan beragam bahan ajar yang tepat. serta pemanfaatan media belajar yang efektif. Maka sebabnya, siswa bisa menjadi aktor utama dalam belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi secara pasif.

Agar potensi peserta didik bisa secara optimal dikembangkan, diperlukan perencanaan serta penerapan metode, strategi, serta pendekatan pembelajaran yang tepat. Kondisi itu mempunyai tujuan untuk membuat pengalaman belajar yang bukan saja efektif secara akademis, tetapi juga bermakna secara personal. Strategi pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik serta kebutuhan peserta didik akan mengajak siswa terlibat lebih aktif pada pembelajaran, sehingga hasilnya lebih komprehensif dan berkelanjutan.

Dari teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh John Dewey, keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat partisipasi yang ditunjukkan oleh peserta didik. Pada kerangka teori tersebut, ditekankan bahwa pengalaman langsung serta keterlibatan aktif, seperti melalui kegiatan

diskusi dan eksplorasi, perlu dibagikan kepada peserta didik agar pemahaman pada materi bisa dibentuk secara mendalam. Melalui pendekatan ini, bisa tampak yakni jika peserta didik mempunyai sikap belajar yang positif dan terlibat aktif pada pembelajaran, pemahaman yang lebih mendalam bisa dicapai, sehingga keberhasilan pembelajaran bisa tercapai.

Meskipun demikian, pada praktiknya masih banyak ditemukan kasus kurangnya minat serta partisipasi peserta didik. Masalah tersebut terlihat di hampir seluruh jenjang pendidikan, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), sampai Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kondisi itu mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung kurang sepenuhnya berhasil mendorong motivasi serta keaktifan peserta didik secara optimal. Kondisi ini mencerminkan bahwa berbagai upaya untuk memaksimalkan partisipasi siswa pada kegiatan belajar masih menghadapi berbagai tantangan. Kondisi itu menandakan bahwa implementasi strategi pembelajaran yang dirancang untuk mendorong partisipasi siswa kurang sepenuhnya berhasil diterapkan secara efektif di lapangan.

Sejumlah hasil penelitian memperlihatkan adanya masalah rendahnya tingkat partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Masalah ini patut menjadi perhatian serius sebab mata pelajaran tersebut berperan krusial membangun karakter serta nilai kebangsaan dari kecil. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif bisa menghambat pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam hal penanaman nilai-

nilai luhur yang ingin dibentuk melalui Pendidikan Pancasila.

Salah satu studi yang dilaksanakan Anisa Padilla bersama timnya pada tahun 2024 mengungkapkan temuan serupa. Penelitian yang difokuskan pada tingkat Sekolah Dasar (SD) ini memperlihatkan terkait tidak semua siswa membagikan perhatian penuh pada materi yang dijabarkan oleh guru. Situasi tersebut mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang dipakai belum sepenuhnya berhasil menarik perhatian serta membuat meningkat fokus belajar siswa (Padilla et al., 2024).

Temuan-temuan tersebut mencerminkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan kurang sepenuhnya mampu menciptakan situasi yang menarik serta mendukung partisipasi aktif siswa. Sebabnya, dibutuhkan pembaruan pendekatan serta media pembelajaran mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Pengajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara kreatif serta menyenangkan agar nilai-nilai yang disampaikan bisa diterima serta dihayati oleh siswa secara lebih mendalam dan berkesan.

Adapun penelitian pada jenjang SMP pada kelas delapan oleh Eka Safitri dkk (2024), disebutkan bahwa di dalam satu kelas, hanya dua peserta didik yang teridentifikasi mempunyai keberanian untuk mengajukan pertanyaan, sementara tiga peserta didik tercatat berani menjawab soal yang dibagikan. Di samping itu, hanya tiga peserta didik yang terpantau mengikuti proses pembelajaran dengan baik, dan tidak ditemukan adanya peserta didik yang meraih catatan ringkas terkait materi pelajaran yang disampaikan (Safitri et al., 2024). Sedangkan, mengacu penelitian jenjang SMK oleh Eggi G.

Ginanjari dkk (2019), memperlihatkan terkait dalam satu kelas hanya 15,6% yang berani membagikan jawaban atas pertanyaan dari pengajar, 6,25% yang berani bertanya, 65,6% yang fokus pada penjelasan dari pengajar, dan 28,1% yang rela menyelesaikan tugas diskusi (Ginanjari & Darmawan, 2019).

Mengacu penelitian pendahuluan di SMK Negeri 7 Jakarta, khususnya pada peserta didik kelas X. Ditemukan data bahwa tingkat partisipasi belajar pada Pendidikan Pancasila dari delapan kelas yang berjumlah 282 peserta didik, hanya 45 peserta didik atau 16% yang aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Aktivitas tersebut meliputi mendengarkan, mengajukan pertanyaan, serta mengemukakan pendapat selama pembelajaran di kelas. Situasi ini memperlihatkan terkait partisipasi belajar siswa tergolong rendah. Maka sebabnya, perlu berinovasi pada pembelajaran dengan media interaktif. Salah satu solusi untuk membuat meningkat partisipasi adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Mentimeter.

Sejumlah penelitian sebelumnya sudah mengindikasikan dimana pemanfaatan alat pembelajaran interaktif mampu mengoptimalkan keterlibatan belajar para siswa. Dalam penelitian yang dilaksanakan Shafira Yolanda Furi (2023), dijabarkan bahwa penerapan media pembelajaran Mentimeter memberi dampak yang signifikan pada dorongan belajar siswa di mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil evaluasi menjabarkan perbaikan signifikan pada rata-rata nilai 45,60 pada pretest menjadi 72,40 pada posttest, dengan kenaikan 59,73%. Di sisi lain, seluruh indikator motivasi belajar yang mencakup antusiasme, keterlibatan aktif, ketekunan, konsistensi, rasa percaya diri,

inisiatif, dan kreativitas juga dilaporkan mengalami peningkatan sesudah penggunaan media tersebut (Furi, 2023).

Penelitian oleh Jilan Alfarras dkk (2023), menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajarn mentimeter lebih efektif disandingkan pada media pembelajaran lainnya. Hasil analisis memperlihatkan ada beda mencolok nilai *posttest* kelompok eksperimen serta kelompok kontrol yang diraih. Temuan memperlihatkan terkait kelompok eksperimen menghadapi kenaikan nilai *posttest* lebih baik dibanding kelompok kontrol, maka simpulannya pemanfaatan media *digital* berpengaruh positif atas partisipasi serta sikap belajar siswa.

Secara khusus, temuan dalam riset memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis. Di samping itu, partisipasi aktif peserta didik untuk menyampaikan pendapat, menganalisis argumen, serta memecahkan masalah bisa didorong melalui fitur-fitur yang tersedia untuk mentimeter. Kegiatan ini membagikan dorongan yang signifikan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa (Alfarras et al., 2023). Selanjutnya, berlandaskan studi yang dilaksanakan Suardi dkk (2022), ditemukan bahwa keaktifan serta hasil pembelajaran siswa kelas X Program Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMKN 2 Simpang Empat mengalami peningkatan yang signifikan sesudah penerapan media pembelajaran Mentimeter.

Kondisi itu ditunjukkan dengan membuat meningkat derajat dalam KKM dari 15% menjadi 95% dan pembelajaran rata-rata meningkat dari 60 menjadi 76% dalam siklus-III. Perbaikan yang konsisten juga diamati pada kegiatan guru dan siswa (Suardi et al., 2022). Mentimeter, sebagai alternatif media pembelajaran interaktif, sudah terbukti mampu membuat meningkat motivasi belajar siswa dalam berbagai metode pembelajaran, tetapi penelitian spesifik mengenai membandingkan media pembelajaran Mentimeter dan Power Point dalam sikap belajar pada siswa SMK pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih minim, sehingga menciptakan celah penelitian yang relevan untuk dieksplorasi lebih lanjut.

Berdasar pada penjelasan tersebut, penelitian berjudul “Perbandingan Media Pembelajaran Mentimeter dan *Power Point* dalam Sikap Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” dipilih untuk dilaksanakan. Penelitian ini penting sebab bukan saja berperan pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga membagikan dukungan terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional. Di samping itu, diupayakan hasil riset ini bisa membagikan rekomendasi yang bermanfaat bagi guru pada penggunaan teknologi di pembelajaran. Dengan begitu, studi ini mempunyai tujuan yakni meneliti efek pengaplikasian media pembelajaran mentimeter pada partisipasi pendidikan pada pendidikan Pancasila serta menjadi salah satu pengembangan kajian keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah (*civic school*).

## B. Identifikasi Masalah

Dari informasi latar belakang yang sudah dibahas, masalah akan diidentifikasi adalah menguji perbedaan dalam sikap belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila antara kelompok yang diajar memakai media pembelajaran Mentimeter serta kelompok yang diajar memakai media pembelajaran *Power Point*.

## C. Pembatasan Masalah

Sebab terbatasnya waktu, dana, sumber daya, dan teori, tidak semua masalah yang ada bisa dieksplorasi secara menyeluruh. Maka sebabnya, batasan-batasan permasalahan ditetapkan agar fokus penelitian bisa diarahkan pada sejumlah aspek tertentu, sehingga kedalaman analisis bisa lebih terjamin. Studi ini selanjutnya diarahkan untuk meneliti dampak media pembelajaran Mentimeter dan *Power Point* dalam sikap belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian dibatasi pada sekolah tertentu, yakni peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan di kelas X jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi itu dilaksanakan agar hasil penelitian lebih terfokus dan terukur. Adapun lingkup penelitian juga dibatasi pada analisis kuantitatif untuk menilai perubahan sikap belajar siswa sebelum memanfaatkan media pembelajaran mentimeter dan *power point*, serta sesudah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran, khususnya pada fitur *open ended question* mentimeter yang memperbolehkan siswa menjawab dengan

lebih terbuka dan imajinatif melalui kotak pertanyaan yang tersedia.

#### **D. Perumusan Masalah**

Mengacu pada batasan masalah yang sudah ditentukan, rumusan masalah mampu disusun. “Apakah ada perbedaan dalam sikap belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila antara kelompok yang diajar memakai media pembelajaran Mentimeter dan kelompok yang diajar memakai media pembelajaran *Power Point*?”

#### **E. Manfaat Penelitian**

Tujuan dan harapan dari penelitian yang akan dilaksanakan ini sudah ditetapkan, baik secara luas maupun secara spesifik terkait dengan media pembelajaran mentimeter untuk menciptakan sikap belajar peserta didik yang positif. Adapun kegunaan media pembelajaran mentimeter yakni.

##### **1. Manfaat secara Teoretis**

Diupayakan bahwa studi ini bisa membagikan sumbangan berarti bagi kemajuan teori pendidikan, khususnya pada penggunaan media Mentimeter untuk memajukan keterlibatan belajar di Pendidikan Pancasila.

##### **2. Manfaat secara Praktis**

###### **a. Peserta Didik**

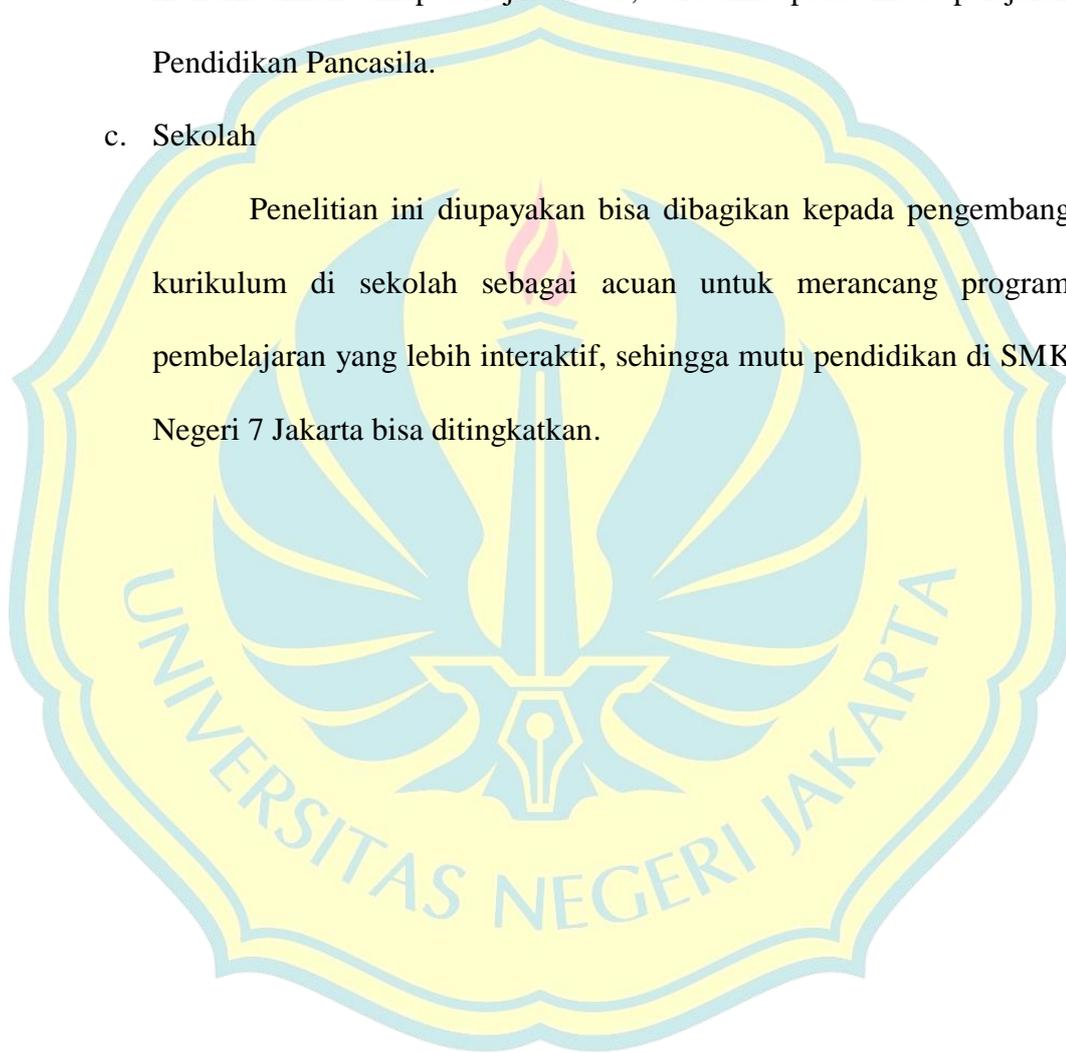
Penelitian yang diupayakan mengembangkan sikap belajar yang positif hingga ada proses pembelajaran lebih interaktif dan kolaboratif, sehingga wawasan peserta didik atas materi yang diajar pada Pendidikan Pancasila lebih ditingkatkan.

b. Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Studi ini diupayakan bisa berfungsi sebagai acuan praktis untuk memilih serta memakai media pembelajaran Mentimeter untuk menumbuhkan sikap belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Sekolah

Penelitian ini diupayakan bisa dibagikan kepada pengembang kurikulum di sekolah sebagai acuan untuk merancang program pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga mutu pendidikan di SMK Negeri 7 Jakarta bisa ditingkatkan.



*Intelligentia - Dignitas*