

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kontribusi Pendidikan Pancasila sangat esensial guna membina siswa dan siswi agar memiliki kesadaran sebagai warga negara terhadap hak dan kewajiban yang dimilikinya (Zulkarnain, 2025). Melalui pembelajaran yang terarah, peserta didik diharapkan mampu menyerap serta menerapkan nilai-nilai inti Pancasila, seperti kerja sama, keadilan bagi seluruh rakyat, dan sikap demokratis, serta tanggung jawab terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun, dalam kenyataannya, implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah masih sering bersifat konvensional. Proses belajar masih didominasi oleh peran guru sebagai pusat informasi, dengan dominasi ceramah dan kurangnya pemanfaatan metode yang interaktif. Situasi ini menyebabkan keterlibatan peserta didik menjadi pasif, yang berujung pada menurunnya motivasi belajar serta terbatasnya pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Konsekuensinya, kemampuan yang dicapai sesudah tahap pembelajaran belum menunjukkan perkembangan yang signifikan, terutama dalam hal penghayatan dan implementasi prinsip-prinsip kewarganegaraan dalam kehidupan harian.

Satu dari sekian langkah guna menjawab proses persoalan itu dengan melakukan penerapan bentuk pembelajaran yang memacu keterlibatan aktif dan partisipasi langsung peserta didik saat tahap pembelajaran. Pendekatan pembelajaran kooperatif dikenal menjadi salah satu metode yang mampu

membangun lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan mendorong kerja sama antar peserta didik (Suparsawan, 2021). Model pembelajaran yang efektif bukan sekadar menyampaikan materi pelajaran secara informatif, namun sekaligus bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, serta pemahaman yang bermakna. Penelitian ini menerapkan dua jenis model pembelajaran kooperatif, yakni *Index Card Match* dan *Make A Match*. Kedua jenis ini berbasis pada aktivitas mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban, sehingga menghadirkan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan serta mendorong persaingan yang sehat. Aktivitas pencarian pasangan ini tidak sekadar merangsang kemampuan daya pikir kritis peserta didik, aktivitas ini juga menumbuhkan keterampilan sosial dan kerja sama dalam kelompok. Dengan keterlibatan aktif yang tinggi, peserta didik lebih mudah memahami materi, mengingat informasi dengan lebih baik, dan membangun sikap positif terhadap proses pembelajaran itu sendiri.

Menurut Wiguna (2025), Model *Index Card Match* memfasilitasi siswa dan siswi untuk berinteraksi secara langsung dengan cara saling menukar kartu yang memuat pertanyaan dan jawaban, sehingga mendorong terjadinya diskusi aktif antarpeserta didik serta memperkuat pemahaman konsep secara mendalam. Melalui proses bertukar kartu ini, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk memahami isi pelajaran, sekaligus juga dituntut untuk mengimplementasikan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Interaksi yang berlangsung di dalam kegiatan ini mendorong terciptanya suasana belajar lebih hidup serta partisipatif. Kondisi ini menghasilkan pembelajaran bernuansa hidup

dan penuh keterlibatan peserta didik, Pendidikan Pancasila berperan krusial dalam menjiwai nilai-nilai mulia kepada siswa dan siswi secara kontekstual. Sementara itu, (Hadzami & Maknun, 2022) model *Make A Match* menekankan pada kegiatan mencocokkan kartu secara cepat dan tepat, yang memadukan unsur permainan (*game-based learning*) dengan aktivitas pembelajaran. Model ini dirancang untuk merangsang semangat belajar melalui kompetisi yang sehat, meningkatkan kecepatan pemahaman peserta didik sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain meningkatkan keterampilan kognitif, *Make A Match* juga memperkuat aspek afektif dan psikomotorik peserta didik, karena mengharuskan mereka untuk tanggap, fokus, dan mampu bekerja sama secara efisien dalam waktu terbatas. Kedua model tersebut diyakini mampu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap isi pembelajaran Pendidikan Pancasila.

SMAN 42 Jakarta, sebagai tempat penelitian, merupakan lokasi yang sangat relevan untuk mengkaji efektivitas penerapan kedua model pembelajaran tersebut, mengingat sekolah ini berada dalam konteks perkotaan yang penuh tantangan serta keberagaman latar belakang peserta didik. Dalam era globalisasi yang serba cepat ini, generasi muda dituntut tidak sekadar memiliki pengetahuan kognitif, melainkan harus mengembangkan mengembangkan karakter yang kuat serta pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai ideologi bangsa, khususnya Pancasila. Oleh karena itu, pendidikan karakter melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi semakin penting. Strategi belajar kolaboratif seperti *Index Card Match* dan *Make A Match* diyakini dapat mengatasi tantangan

tersebut, karena keduanya melibatkan peserta didik secara aktif, mendorong kerja sama, serta memfasilitasi diskusi yang produktif. Melalui penerapan kedua model tersebut, diharapkan terbentuk pemahaman konseptual yang lebih mendalam sekaligus internalisasi prinsip-prinsip dasar Pancasila, seperti sikap saling menghargai, rasa tanggung jawab, semangat kebersamaan, dan pengambilan keputusan melalui mufakat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji sejauh mana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dan *Make A Match* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas X di SMAN 42 Jakarta. Diharapkan, nantinya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, relevan dengan tuntutan zaman, mencetak generasi bangsa yang berpengetahuan luas, memiliki integritas moral, serta memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada penjelasan dalam latar belakang sebelumnya, terdapat sejumlah permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana upaya mengoptimalkan capaian belajar peserta didik pada bidang studi Pendidikan Pancasila?
2. Apakah pemanfaatan model pengajaran kooperatif berkontribusi terhadap peningkatan capaian belajar peserta didik?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara peserta didik kelas X yang mengikuti pembelajaran dengan model *Index Card Match* dan *Make A Match* di SMAN 42 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Sebagai tindak lanjut dari uraian identifikasi masalah, penelitian ini memerlukan penegasan ruang lingkup agar pelaksanaannya tetap fokus dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Cakupan penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dan *Make A Match*, dengan titik tekan pada analisis efektivitas model *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Di samping itu, batasan penelitian juga mencakup mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi “Hak dan Kewajiban Warga Negara,” serta terbatas pada siswa kelas X SMAN 42 Jakarta yang dijadikan sebagai subjek penelitian.

D. Perumusan Masalah

Penelitian ini mengangkat permasalahan utama, yaitu apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X dalam bidang studi Pendidikan Pancasila di SMAN 42 Jakarta. Fokus penelitian diarahkan pada analisis efektivitas model pembelajaran tersebut dalam upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan dampak dan kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa dalam bidang studi Pendidikan Pancasila yang berfokus pada bahasan “Hak dan Kewajiban Warga Negara” di kelas X SMAN 42 Jakarta.

2. Manfaat Praktis

Berbagai pihak berikut diharapkan dapat memperoleh manfaat nyata dari penelitian ini:

a. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memaksimalkan *output* studi siswa dan siswi melalui pengimplementasian bentuk pembelajaran kolaboratif jenis *Index Card Match*. Dengan demikian, secara langsung penelitian ini diharapkan mampu mendorong semangat serta dorongan untuk studi siswa dan siswi pada bidang studi Pendidikan Pancasila.

b. Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan guru memperoleh referensi praktis dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* untuk memaksimalkan pencapaian hasil belajar siswa pada bidang studi Pendidikan Pancasila.

c. Sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan bisa menjadi strategis yang bernilai untuk sekolah dalam usaha memaksimalkan hasil belajar peserta didik. Melalui pengimplementasian bentuk pembelajaran *Index Card Match*, penelitian ini juga diproyeksikan agar dapat membantu sekolah dalam mengoptimalkan mutu proses pembelajaran secara keseluruhan serta membentuk peserta didik yang berprestasi.

