

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan di setiap negara. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri.” Ketentuan ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, melainkan pada penciptaan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya (Dananjaya, 2017).

Sejalan dengan hal tersebut, Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional juga menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Berdasarkan pasal tersebut, pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkat pula kualitas sumber daya manusianya (Dananjaya, 2017).

Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang memiliki peran strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Melalui, Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak

mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah diaplikasikan melalui praktik belajar kewarganegaraan yang berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia (Cahyati et al., 2023).

Sekolah dalam pelaksanaannya menjadi ruang strategis untuk mewujudkan tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran yang bermakna. Dalam proses pembelajaran, yang mengajar disebut dengan guru sedangkan subjek yang belajar disebut dengan siswa. Tujuan guru dalam proses pembelajaran yaitu menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif agar mudah dipahami oleh peserta didik. Keberhasilan penyampaian pesan pembelajaran tersebut diharapkan dapat mendorong terjadinya perubahan perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengintegrasian keterampilan guru tidak terlepas dari landasan teori dan wawasan pedagogis, serta dipengaruhi oleh berbagai komponen pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, sarana prasarana, lingkungan belajar, dan peran guru itu sendiri (Karwono & Mularsih, 2017).

Guru memiliki peran strategis sebagai perancang dan pelaksana dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan tanggung jawab perencanaan dan penyampaian pembelajaran dalam kelas membutuhkan pengetahuan tentang proses belajar. Belajar merupakan kegiatan yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Interaksi berlangsung saat guru mampu memberikan rangsangan dan bisa membangkitkan motivasi serta penguatan (*reinforcement*)

kepada siswa agar kegiatan belajar bisa optimal sehingga bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam mencapai tujuan belajar (Alizamar, 2016).

Gagne (1992 dalam (Karwono & Mularsih, 2017) menyatakan bahwa *"Instruction is a set of event that effect learners in such a way that learning is facilitated."* Dapat dikatakan mengajar merupakan bagian dari *instruction* (pembelajaran). Peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau menyusun berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk dimanfaatkan peserta didik dalam belajar. Dalam konteks ini, guru perlu merancang pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar peserta didik secara efektif agar hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang diharapkan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran.

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa). Menurut Uno (2008 dalam (Harahap et al., 2022) media dalam pembelajaran adalah segala bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan untuk merangsang mereka dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran yang disajikan haruslah menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa untuk belajar.

Kenyataannya di lapangan proses pembelajaran peserta didik di sekolah belum sepenuhnya berjalan secara optimal khususnya dalam pembelajaran Pendidikan

Pancasila. Kondisi pembelajaran yang terlalu menitikberatkan pada aspek kognitif tanpa melibatkan aspek afektif dan keterampilan dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, termasuk materi Pendidikan Pancasila, menjadi kurang mendalam sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar secara kognitif (Setiawan et al., 2021).

Masih ditemukan banyak guru yang kurang mengoptimalkan media pembelajaran sehingga suasana pembelajaran kurang menyenangkan. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami inti materi sehingga kegiatan belajar cenderung terbatas pada aktivitas mencatat tanpa pemahaman yang mendalam. Hal ini terlihat dari kurang fokusnya peserta didik pada saat pembelajaran dan kurangnya persiapan belajar peserta didik pada materi yang akan diajarkan (Alizamar, 2016).

Pelaksanaan pembelajaran pada dasarnya memberikan ruang bagi guru untuk memiliki beragam pilihan media yang dapat digunakan. Namun, tidak jarang pemilihan media yang kurang tepat justru membuat peserta didik merasa bosan dan pesan pembelajaran yang disampaikan tidak meninggalkan kesan yang berarti. Oleh karena itu, guru perlu merencanakan dan menyesuaikan penggunaan media pembelajaran secara matang agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif (Harahap et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 112 Jakarta, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penyampaian materi secara konvensional sehingga penggunaan media

pembelajaran yang bervariasi belum dilakukan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran, kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, serta kurang antusias ketika guru menyampaikan materi. Temuan tersebut juga didukung oleh data hasil ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik pada kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen sebesar 83, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 86. Meskipun rata-rata nilai kedua kelas telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), perbedaan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih menarik dan interaktif agar peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

Media pembelajaran seperti *board game* dapat digunakan sebagai alternatif media yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *board game* memungkinkan terjadinya interaksi antar peserta didik, sehingga tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, dan sikap sosial siswa. Selain itu, *board game* dinilai cukup efektif karena mampu menarik minat belajar siswa dan menjadi variasi pembelajaran yang menyenangkan, tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penggunaan gawai (*gadget*) yang cenderung pasif dan individual (Sari, 2023).

Penggunaan media pembelajaran juga sejalan Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Peraturan tersebut

menjelaskan bahwa Standar Proses menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran serta mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran. Lebih lanjut, pelaksanaan pembelajaran diarahkan agar berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajarnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti *board game* merupakan salah satu bentuk implementasi pembelajaran yang sejalan dengan ketentuan tersebut.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mendorong munculnya motivasi serta keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran (Hatala, 2022). Bisa terlihat dari penelitian (Sari, 2023) menandakan *board game* yang digunakan dalam penelitian tersebut mampu membuat pembelajaran PPKn terasa lebih menarik, tidak kaku, serta mendorong siswa lebih antusias, aktif berdiskusi, dan lebih mudah memahami materi tentang integrasi nasional. Lalu penelitian dari (Ningtyas, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan *board game* membuat siswa lebih aktif, lebih berani berekspresi, lebih interaktif dalam berkomunikasi, serta mampu memunculkan ide dan gagasan baru selama proses pembelajaran berlangsung. *Board game* juga menciptakan suasana belajar yang tidak monoton sehingga siswa lebih menikmati kegiatan belajar.

Media *board game* berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui diskusi, kerja sama, dan pemecahan

masalah dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media board game terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru PPKN dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Selain memiliki kontribusi secara praktis bagi guru, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya pengembangan kajian keilmuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya dalam ranah *Civic School* melalui inovasi media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti telah mendeteksi masalah-masalah yang timbul dari fenomena ini, yakni sebagai berikut.

- a. Mengapa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah belum sepenuhnya mampu menciptakan keaktifan dan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik?
- b. Bagaimana penggunaan media *Board game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memengaruhi keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran?
- c. Apakah penggunaan media *Board game* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

C. Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang diberikan, maka batasan masalah kajian ini sebagai berikut.

- a. Penelitian ini hanya akan menasar dan membahas pengaruh media pembelajaran *Board game* sebagai objek penelitian.
- b. Penelitian ini hanya menasar kepada peserta didik di kelas XI SMAN 112 Jakarta selaku subjek penelitian.
- c. Penelitian ini hanya akan membahas mengenai substansi apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Board game* dengan hasil belajar peserta didik kelas XI dalam mata Pelajaran Pancasila di SMAN 112 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Mengacu pada pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media *Board game* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik di SMAN 112 Jakarta?”**

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam memperluas wawasan dan pemahaman di bidang ilmu pendidikan, khususnya terkait bidang penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran PPKN. Penelitian ini juga berpotensi menjadi referensi bagi pendidik dan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan edukatif dalam peningkatan kualitas pembelajaran PPKN.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan bagi guru Pendidikan Pancasila dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif serta mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

