

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Nelson Mandela mengatakan bahwa pendidikan merupakan senjata yang paling ampuh yang dapat digunakan guna mengubah dunia ini (Limb, 2008). Pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan dan kesejahteraan suatu bangsa. Suatu negara dapat menciptakan masyarakat yang lebih makmur, adil, dan berkelanjutan jika negara tersebut memprioritaskan pendidikan. Pemerintah Indonesia adalah salah satu negara yang memprioritaskan pendidikan.

Pendidikan nasional di Indonesia merupakan pendidikan yang berpondasi pada Pancasila dan UUD 1945 dimana berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia serta selalu peka terhadap tuntutan perubahan zaman. Fungsi pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kemampuan serta membangun watak serta peradaban bangsa yang bermartabat di dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dimana bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi sosok manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, serta menjadi sosok warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan dari pendidikan nasional akan terwujud jika semua komponen pendukung diberdayakan secara optimal melalui peran serta masing-masing di dalam menyelenggarakan serta mengendalikan mutu layanan pendidikan.

Keberhasilan tujuan pendidikan nasional kita masih belum optimal mengingat masih banyaknya permasalahan pendidikan yang ada. Permasalahan pendidikan di

Indonesia cukup kompleks dan mencakup berbagai aspek. Salah satu permasalahan tersebut adalah kualitas pengajaran yang ditinjau dari kompetensi guru dan metode pengajaran. Permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran khususnya pelajaran Pendidikan Pancasila seperti kecenderungan menggunakan pembelajaran konvensional dan terkesan monoton. Siswa akan cenderung mudah bosan dan tidak termotivasi untuk belajar jika keseringan dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional tersebut. Penggunaan media pembelajaran jarang ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagian siswa beranggapan diperlukan kemampuan hafalan untuk mempelajari materi atau konten Pendidikan Pancasila sehingga hal ini menyebabkan pelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik bagi siswa dengan kemampuan hafalan yang rendah sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar.

Motivasi belajar adalah merupakan salah satu dari sekian banyak faktor kunci penentu keberhasilan akademik siswa. Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai dorongan internal dari keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan penuh semangat dan kesungguhan. Motivasi belajar juga merupakan salah satu faktor yang dapat berpengaruh di dalam peningkatan prestasi belajar siswa. Motivasi belajar sebagai bentuk dorongan untuk berprestasi dimana jika seorang siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka diharapkan dapat mendorong siswa tersebut untuk dapat menetapkan tujuan akademis yang jelas dan berusaha keras untuk mencapainya. Siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus, gigih, dan bersemangat dalam menghadapi tantangan akademik. Hal ini secara langsung berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Motivasi belajar juga akan

meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dimana seorang siswa yang termotivasi untuk belajar biasanya siswa tersebut akan lebih aktif terlibat dari siswa lainnya. Siswa cenderung lebih banyak bertanya, berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan mencari sumber belajar tambahan secara mandiri. Keterlibatan aktif ini memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan pada akhirnya nanti diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

Perlu adanya suatu pendekatan atau model pembelajaran yang mampu memfasilitasi pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi jauh lebih menarik dan menyenangkan siswa dengan mempertimbangkan kodrat anak jenjang Sekolah Dasar yang masih gemar bermain. Salah satu pendekatan atau model pembelajaran tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan adalah merupakan sebuah sistem yang dapat diterapkan dalam proses pendidikan, dimana pengguna dapat mengadopsi sebuah permainan guna memenuhi kebutuhan minat kognitif serta motivasi belajar (Vusić, Bernik, & Geček, 2018). Menurut pendapat Connolly (Stiller & Schworm, 2019), pembelajaran berbasis permainan dapat diartikan menggunakan sebuah *game* atau permainan dalam konteks dunia pendidikan guna mencapai tujuan pendidikan. McGonical (Hidayat, 2018) mengemukakan permainan terdiri dari empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta jika telah menuntaskan seluruh aktivitasnya di dalam permainan; (2) aturan, dimana merupakan tolak ukur atau pedoman batasan tentang bagaimana caranya seorang pemain dapat mencapai tujuannya pada sebuah permainan; (3) *feedback system*, dimana merupakan gambaran kepada

pemain untuk menunjukkan seberapa dekat pemain dengan tujuan yang ingin dicapai pada sebuah permainan; dan (4) *voluntary participation*, dimana setiap pemain terlibat di dalam sebuah permainan atas dasar pemahaman pemain masing-masing dimana mereka secara suka rela menerima adanya *goals*, *rules* serta *feedback system* yang sebelumnya sudah ditetapkan.

Beberapa penelitian juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan sangat tepat diterapkan di dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga prestasi belajar siswa. Winatha (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa pada keterampilan interpersonal. Khasanah (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwasannya model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian yang dilaksanakan oleh Widiana (2022) juga menemukan bahwa minat belajar siswa dan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran sains di kelompok eksperimen yang belajar menggunakan pembelajaran berbasis permainan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa guru kelas V pada SD Negeri Gugus VIII Mengwi pada bulan Agustus 2024, terungkap terdapat kesulitan guru pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode ceramah dan diskusi kelompok pada pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung sering diterapkan dikarenakan keterbatasan waktu dimana Pendidikan Pancasila hanya

memiliki bobot 4 jam pelajaran dalam satu minggu. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, media pembelajaran yang inovatif dan kreatif juga jarang digunakan. Hal ini tentunya dapat menjadi salah satu faktor penyebab dari rendahnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan kurang aktifnya siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri Gugus VIII Mengwi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah dimana hampir 54% siswa tidak aktif dalam diskusi yang ditandai dengan sikap tidak pernah menjawab dan mengajukan pertanyaan sesuai dengan inisiatif sendiri. Hal ini ditunjukkan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Keaktifan Siswa Kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi pada Pembelajaran Pendidikan

| No    | Nama Sekolah           | Banyak Siswa | Banyak Siswa   |   |
|-------|------------------------|--------------|--|---|
|       |                        |              | Aktif dalam Diskusi (Menjawab & Mengajukan Pertanyaan) | Tidak Aktif dalam Diskusi (Tidak Pernah Menjawab & Mengajukan Pertanyaan) |
| 1     | SD No. 1 Mengwi        | 50           | 26   | 24  |
| 2     | SD No. 2 Mengwi        | 16           | 8  | 8   |
| 3     | SD No. 3 Mengwi        | 52           | 22   | 30  |
| 4     | SD No. 4 Mengwi        | 28           | 13   | 15  |
| 5     | SD No. 1 Werdi Bhuwana | 24           | 10   | 14  |
| 6     | SD No. 2 Werdi Bhuwana | 29           | 11   | 18  |
| 7     | SD No. 3 Werdi Bhuwana | 16           | 9  | 7   |
| Total |                        | 215          | 99   | 116   |



(Sumber: Guru Kelas V di SD Negeri Gugus VIII Mengwi)

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa masih terdapat siswa dengan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada beberapa tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil pencatatan dokumen nilai sumatif Bab 1 Pendidikan Pancasila Kelas V di Gugus VIII Mengwi ditunjukkan pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Rata-rata Nilai Sumatif Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi

| No    | Nama Sekolah           | Banyak Siswa | Banyak Siswa  |                     | KKTP | Rata-rata |
|-------|------------------------|--------------|---------------|---------------------|------|-----------|
|       |                        |              | Memenuhi KKTP | Tidak Memenuhi KKTP |      |           |
| 1     | SD No. 1 Mengwi        | 50           | 36            | 14                  | 78   | 82,12     |
| 2     | SD No. 2 Mengwi        | 16           | 11            | 5                   | 79   | 81,25     |
| 3     | SD No. 3 Mengwi        | 52           | 43            | 9                   | 78   | 83,63     |
| 4     | SD No. 4 Mengwi        | 28           | 23            | 5                   | 79   | 81,85     |
| 5     | SD No. 1 Werdi Bhuwana | 24           | 20            | 4                   | 78   | 82,85     |
| 6     | SD No. 2 Werdi Bhuwana | 29           | 26            | 3                   | 78   | 81,68     |
| 7     | SD No. 3 Werdi Bhuwana | 16           | 12            | 4                   | 79   | 81,88     |
| Total |                        | 215          | 171           | 44                  |      |           |

(Sumber: Guru Kelas V di SD Negeri Gugus VIII Mengwi)

Berdasarkan Tabel 1.2, jumlah keseluruhan siswa kelas V Gugus VIII Mengwi adalah 215 siswa. Rata-rata kelas telah melampaui KKTP namun masih terdapat siswa yang belum memenuhi KKTP sebanyak 44 siswa atau 20% dari jumlah siswa keseluruhan. Meskipun prosentase siswa yang belum memenuhi

KKTP tergolong rendah namun hal ini merupakan suatu masalah yang harus diatasi.

Hampir sebagian besar siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP cenderung dapat dideteksi sebelumnya oleh guru. Hal ini berdasarkan pada hasil wawancara guru kelas V Gugus VIII Mengwi dimana siswa-siswa tersebut terlihat kurang bersemangat, cenderung merasa bosan, dan tidak aktif di dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan ini dapat diatasi salah satunya adalah dengan merancang pembelajaran agar siswa tertarik dalam belajar Pendidikan Pancasila. Siswa jenjang SD masih gemar bermain secara kodrat alamnya, ditambah lagi di era teknologi ini, siswa sudah bersahabat dengan kemajuan teknologi salah satunya penggunaan gawai/*smartphone*. Skema pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan serta memanfaatkan penggunaan teknologi diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila. Salah satu usaha untuk membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar Pendidikan Pancasila yaitu menggunakan sebuah model pembelajaran yang menarik dan inovatif, dimana salah satunya adalah model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz*.

Peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dengan memperhatikan ketersediaan perangkat seperti komputer/laptop, gawai dan jaringan internet. Penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya sehingga hal ini membuat peneliti antusias untuk melaksanakan penelitian untuk mengetahui **Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis**

## **Permainan Berbantuan *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya:

1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dan monoton.
2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung terkesan bersifat teoretis dan hafalan yang menyebabkan siswa mudah bosan dan tidak berminat dalam belajar.
3. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa cenderung bosan dalam pembelajaran.
4. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah yang ditandai dari sikap siswa yang terkesan mengantuk, kurang aktif dalam pembelajaran, cepat putus asa dalam mengerjakan soal, rasa ingin tahu rendah, dan minat dalam belajar masih rendah.
5. Prestasi belajar Pendidikan Pancasila beberapa siswa masih rendah yang ditandai terdapat beberapa tujuan pembelajaran yang masih belum memenuhi KKTP pada asesmen sumatif.
6. Pembelajaran Pendidikan Pancasila belum menggunakan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz*.



### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka penelitian ini dibatasi agar mempunyai ruang lingkup yang lebih jelas. Pembatasan masalah ini dilakukan karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya serta kemampuan peneliti. Permasalahan yang dibahas dari penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut.

1. Penelitian ini terfokus pada proses pembelajaran dengan menguji coba model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz*.
2. Penelitian ini terbatas pada upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD Negeri Gugus VIII Mengwi.
3. Motivasi belajar terbatas pada indikator motivasi kebutuhan berprestasi sesuai dengan pendapat teori motivasi prestasi oleh David McClelland (Uno, 2016) yang meliputi adanya hasrat dan keinginan berhasil.
4. Prestasi belajar terbatas pada aspek kognitif saja yang diambil dari nilai asesmen sumatif Pendidikan Pancasila Bab 2 dengan topik Norma dalam Kehidupan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian diantaranya:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila secara simultan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dengan siswa yang mengikuti model

pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi?

2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi?
3. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, tujuan penelitian ini adalah diantaranya:

1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila secara simultan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi.
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan motivasi belajar antara siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi.

3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan motivasi belajar antara siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah diantaranya:

### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan untuk memperluas wawasan dalam penerapan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini hendaknya dapat memberikan sebuah pengalaman baru dalam belajar khususnya meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa dan dapat berinteraksi dengan bermain *game* menggunakan *Quizizz* sehingga siswa dapat lebih menguasai pembelajaran khususnya dalam belajar Pendidikan Pancasila.

#### 2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini hendaknya dapat memberikan sebuah pengalaman yang bermanfaat kepada guru di dalam mengelola proses pembelajaran khususnya menggunakan model pembelajaran yang tepat dan

menggunakan media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini hendaknya dapat memberikan sebuah informasi di dalam pengelolaan pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan mutu pengajar dalam pengelolaan kelas serta sebagai bahan pertimbangan dalam memutuskan kebijakan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai refleksi dalam memilih model pembelajaran agar pembelajaran lebih bervariasi, menyenangkan dan tidak membosankan.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini hendaknya dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam penulisan untuk peneliti selanjutnya dalam mengadakan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila.

