

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pancasila dalam proses penanaman melalui pendidikan merupakan bagian dari pelajaran yang harus diikuti di setiap jenjang sekolah. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan teori dasar mengenai ideologi bangsa, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter individu. Pendidikan ini mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan aspek sosial, budaya, dan keagamaan, serta nilai-nilai moral wajib dimiliki oleh seluruh warga negara. Dengan memberikan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip dasar negara dan konstitusi di dalamnya, mata pelajaran ini bertujuan mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga bermoral dan beretika, serta memiliki kepedulian yang besar terhadap bangsa dan negara. Peserta didik dilatih agar dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bekerja sama dalam kehidupan sosial, serta mengamalkan nilai-nilai nasionalisme dalam aktivitas harian.

Pendidikan Pancasila memiliki tujuan utama, yaitu membentuk kepribadian peserta didik agar memiliki pemahaman yang komprehensif mengenai ideologi bangsa. Keberadaan mata pelajaran ini diharapkan mampu menciptakan individu yang memiliki sikap nasionalisme kuat, memahami hak serta kewajibannya sebagai warga negara, dan mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Lebih dari itu, Pendidikan Pancasila dirancang untuk membangun karakter siswa yang berlandaskan pada moralitas serta religiusitas, sehingga mereka dapat menerapkan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya kurikulum yang sistematis, pembelajaran ini juga bertujuan mengembangkan sikap toleransi

dan menghargai perbedaan dalam masyarakat yang multikultural.

Dalam standar nasional pendidikan, mata pelajaran Pendidikan Pancasila diwajibkan untuk membentuk peserta didik yang memiliki rasa nasionalisme terhadap bangsa dan negara. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat memahami serta menerapkan isi Undang-Undang Dasar 1945, menjunjung tinggi semangat persatuan, serta menanamkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam ideologi Pancasila. Kurikulum Merdeka menekankan Pendidikan Pancasila pada pembentukan karakter peserta didik, sehingga mereka memiliki kepatuhan kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengembangkan moralitas yang tinggi, serta memiliki kemampuan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Selain itu, dalam pembelajaran mata pelajaran ini, pendekatan yang digunakan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta memperkuat kemampuan bekerja sama di lingkungan sosial yang lebih luas.

Metode yang diterapkan dalam dunia pendidikan berperan penting dalam menentukan efektivitas penyampaian materi pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, di sekolah, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih lebih banyak bersifat teoritis karena guru sering kali menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi. Pendekatan konvensional seperti ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, banyak guru belum memanfaatkan media atau model pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga minimnya interaksi antara pendidik dan peserta didik mengakibatkan pemahaman siswa menjadi kurang optimal. Dampak dari hal ini adalah rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut serta kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Hasil pengamatan awal penulis yang dilakukan di X-2 SMA Negeri 4 Singaraja, ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang dan rendah golongannya. Dari 19 perempuan dan 17 laki-laki dengan total jumlah siswa satu kelas ini adalah 36 mempunyai rata-rata nilai yang diperoleh hanya sebesar 65,66. Sejumlah siswa masih memperoleh nilai di bawah batas nilai minimum yang telah ditetapkan dalam Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Fenomena ini mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran dalam mata pelajaran ini masih belum optimal dan memerlukan perbaikan.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses penyampaian informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan cepat dicerna oleh para siswa (Arsyad (2015:10). Sejalan menurut Rusman (2013:172) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat utama, seperti meningkatkan atensi siswa terhadap pelajaran, membantu memperjelas konsep yang diajarkan, memberikan variasi dalam metode pembelajaran, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Namun, penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa dapat menjadi kendala dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat penting agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Platform digital seperti quiziz ini dikembangkan dalam era revolusi industri 4.0 dan telah terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, Quizizz juga dapat berfungsi sebagai alat bantu yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui metode kuis interaktif yang menyenangkan. Menurut penelitian yang dilakukan

oleh Amornchewin, fitur-fitur menarik yang tersedia dalam Quizizz dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memahami materi yang diajarkan.

Quizizz memiliki berbagai fitur permainan, seperti avatar, tema yang beragam, meme, serta musik latar yang membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, fitur kompetisi yang ada dalam platform ini dapat menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat di antara siswa, yang pada akhirnya berkontribusi dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka. Dengan menggunakan platform ini, guru dapat menyusun berbagai bentuk evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Oleh sebab itu, para pendidik disarankan untuk memanfaatkan teknologi seperti Quizizz guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kurangnya tata cara yang berkreasi menyebabkan hambatan timbal balik interaksi antara siswa dan guru menjadi faktor utama yang menyebabkan rendahnya minat serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif serta menggunakan media berbasis teknologi, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan Quizizz melengkapi salah satu kriteria media belajar yang memiliki tawaran kecanggihan fitur dan teknologi dalamnya

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis akan mengkaji dari beberapa sudut pandang siswa pada akhirnya tentang pengaplikasian media belajar ini melalui sajian pada penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan**

Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 4 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan awal permasalahan yang melatar belakangi dikemukakan diatas masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut::

- 1) Rendahnya *feedback* dari peserta didik karena pasif dalam belajar. Ketidakaktifan siswa dalam proses pembelajaran sering disebabkan oleh berbagai penyebab seperti kurangnya minat dan motivasi dari siswa, serta kondisi fisik seperti kelelahan setelah bermain. Sementara itu, bisa berasal dari lingkungan kelas yang tidak mendukung, seperti metode pengajaran yang monoton dan kurangnya proses timbal balik di antara guru dan siswa. Ketidakaktifan ini dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- 2) Siswa tidak memiliki motivasi saat belajar. Motivasi belajar merupakan elemen penting yang mempengaruhi keaktifan siswa di kelas. Tanpa motivasi yang cukup, siswa cenderung merasa bosan dan tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang tidak memiliki motivasi sering kali mengalami kesulitan untuk fokus dan berpartisipasi aktif dalam diskusi atau aktivitas kelompok. Oleh sebab itu mewujudkan kondisi lingkungan belajar yang humanis dan menyenangkan berperan penting pula
- 3) Siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran. Kebosanan dalam pembelajaran dapat muncul akibat metode pengajaran yang tidak variatif dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Siswa yang merasa bosan akan cenderung pasif dan tidak berkontribusi dalam kelas. Hal ini sering kali disebabkan oleh kurangnya interaksi dan keterlibatan aktif

dari guru dan perlu merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

- 4) Pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan berbagai fitur interaktif seperti permainan dan kuis, aplikasi ini mampu menarik perhatian siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap motivasi serta hasil belajar siswa.
- 5) Perlunya pengembangan kreativitas guru Pendidikan Pancasila dalam mengelola pengajaran dan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kreativitas guru sangat penting dalam merancang metode pengajaran yang efektif dan menarik. Guru perlu mengembangkan berbagai strategi pengajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam. Dengan pendekatan yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Pengembangan profesionalisme guru melalui pelatihan dan workshop juga sangat dianjurkan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengelola kelas secara efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi, fokus utama penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah teridentifikasi dengan batasan masalahnya, maka penulis merumuskan permasalahan yang menjadi titik fokus dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *Quizizz* sebagai bentuk media pembelajaran yang dilakukan penulis di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Singaraja

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Setiap goresan dan hasil dari tulisan ini peneliti memiliki harapan besar dapat memberikan dampak

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara nyata di sekolah yang dijadikan objek dan subjek penelitian maupun bagi sekolah lainnya

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi para pengajar, hasil pembahasan ini meningkatkan pengetahuan dan kualitas guru di masa mendatang dalam

menggunakan soal berbasis *Quizizz* sebagai media pembelajaran digital yang menyenangkan.

- b. Bagi peserta didik, semoga bisa merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan variatif dengan adanya media-media baru seperti *quizizz* ini sehingga belajar pendidikan pancasila memberikan tantangan.
- c. Bagi sekolah, semoga hasil tulisan ini dalam pengembangan sistem pendidikan di sekolah, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran digital. Dengan adanya teknologi seperti *Quizizz*, sekolah dapat mengoptimalkan metode pembelajaran agar lebih inovatif dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi sekolah dalam menyusun kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif ini juga dapat menumbuhkan keaktifan siswa serta meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis serta mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.
- d. Bagi peneliti lain, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam mengkaji pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.