

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Selain pendidikan sekolah juga merupakan tempat menumbuhkembangkan karakter, kompetensi, dan potensi diri siswa. Sekolah diharapkan dapat mengimplementasikan personalisasi pengembangan karakter, kompetensi, dan potensi siswa. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003 ayat 3 poin, yang menyebutkan kurikulum disusun sesuai jenjang pendidikan dengan memperhatikan peningkatan potensi, minat, dan kecerdasan siswa dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia (Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga

negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan identitas kebangsaan generasi muda Indonesia. Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami dan menginternalisasi nilai-nilai dasar Pancasila sebagai panduan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa (Kemendikbud, 2020).

Namun sistem pembelajaran yang banyak diterapkan guru di Indonesia adalah pembelajaran dengan paradigma lama. Siswa masih ditempatkan sebagai obyek pembelajaran, semua siswa dianggap memiliki kebutuhan dan minat belajar yang sama. Pembelajaran cenderung mengarah pada teacher centered (Nasikin et al., 2023). Hal ini terjadi di SD Negeri Gugus VI Mengwi penerapan sistem pembelajaran masih bersifat teacher centered pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Fakta ini diperoleh dari hasil wawancara terkait proses belajar mengajar di kelas V SD sebagai berikut: 1) guru menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi Pendidikan Pancasila; 2) siswa susah memahami materi karena terlalu banyak hapalan; 3) siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila; 4) siswa cenderung pasif, tidak antusias, bahkan menganggap pelajaran ini membosankan. Selain itu, hasil observasi proses pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri gugus tersebut mendapatkan beberapa temuan, yaitu : 1) pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih difokuskan pada kompetensi pengetahuan dengan menuntut siswa menghafal materi; 2) penilaian mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih pada ranah kognitif taksonomi Bloom review C1 – C2 melalui tes tertulis; 3) guru dalam mengajar hanya mengandalkan buku paket dan LKS; 4)

banyak siswa bermain saat guru menyampaikan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila; 5) pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang efektif dan terlalu menoton dengan metode ceramah, 6) guru belum menerapkan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi sehingga motivasi belajar siswa cenderung rendah. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pembelajaran masih teacher centered dan membosankan sehingga menjadikan siswa kurang bersemangat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya. Sebagian siswa beranggapan diperlukan kemampuan hafalan untuk mempelajari materi atau konten Pendidikan Pancasila sehingga hal ini menyebabkan pelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik bagi siswa yang memiliki kemampuan hafalan yang rendah sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan akademik siswa. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar dengan semangat dan kesungguhan. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi belajar sebagai bentuk dorongan untuk berprestasi dimana motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk 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 hasil belajar. Motivasi belajar juga akan meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar dimana siswa yang termotivasi biasanya lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung lebih banyak bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, dan mencari sumber belajar tambahan. Keterlibatan

aktif ini memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka.

Fakta tambahan yang didapat dari observasi dan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri Gugus VI Mengwi mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Dasar. Data hasil belajar Pendidikan dasar yang diperoleh pada tes hasil Sumatif sebanyak 53 orang dari 164 orang nilai Pendidikan Pancasila di bawah KKTP (interval nilai 73-75) yang disajikan dalam Tabel 1.1

Tabel 1.1 Rata-rata Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri VI Mengwi, Kecamatan Mengwi

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		KKTP	Rata-rata Nilai PKn
			Memenuhi KKTP	Tidak Memenuhi KKTP		
1.	SD Negeri 1 Kapal	28	16	12	73	74,75
2.	SD Negeri 2 Kapal	28	19	9	74	78,28
3.	SD Negeri 3 Kapal	27	18	9	75	78,74
4.	SD Negeri 4 Kapal	28	20	8	75	77,51
5.	SD Negeri 5 Kapal	28	23	5	74	77,46
6.	SD Negeri 6 Kapal	25	15	10	74	77,12
Total		164	111	53	445	430,56

Sumber: Daftar Nilai Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Gugus VI Mengwi Tahun Ajaran 2025/2026

Rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Mengwi masih berada di bawah KKTP, hal ini membuktikan kemampuan siswa dalam mengkontruksi pemahaman materi Pendidikan dasar perlu ditingkatkan. 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 *Game Based Learning* atau *Game Based Learning*. *Game Based Learning* sebagai jenis serious

game yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Maulidina & Abidin, 2018). Mereka menekankan bahwa pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memanfaatkan game elektronik atau digital sebagai sarana utama untuk menyampaikan materi pelajaran. Pembelajaran jenis ini diyakini mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa, memperkuat daya ingat, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan (Pratama & Hastuti, 2020). Dalam era digital seperti saat ini, pendekatan ini semakin relevan mengingat tingginya interaksi siswa dengan teknologi dan aplikasi berbasis digital. Menurut (Hidayat, 2018) mengemukakan permainan mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam permainan; (2) aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam permainan; (3) feedback system, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan; dan (4) voluntary participation, setiap orang terlibat di dalam sebuah permainan atas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya *goals*, *rules* dan *feedback system* yang sudah ditetapkan.

Dilihat keseharian yang sering dilakukan siswa pada 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 model

pembelajaran yang menarik dan inovatif, salah satunya yaitu platform populer yang dapat digunakan dalam *Game Based Learning* adalah *Kahoot*.

Kahoot adalah aplikasi kuis interaktif berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk merancang soal dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan tampilan visual yang menarik, sistem skor, dan peringkat langsung (leaderboard), *Kahoot* dapat membangkitkan antusiasme dan rasa kompetitif yang sehat di kalangan siswa (Licorish et al., 2018). Penggunaan *Kahoot* telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman materi, serta menumbuhkan semangat belajar (Wang & Tahir, 2020). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* sangat potensial untuk mengatasi kejenuhan siswa. Dengan memanfaatkan *Kahoot*, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sekaligus menanamkan nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga berpotensi meningkatkan hasil belajar, karena siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan secara visual dan interaktif. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Misalnya, dalam studi yang dilakukan oleh (Permana & Nurhidayah, 2022) ditemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Kahoot* memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dan menunjukkan ketertarikan belajar yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok yang belajar menggunakan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa *Kahoot* efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung siswa khususnya siswa sekolah dasar (SD) dalam pencapaian tujuan

belajar.

Peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* dengan memperhatikan ketersediaan perangkat seperti komputer/laptop, gawai dan jaringan internet. Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti terdahulu. Menurut penelitian yang dilakukan Ririn Widiyasari, 2021 yang berjudul “Pengaruh Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa di SMP Muhammadiyah” terhadap 56 orang siswa didapatkan hasil peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa. Nilai rata-rata keaktifan siswa pada siklus I berkategori cukup aktif dan pada siklus II nilai rata-rata keaktifan siswa dalam kategori aktif. Penerapan siklus 1 ke siklus II terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 1.44%. Sejalan dengan penelitian Ika Kurnia, 2023 yang berjudul “Pengaruh Media *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sd Negeri 134 Rejang Lebong” terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai mean kelas eksperimen sebesar 82,23 lebih besar dari padamean kelas kontrol sebesar 71,71 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan uraian tersebut, hal ini membuat peneliti antusias untuk melaksanakan penelitian untuk mengetahui “Pengaruh Model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, yang membuat siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Minat dan motivasi belajar siswa terhadap Pendidikan Pancasila tergolong rendah, karena mereka menganggap materi yang diajarkan tidak menarik dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.
3. Fakta di lapangan siswa sulit memahami materi Pendidikan Pancasila karena materi terlalu banyak hafalan. Hal ini ditandai dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V sebanyak 53 siswa berada di bawah KKTP. Hal ini mengindikasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan belum efektif, sehingga dapat disimpulkan masalah utama yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Mengwi, yaitu motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang rendah.
4. Belum optimalnya pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran, seperti aplikasi interaktif atau permainan edukatif, dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang seharusnya mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran tersebut.
5. Belum banyak diterapkannya model *Game Based Learning* yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, padahal model ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan emosional, daya ingat, dan semangat belajar siswa.
6. Kurangnya penerapan media berbasis teknologi seperti *Kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, padahal *Kahoot* terbukti mampu

meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif siswa, dan pemahaman terhadap materi secara lebih menyenangkan dan interaktif.

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 hanya difokuskan pada penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Penelitian dibatasi pada aspek motivasi belajar dan hasil belajar siswa, tanpa menelaah aspek lain seperti sikap, nilai karakter, atau keterampilan sosial siswa.
3. Subjek dalam penelitian ini dibatasi pada siswa kelas V di SD Negeri Gugus VI Mengwi, sehingga hasil penelitian tidak digeneralisasikan untuk jenjang atau wilayah lain.
4. Media teknologi yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat bantu utama dalam kegiatan pembelajaran, tanpa membandingkan dengan aplikasi atau platform digital lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan penerapan model

Game Based Learning berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Mengwi?

2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Mengwi?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Mengwi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh yang signifikan secara simultan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Mengwi?
2. Mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Mengwi?
3. Mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Mengwi?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara Teoretis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi teori pendidikan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dapat memperluas pengetahuan dan peningkatan pemahaman tentang penerapan model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi yang relevan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam memecahkan masalah belajar dan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD, khususnya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis, yaitu:

- a) Bagi siswa, hasil penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa menjadi bersemangat dalam menguasai materi yang dipelajari, khususnya berkaitan dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila.
- b) Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam merancang dan melaksanakan model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan memberikan pengalaman bermakna bagi siswanya, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa meningkat.
- c) Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat dalam pengelolaan pembelajaran untuk meningkatkan kinerja guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat menjadi masukan agar

sekolah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- d)** Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber atau referensi bagi para peneliti di bidang pendidikan sebagai bahan untuk mendalami obyek penelitian yang sejenis.

