

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Konflik yang terjadi di berbagai belahan dunia, baik berupa konflik bersenjata, perpecahan ideologi, maupun krisis kemanusiaan, menunjukkan pentingnya peran pendidikan dalam membentuk generasi yang beradab, toleran, dan mampu menyelesaikan masalah secara damai. UNESCO sebagai lembaga pendidikan dunia merumuskan empat pilar pendidikan yang menjadi fondasi pembangunan manusia seutuhnya, yaitu: (1) *learning to know* (belajar untuk mengetahui), (2) *learning to do* (belajar untuk melakukan), (3) *learning to be* (belajar untuk menjadi), dan (4) *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama). Pilar-pilar tersebut menekankan pentingnya pendidikan dalam menciptakan generasi yang cerdas secara intelektual, emosional, spiritual, dan sosial. Pada kenyataannya pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Ketimpangan kualitas pendidikan antar wilayah, rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa, serta terbatasnya media pembelajaran yang inovatif menjadi beberapa masalah utama yang perlu mendapatkan perhatian. Hasil berbagai survei nasional dan internasional, capaian belajar siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata, yang menandakan perlunya pembenahan baik dalam sistem maupun pendekatan pembelajaran di sekolah.

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan yang baik dapat menciptakan generasi yang gemilang dan

berkualitas. Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan hanya dapat tercapai apabila peserta didik melaksanakan kegiatan belajar. Belajar merupakan kewajiban setiap individu untuk berkembang, yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan. Perubahan tersebut tentu memerlukan bimbingan guru serta interaksi melalui proses belajar yang berkesinambungan. Proses tersebut didukung melalui pemberlakuan sistem kurikulum oleh pemerintah Indonesia. Kepmendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022, menghimbau seluruh satuan pendidikan di Indonesia pada tahun ajaran 2022/2023 menggunakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang untuk menggantikan Kurikulum 2013 dengan memberikan kebebasan kepada tenaga pendidik untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan peserta didik. Penyesuaian tersebut, diharapkan pembelajaran dapat lebih berkualitas serta mampu mengakomodasi perkembangan siswa sesuai dengan potensi yang dimiliki.

Seharusnya pembelajaran di sekolah dasar diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa agar mereka aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi akan membuat siswa lebih fokus, tidak mudah menyerah, serta memiliki dorongan kuat untuk meraih prestasi (Isnawati dkk., 2024). Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pembelajaran yang menempatkan motivasi belajar sebagai aspek yang sangat

penting karena pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada penanaman nilai moral, karakter, dan semangat kebangsaan sesuai tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran Pendidikan Pancasila sebaiknya dirancang dengan model yang menarik, kreatif, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang masih gemar bermain, sehingga dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar mereka (Lubis dkk., 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Maret 2025 terhadap siswa kelas IV di Gugus Kompyang Sujana, peneliti menyebarkan angket untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut ini adalah tabel rincian tingkat motivasi belajar mata pelajaran Pancasila siswa kelas IV di Gugus Kompyang Sujana.

Tabel 1.1
Hasil Angket Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pancasila kelas IV SD
Gugus Kompyang Sujana Tahun Ajaran 2025/2026
(Sumber: Siswa Kelas IV Gugus Kompyang Sujana)

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Kategori Motivasi Belajar		
			Tinggi	Sedang	Rendah
1	SD Negeri 2 Peguyangan	32	6 siswa	14 siswa	12 siswa
2	SD Negeri 4 Peguyangan	33	6 siswa	15 siswa	12 siswa
3	SD Negeri 7 Peguyangan	32	5 siswa	15 siswa	12 siswa
4	SD Negeri 8 Peguyangan	32	6 siswa	13 siswa	13 siswa
5	SD Negeri 9 Peguyangan	40	9 siswa	18 siswa	13 siswa
6	SD Negeri 3 Tonja	34	7 siswa	14 siswa	13 siswa
7	SD Negeri 4 Tonja	77	16 siswa	32 siswa	29 siswa
TOTAL		280	55 siswa	121 siswa	104 siswa

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang disebarkan kepada siswa di Gugus Kompyang Sujana, diperoleh data bahwa tingkat motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Keputusan tersebut tidak terlepas dari patokan yang digunakan yaitu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 2
Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa
(Sumber: Diandaru, 2023)

Persentase	Kriteria
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Sedang
21-40%	Rendah
00-20%	Sangat Rendah

Dari total 280 siswa, sebanyak 104 orang (37,1%) berada pada kategori rendah, 121 orang (43,2%) berada pada kategori sedang, sedangkan hanya 55 orang (19,6%) yang berada pada kategori tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun jumlah siswa dengan motivasi rendah tidak mendominasi, namun persentasenya masih cukup besar dan memerlukan perhatian serius.

Kenyataan tersebut menegaskan bahwa permasalahan motivasi belajar di Gugus Kompyang Sujana masih cukup serius dan perlu segera dicarikan solusi. Rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya ketekunan dalam mengerjakan tugas, serta lemahnya semangat untuk meraih prestasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya melalui inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa agar kualitas hasil belajar dapat lebih optimal.

Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila bisa disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: (1) Penggunaan metode ceramah yang monoton dan membosankan. Menurut Siregar dkk., (2022) rendahnya motivasi siswa terhadap pelajaran Pancasila terutama dipicu oleh pembelajaran yang sulit dipahami dan membosankan; sebagian besar siswa cenderung tidak fokus dan lebih memilih melakukan kegiatan lain saat pelajaran berlangsung. (2) Minimnya

penggunaan media belajar yang variatif dengan mengadaptasi teknologi. Hal ini didukung oleh penelitian di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo oleh Siregar dkk., (2024) mengungkapkan bahwa penyebab utama termasuk metode pembelajaran yang monoton dan tidak menarik, sehingga pemahaman terhadap materi dan penerapan nilai-nilai Pancasila menurun. (3) Kurangnya pemahaman siswa mengapa pentingnya belajar Pendidikan Pancasila. Hal ini didukung oleh penelitian Astuti & Putro (2024), rendahnya pemahaman siswa terhadap pentingnya nilai-nilai Pancasila disebabkan oleh kurangnya kesadaran keluarga dan masyarakat dalam menanamkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, siswa tidak memiliki apresiasi yang kuat terhadap makna Pancasila, sehingga penerapan di sekolah pun kurang maksimal. Hasil penelitian Sabila dkk., (2024) menunjukkan bahwa lebih dari 70% generasi muda Indonesia mengalami kesulitan dalam memahami serta menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Hal ini disebabkan oleh minimnya penanaman Pancasila secara sistematis dalam kurikulum, yang kemudian berdampak pada rendahnya moral dan etika siswa di era globalisasi.

Minimnya motivasi dalam pembelajaran dapat diatasi salah satunya adalah dengan pemilihan metode dan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan adalah model *Game-Based Learning*. Menurut Lucky Adhie dan Cecilia E. Nugraheni (dalam Khaerunnisa dkk., 2022) *Game-Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran melalui pola *learning by doing*. *Game-Based Learning* adalah bentuk pembelajaran berpusat pada siswa yang menggunakan *game* elektronik atau digital. Adapun tujuan dari *Game-Based Learning* ini adalah menumbuhkan minat belajar siswa serta siswa menjadi mudah memahami materi

pembelajaran. Selain itu, ketekunan siswa juga sering kali dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif di dalam kelas yang dapat memengaruhi motivasi mereka dalam belajar. Siswa jenjang Sekolah Dasar saat ini sudah terbiasa menggunakan teknologi seperti *smartphone*, sehingga media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan dan hal ini sesuai dengan kodrat perkembangan zaman. Penggunaan media berbasis teknologi dapat membuat materi yang diajarkan tersampaikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Cara ini memungkinkan siswa untuk lebih fokus dan tekun selama proses pembelajaran berlangsung.

Aplikasi *Quizizz* menawarkan fitur kuis interaktif dengan elemen gamifikasi seperti poin, peringkat, dan umpan balik langsung, yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar. *Quizizz* dapat diakses melalui berbagai perangkat, sehingga fleksibel digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, membangun interaksi sosial yang positif, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. *Quizizz* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif secara *online* sekaligus dapat dimainkan oleh siswa secara *real-time* maupun secara mandiri. Penelitian oleh Ccoa dkk., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi siswa dan menurunkan tingkat stres selama evaluasi pembelajaran. Rokhaniyah dkk., (2025) juga mengatakan bahwa fitur kompetitif dalam *Quizizz*, seperti peringkat dan batasan waktu, meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih disiplin serta aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini mengambil rujukan dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maliani (2025) berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan Quizizz terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar.*” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa. Penelitian tersebut juga menyarankan agar kajian serupa dilanjutkan pada sekolah dasar lain untuk memperoleh hasil yang lebih luas dan komprehensif. Berdasarkan saran dari penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini dilakukan di Gugus Kompyang Sujana dengan fokus pada penerapan model *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merupakan kelanjutan sekaligus penguatan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Penelitian terdahulu memberikan kontribusi penting bagi penelitian yang akan dilakukan, khususnya dalam menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan tersebut menjadi dasar teoretis sekaligus pijakan empiris bahwa model pembelajaran berbasis permainan relevan diterapkan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Arah yang ditunjukkan oleh penelitian terdahulu menguatkan bahwa pemanfaatan media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga memperkuat alasan pemilihan model *Game-Based Learning* dalam penelitian ini.

Meskipun penelitian Maliani (2025) berhasil membuktikan efektivitas model berbasis permainan berbantuan *Quizizz*, penelitian tersebut masih memiliki

beberapa keterbatasan. Pertama, ruang lingkup penelitian masih terbatas pada sekolah tertentu, sehingga generalisasi hasil penelitian belum dapat dilakukan secara luas. Kedua, penelitian terdahulu cenderung berfokus pada penggunaan *Quizizz* dengan satu jenis tipe permainan saja, sehingga variasi tipe permainan lainnya belum banyak dikaji. Ketiga, penelitian tersebut belum menguji penerapan model pada konteks sekolah dasar yang lebih beragam, sesuai dengan saran peneliti untuk melanjutkan kajian pada sekolah lain agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif.

Penelitian ini akan dilakukan dengan menerapkan model *Game-Based Learning* berbantuan *Quizizz* dengan memperhatikan ketersediaan perangkat seperti komputer/laptop, gawai dan jaringan internet. Penelitian ini juga didukung oleh beberapa studi terdahulu yang telah dilaksanakan sehingga mendorong dilaksanakannya penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Kompyang Sujana”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dialami oleh 104 siswa kelas IV atau sekitar 37% di SD Negeri Gugus Kompyang Sujana.
2. Guru belum menerapkan model *Game-Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap kurang menarik bagi siswa sebab lebih banyak kegiatan menghafal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka penelitian ini dibatasi agar ruang lingkup kajiannya menjadi lebih terarah. Pembatasan dilakukan mengingat adanya keterbatasan waktu, tenaga, biaya, serta kemampuan dari peneliti. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil motivasi belajar 104 siswa kelas IV yang masih tergolong rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Gugus Kompyang Sujana dengan melakukan penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV Sekolah Negeri Gugus Kompyang Sujana.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini, yakni: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Kompyang Sujana?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini, yakni: Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Kompyang Sujana.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai literatur tambahan yang memperkaya wawasan mengenai penggunaan model pembelajaran berbasis permainan yang didukung oleh *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar mereka melalui interaksi pembelajaran berbasis permainan dengan media *Quizizz*, sehingga pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila menjadi lebih optimal.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru dalam merancang dan mengelola kegiatan belajar mengajar, khususnya melalui penerapan model dan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar serta capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi bagi pihak sekolah dalam pengelolaan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar, mendukung kebijakan pendidikan yang

tepat, serta menjadi refleksi dalam memilih model pembelajaran yang lebih bervariasi, menyenangkan, dan tidak membosankan.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau acuan oleh peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis mengenai pengaruh penerapan model *Game-Based Learning* dengan bantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila.

