

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan individu dan masyarakat. Sebagai proses yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai, pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan mempersiapkan individu untuk berfungsi secara efektif dalam masyarakat. Pendidikan tidak hanya mencakup pembelajaran di sekolah, tetapi juga melibatkan berbagai bentuk pembelajaran sepanjang hayat yang dilakukan dalam berbagai lingkungan, termasuk di keluarga, tempat kerja, dan masyarakat.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 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 Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta sistem pemerintahan dan hukum di Indonesia, Rahmatiani (2020).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan biasanya diintegrasikan dalam kurikulum sekolah di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga menengah. Kurikulum ini dirancang untuk menyesuaikan dengan perkembangan kognitif dan sosial siswa pada setiap tahap usia. Metode pengajaran sering mencakup diskusi kelas, simulasi, dan studi kasus untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dan menerapkannya dalam situasi nyata. Secara keseluruhan, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memainkan peran vital dalam membentuk karakter dan kesadaran kebangsaan siswa di Indonesia. Dengan memberikan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai Pancasila dan tanggung jawab kewarganegaraan, pendidikan ini bertujuan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga berkomitmen terhadap prinsip-prinsip keadilan, persatuan, dan kemajuan bangsa. Profil Pelajar Pancasila adalah konsep yang dicanangkan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia untuk membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Profil ini mencakup berbagai aspek yang diharapkan dapat membimbing siswa menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki integritas, kepedulian, dan kemampuan untuk berkontribusi positif dalam masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020).

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti di bidang Pendidikan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa

Deterding, dkk (2011). Dalam beberapa tahun terakhir, gamifikasi telah menjadi topik yang menarik perhatian banyak pendidik dan peneliti. Penggunaan mekanisme seperti poin, lencana, tantangan, dan papan peringkat telah terbukti dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Di sekolah, penerapan gamifikasi memiliki potensi besar untuk merangsang minat belajar siswa dan membuat materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami. Melalui gamifikasi, siswa dapat mengalami pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Ini terutama penting dalam konteks pendidikan di mana motivasi siswa sering kali menjadi tantangan besar. Gamifikasi juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Namun, penerapan gamifikasi di sekolah juga dihadapkan pada sejumlah hambatan. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi. Tidak semua sekolah memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi seperti komputer atau tablet yang dibutuhkan untuk mendukung platform gamifikasi.

Selain itu, kurangnya pelatihan bagi guru dalam mengimplementasikan gamifikasi secara efektif juga menjadi masalah. Banyak guru mungkin merasa tidak yakin atau kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi baru ini, yang pada akhirnya dapat menghambat keberhasilan penerapan gamifikasi. Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah potensi ketimpangan dalam akses terhadap gamifikasi. Siswa dari

latar belakang ekonomi yang kurang mampu mungkin tidak memiliki akses yang sama terhadap teknologi, yang dapat menimbulkan kesenjangan dalam proses belajar Kapp, K. M. (2012). Selain itu, ada juga kekhawatiran bahwa fokus yang berlebihan pada elemen permainan dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan belajar utama, yaitu pemahaman materi. Oleh karena itu, meskipun gamifikasi menawarkan banyak manfaat potensial dalam pendidikan, penting bagi sekolah dan pendidik untuk mengatasi hambatan-hambatan ini agar penerapan gamifikasi dapat memberikan hasil yang optimal. Perencanaan yang matang, dukungan teknologi yang memadai, serta pelatihan yang tepat bagi guru adalah kunci keberhasilan dalam menerapkan gamifikasi di sekolah.

Dalam beberapa tahun terakhir, gamifikasi telah menjadi salah satu pendekatan inovatif yang semakin diterapkan dalam dunia pendidikan. Gamifikasi, yang melibatkan penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan dalam konteks pendidikan, bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Selama pandemi COVID-19, gamifikasi juga memainkan peran penting dalam mengatasi tantangan pembelajaran jarak jauh. Ketika pembelajaran harus dilakukan dari rumah, elemen-elemen permainan membantu membuat pembelajaran daring lebih menarik dan interaktif. Siswa yang mungkin merasa bosan atau kesulitan fokus dalam lingkungan pembelajaran daring tradisional dapat merasa lebih terlibat dan termotivasi melalui pendekatan yang digamifikasi. Dengan demikian,

gamifikasi membantu menjaga keterlibatan siswa meskipun dalam situasi belajar yang menantang.

Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas XI dalam mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 5 Karawang, siswa ada yang menyukai guru menjelaskan menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi dan ada yang tidak menyukai. Guru jarang menggunakan media berbasis gamifikasi. Permasalahan ini ditunjukkan dengan adanya kesulitan membagi waktu guru untuk membuat ataupun merangkai media pembelajaran, sehingga cara konvensional seperti tatap muka di kelas dengan media papan tulis selalu menjadi andalan karena cepat dan lebih familiar untuk digunakan. Beberapa masalah yang muncul adalah banyak dari siswa yang merasa bosan, media pembelajaran konvensional adalah salah satu dari berbagai faktor penghambat siswa, dalam mencerna materi. Metode pengajaran yang kurang efektif, monoton, atau tidak sesuai dengan gaya belajar siswa dapat menghambat pemahaman dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Pendekatan yang tidak interaktif atau tidak relevan dapat membuat siswa merasa tidak terlibat. Miller et al, (2019).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu cara yang baik untuk implementasi media pembelajaran yang cocok dan menarik yang mampu mengatasi kejenuhan, mendorong kreativitas siswa, dan berpikir kritis dalam satu media pembelajaran yang dibawa oleh guru. Gamifikasi mendukung pengembangan keterampilan penting seperti

berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi, yang sangat dibutuhkan di era Dimana teknologi berkembang pesat. Ini membantu siswa untuk lebih siap menghadapi tantangan di dunia yang terus berubah. Integrasi gamifikasi dalam konteks pendidikan perlu mempertimbangkan elemen permainan harus dirancang agar relevan dan dapat diterima oleh siswa.

*Quizizz* adalah platform yang menyediakan kuis interaktif untuk siswa dengan elemen gamifikasi seperti poin, leaderboard, dan tantangan waktu. Guru dapat membuat kuis atau memilih dari ribuan kuis yang sudah ada, dan siswa dapat berkompetisi dalam waktu nyata atau secara asinkron. Platform ini mendukung pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan kompetitif. Platform ini menjadi salah satu dari banyaknya media pembelajaran gamifikasi yang berhasil mengatasi permasalahan di kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dianggap lebih baik. Hal ini didukung karena pembelajaran yang baik adalah berfokus kepada keadaan peserta didik itu sendiri, utamanya pada mata pelajaran PPKn, untuk membantu siswa mandiri, kreatif, dan berpikir kritis dengan harapan belajar lebih menjadi menyenangkan, maka diperlukan inovasi yang bisa mengatasi hal tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mendalami masalah yang ada dalam mata pelajaran PPKn yang disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang efektif, dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran

Berbasis Gamifikasi Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran PPKn”

### **B. Identifikasi Masalah**

1. Lunturnya Berpikir Kritis, Mandiri, dan Kreatif diantara 6 Dimensi Nilai Pancasila.
2. Kegiatan belajar mengajar yang membosankan.
3. Proses Pembelajaran yang membosankan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian memiliki arah yang jelas. Dalam penelitian ini, peneliti memiliki batasan masalah yaitu tentang bagaimana Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKn.

### **C. Rumusan Masalah**

Berlandaskan latar belakang serta identifikasi masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah yakni:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk memperkuat elemen berpikir kritis, mandiri, dan kreatif dalam profil pelajar pancasila pada siswa kelas XI dalam mata pelajaran PPKn?

2. Apa saja hambatan dalam media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk memperkuat elemen berpikir kritis, mandiri, dan kreatif dalam profil pelajar pancasila pada siswa kelas XI dalam mata pelajaran PPKn?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Untuk tercapainya keberhasilan dari penelitian ini, maka tujuan penelitiannya yakni :

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk memperkuat elemen berpikir kritis, mandiri, dan kreatif dalam profil pelajar pancasila dalam mata pelajaran PPKn pada siswa kelas XI SMAN 5 Karawang.
2. Untuk mengetahui hambatan implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk memperkuat elemen berpikir kritis, mandiri, dan kreatif dalam profil pelajar pancasila dalam mata pelajaran PPKn pada siswa kelas XI SMAN 5 Karawang.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap penguatan Profil Pelajar Pancasila pada siswa, serta diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari dalam bidang Pendidikan Pancasila dan Ilmu Kewarganegaraan.



## 2. Manfaat Praktis

a. Bagi pembaca, dapat digunakan sebagai tambahan maupun ilmu maupun informasi tentang implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap penguatan Profil Pelajar Pancasila pada siswa.

b. Bagi penulis, selanjutnya diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila.

