BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Digitalisasi merupakan proses mengubah informasi dari bentuk analog menjadi format digital yang kemudian dimanfaatkan di berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kehadiran digitalisasi membawa dampak beragam, baik positif maupun negatif, sehingga dunia pendidikan berperan penting menyiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut. Selain itu, pendidikan berfungsi mengarahkan pendidik maupun peserta didik untuk menggunakan teknologi secara tepat dan bermakna. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan yang mendukung terbentuknya sistem digital, tetapi juga memberikan pedoman bagi masyarakat untuk menghadapi dan menyesuaikan diri dengan proses digitalisasi.

Sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut, pemerintah Indonesia mendorong transformasi pembelajaran melalui berbagai kebijakan strategis. Salah satu kebijakan utama adalah implementasi Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan kepada sekolah dan guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, serta memanfaatkan teknologi digital secara optimal (Wulandari & Oktaviani, 2024). Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2025 menegaskan komitmen pemerintah dalam mempercepat digitalisasi pembelajaran melalui Program Transformasi Digital Pendidikan (Kemendikdasmen, 2025). Kebijakan ini bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses sumber belajar digital, dan membentuk peserta didik yang melek teknologi serta siap menghadapi tantangan global.

Berdasarkan pemahaman tersebut, pelaksanaan pendidikan perlu dilakukan secara efektif, efisien dan selaras dengan perkembangan zaman agar tetap relevan dengan kebutuhan di lapangan. Dalam rangka mempersiapkan generasi penerus yang mampu menciptakan sekaligus mengikuti perkembangan digital, pendidikan harus diberikan sejak dini dan diarahkan secara terencana. Setiap kegiatan pendidikan tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai sebagai

dasar penyelenggaraan proses pembelajaran. Salah satu tujuan tersebut adalah mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik yang keberhasilannya dapat diukur melalui hasil belajar.

Hasil belajar menurut Sudjana (2017) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Indikator hasil belajar berdasarkan Taksonomi Bloom, mencakup aspek kognitif (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan berpikir kritis), aspek perilaku (keterampilan, koordinasi gerak, ketepatan, dan kemampuan melakukan praktik), serta aspek afektif (sikap, minat, motivasi, nilai, perasaan, tanggung jawab, keaktifan, kedisiplinan, dan kerja sama) (Nafiati, 2021). Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Sejalan dengan pentingnya mengetahui kemampuan dan perkembangan siswa melalui hasil belajar tersebut, muatan Pendidikan Pancasila juga menuntut adanya pemahaman yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif. Menurut Rachman dkk. (2021) Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk sikap, perilaku, dan nilai-nilai kebangsaan pada peserta didik sejak dini. Dengan demikian, pemahaman mengenai hasil belajar tersebut menjadi landasan penting ketika pelaksanaan muatan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, karena muatan ini tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga bertujuan membentuk warga negara yang memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap bangsa dan negara, memahami nilai-nilai Pancasila sejak dini, serta mampu hidup sesuai nilai-nilai tersebut dalam kehidupan bermasyarakat.

Pelaksanaan tujuan tersebut tidak selalu tercapai dalam praktik pembelajaran di sekolah. Meskipun Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam pembentukan sikap dan nilai, implementasinya sering belum mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal. Hal ini disebabkan pembelajaran masih banyak menggunakan model konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal untuk membantu siswa memahami materi. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian yang telah

dilaksanakan oleh Utami & Syah (2024) bahwa pembelajaran yang masih didominasi oleh model dan media konvensional terbukti kurang efektif karena membuat siswa pasif dan kurang terlibat ketika proses belajar, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Kondisi ini juga terjadi di SD Negeri Pasayangan, di mana guru menghadapi berbagai kendala selama proses belajar mengajar, termasuk rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV yang berinisial SR pada tanggal 7 November 2025 di SD Negeri Pasayangan, mengatakan bahwa:

"*Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, saya masih sering menggunakan buku paket, LKS, dan papan tulis. Kadang-kadang saya juga menggunakan gambar yang diprint untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media yang berbasis digital jarang saya gunakan karena belum terlalu terbiasa. Saat pembelajaran berlangsung, sebagian siswa terlihat kurang aktif, misalnya jarang bertanya atau menyampaikan pendapat. Anak-anak juga mudah merasa bosan, terutama kalau materinya banyak membaca, sehingga fokus mereka cepat berkurang. Pada saat diskusi atau mengerjakan tugas, tidak semua siswa terlibat secara aktif. Hal tersebut berpengaruh pada pemahaman materi, yang terlihat dari hasil belajar siswa, karena masih ada beberapa siswa yang nilainya belum mencapai KKTP* (Wawancara SR, 2025)".

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, sementara pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital belum optimal. Kondisi ini berdampak pada keterlibatan peserta didik yang relatif rendah, terlihat dari kurangnya keaktifan dalam bertanya, menyampaikan pendapat, serta partisipasi dalam kegiatan diskusi dan penugasan. Selain itu, peserta didik juga cenderung mudah merasa bosan dan kurang bersemangat, terutama ketika materi pembelajaran banyak didominasi oleh aktivitas membaca. Keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam konteks ini tidak diposisikan sebagai variabel yang diteliti secara tersendiri, melainkan dipahami sebagai faktor

pembelajaran yang memengaruhi pemahaman materi dan selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar siswa. Rendahnya keterlibatan dan motivasi tersebut berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar, yang tercermin dari masih adanya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Kondisi tersebut diperkuat oleh data nilai ulangan harian yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila masih rendah. Dari 28 siswa kelas IV A, hanya 11 siswa atau 39% yang sudah mencapai KKTP, sedangkan sisanya sebanyak 17 siswa atau 61% nilainya berada di bawah KKTP dengan rata-rata nilai 63. Begitu juga pada kelas IV B, dari 24 siswa hanya 10 siswa atau 41% yang nilainya sudah mencapai KKTP, sedangkan sisanya sebanyak 14 siswa atau 59% nilainya berada di bawah KKTP dengan rata-rata nilai 68.

Jika masalah rendahnya hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila tidak segera diatasi, hal ini dapat berdampak serius pada lemahnya internalisasi nilai-nilai karakter yang menjadi landasan perilaku peserta didik. Siswa yang belum mampu menguasai kompetensi dasar dalam muatan ini sering kali mengalami kesulitan dalam membedakan antara tindakan yang sesuai dengan norma dan yang menyimpang dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tidak hanya memengaruhi pencapaian akademik mereka secara keseluruhan, tetapi juga berisiko menghambat terbentuknya profil pelajar yang memiliki kesadaran berbangsa dan etika sosial yang kuat di masa depan (Magdalena dkk., 2021). Rendahnya hasil belajar ini menunjukkan perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman siswa.

Salah satu inovasi yang bisa dijadikan solusi yaitu dengan menerapkan media pembelajaran. Menurut Hasan dkk. (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa media

pembelajaran memiliki lima fungsi utama, yaitu sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, sumber belajar, alat yang dapat menstimulasi motivasi siswa, sarana yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang komprehensif dan bermakna, serta sebagai instrumen untuk memperoleh dan mengembangkan keterampilan. Apabila kelima fungsi tersebut berintegrasi secara optimal, maka hal itu akan berkontribusi pada tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

Upaya dalam mendukung tercapainya fungsi-fungsi tersebut, salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan cocok untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu *Genially*. Media pembelajaran *Genially* yang menyajikan elemen visual interaktif, video edukatif, kuis, dan diskusi kelompok berpotensi meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif siswa dan memperkuat penyampaian materi (Barrera & Maier, 2024). Media pembelajaran *Genially* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila akan lebih kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan jika diterapkan dengan berbasis gamifikasi. Deterding et al. (2011) menyatakan bahwa "*Gamification is defined as the use of game elements in non-gaming fields*". Pernyataan ini bisa diartikan bahwa "gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen permainan dibidang bukan permainan". Jadi, gamifikasi didefinisikan sebagai pemanfaatan elemen-elemen permainan dalam konteks atau bidang yang bukan merupakan permainan. Elemen dasar gamifikasi antara lain poin, lencana, level, papan peringkat, dan avatar. Dengan memasukkan elemen permainan tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Genially* efektif meningkatkan hasil belajar terutama pada muatan IPAS. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Baoknenok dkk. (2025) dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana Kupang, telah melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* dalam Pembelajaran IPAS

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 1 Bonipoi Kota Kupang". Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan *Genially* dalam pembelajaran IPAS di kelas V berhasil mencapai ketuntasan belajar hingga 80%.

Walaupun penelitian mengenai pemanfaatan *Genially* telah banyak dikaji dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, masih terdapat ruang untuk pengembangan penelitian lebih lanjut. Sebagian besar studi terdahulu masih terfokus pada mata pelajaran IPAS dan belum mengintegrasikan elemen gamifikasi secara komprehensif. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan *Genially* berbasis gamifikasi pada muatan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih sangat terbatas, sehingga menjadi celah penelitian yang penting untuk diisi. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui penerapan media *Genially* yang dipadukan dengan elemen gamifikasi untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Pasayangan. Melalui inovasi ini, peneliti tidak hanya menargetkan peningkatan hasil belajar, tetapi juga diarahkan untuk memperkuat internalisasi karakter siswa secara positif selaras dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Media Pembelajaran *Genially* Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pasayangan Tahun Ajaran 2025/2026)".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka terdapat identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Hasil belajar Pendidikan Pancasila belum optimal, ditunjukkan oleh masih adanya siswa yang belum mencapai KKTP.
2. Keterlibatan, motivasi belajar, dan pemahaman materi siswa dalam pembelajaran masih rendah.

3. Pemanfaatan media pembelajaran masih didominasi media konvensional dan belum optimal memanfaatkan media digital.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus, maka batasan penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pasayangan dan difokuskan hanya di kelas IV tahun ajaran 2025/2026.
2. Penelitian ini hanya difokuskan pada muatan Pendidikan Pancasila, pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban.
3. Penelitian ini hanya difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar.
4. Media pembelajaran *Genially* berbasis gamifikasi menjadi media pembelajaran yang dijadikan fokus penelitian ini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Genially* berbasis gamifikasi dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* di kelas IV SD Negeri Pasayangan?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar antara siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Genially* berbasis gamifikasi dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* di kelas IV SD Negeri Pasayangan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar antara siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Genially* berbasis gamifikasi dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* siswa kelas IV SD Negeri Pasayangan.

2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar antara siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Genially* berbasis gamifikasi dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* siswa kelas IV SD Negeri Pasayangan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kualitas pembelajaran. Selain itu dapat memperluas wawasan mengenai keilmuan khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang media yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi guru dalam menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital khususnya *Genially*. Selain itu dapat memberikan kontribusi sebagai referensi dalam penyelesaian permasalahan pembelajaran khususnya berkaitan dengan hasil belajar siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada peserta didik mengenai media pembelajaran *Genially* yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih inovatif dan tidak monoton. Selain itu hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perbaikan pelaksanaan pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada peneliti lain sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk menjadikan penelitian berikutnya menjadi lebih baik