

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang membantu seseorang berkembang dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia dan menjadi bagian dari proses perkembangan individu. Sejak usia dini hingga dewasa, manusia terus melalui kegiatan belajar yang membantu mereka memahami lingkungan sekitar serta beradaptasi dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui proses belajar, pendidikan menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas diri seseorang.

Dalam proses pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan serta sikap yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan membantu peserta didik agar mampu berpikir, bersikap, dan bertindak dengan lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian serta menyiapkan peserta didik untuk menghadapi kehidupan di masa depan. Pendidikan yang dilaksanakan dan dikelola dengan baik akan membantu peserta didik mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal. Dengan demikian, pelaksanaan pendidikan perlu dilakukan secara terencana dan berkelanjutan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Rahman (2021) mengemukakan

bahwa keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa yang membuat mereka mau dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan sungguh-sungguh dalam memahami materi pelajaran.

Motivasi belajar siswa sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Ketika siswa memiliki motivasi yang baik, mereka akan lebih mudah menerima materi, berani bertanya, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan belajar. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, pasif dalam pembelajaran, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar siswa perlu mendapat perhatian dalam pelaksanaan pendidikan.

Guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan metode pembelajaran yang menarik, pemberian dorongan, serta penciptaan suasana belajar yang nyaman. Dengan motivasi belajar yang baik, proses pendidikan diharapkan dapat berjalan lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting karena berpengaruh langsung terhadap tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, usaha mereka dalam memahami materi, serta pencapaian hasil belajar. Hasriadi (2022) menyatakan bahwa tanpa adanya penerapan metode pembelajaran yang inovatif, peserta didik cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi biasanya lebih berkonsentrasi, tekun menyelesaikan tugas, serta mampu

bertahan ketika menghadapi kesulitan belajar. Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat menyebabkan siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, dan memperoleh hasil belajar yang kurang optimal. Motivasi belajar pada siswa tidak terbentuk secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa, seperti minat belajar, keinginan untuk berhasil, dan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, faktor dari luar juga memiliki pengaruh, seperti dukungan orang tua, bimbingan guru, kondisi lingkungan sekolah, serta metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Ketika faktor-faktor tersebut mendukung, motivasi belajar siswa cenderung meningkat.

Salah satu aspek yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas. Riza dan Barrulwalidin (2023) menyatakan bahwa metode memiliki peran yang sangat strategis dalam proses pembelajaran. Metode menjadi pedoman atau cara dalam mengelola pembelajaran agar berlangsung secara sistematis dan efektif. Tanpa adanya metode yang tepat, proses pembelajaran akan sulit mencapai tujuan yang diharapkan.

Metode pembelajaran merupakan cara atau pendekatan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan minat belajar serta mendorong keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dapat menurunkan semangat belajar serta membuat siswa merasa jenuh.

Pada era perkembangan teknologi saat ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Hasriadi (2022) menyatakan bahwa perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk memanfaatkan teknologi dan internet dalam proses pembelajaran, karena generasi saat ini cenderung lebih tertarik pada media yang bersifat interaktif dan berbasis teknologi.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah game edukasi. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan menantang bagi siswa. Melalui game edukasi, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan game edukasi adalah *Genially*. *Genially* merupakan platform digital yang menyediakan berbagai fitur visual interaktif, animasi, serta elemen gamifikasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan game edukasi berbasis *Genially* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran.

Secara teoretis, pembelajaran yang efektif seharusnya melibatkan siswa secara aktif, menggunakan metode yang inovatif, serta memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun, dalam kenyataannya masih

terdapat proses pembelajaran yang berlangsung secara konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan teori dengan praktik pembelajaran yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti pada hari Rabu, 21 Januari 2026 serta keterangan dari guru kelas V di SD Negeri 17 Mungguk, diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama belajar. Situasi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa, kurangnya perhatian saat pembelajaran berlangsung, serta munculnya rasa bosan karena pembelajaran yang cenderung monoton.

Aprilyani dan Usamah (2025) menyatakan bahwa kondisi pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dapat menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, terbatasnya aktivitas literasi, serta kurangnya semangat siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Akibatnya, siswa merasa kesulitan memahami materi serta kurang tertarik terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa belum berkembang secara maksimal. Padahal, secara teoritis motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Adanya perbedaan antara teori yang menekankan pentingnya

pembelajaran yang interaktif dengan kondisi nyata di kelas menunjukkan adanya kesenjangan (gap) yang perlu mendapatkan perhatian.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan game edukasi terbukti mampu meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dinilai lebih efektif dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penerapan game edukasi berbasis *Genially* dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan, lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *Genially* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 17 Mungguk. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Game Edukasi Berbasis *Genially* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 17 Mungguk Tahun Pelajaran 2025/2026.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan penggunaan game edukasi berbasis *Genially* pada siswa kelas V di SD Negeri 17 Mungguk Kecamatan Sekadau Hilir?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *Genially* terhadap motivasi belajar pendidikan pancasila di kelas V SD Negeri 17 Mungguk Kecamatan Sekadau Hilir ?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan game edukasi berbasis *Genially* di SD Negeri 17 Mungguk Kecamatan Sekadau Hilir?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut?

1. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan game edukasi berbasis *Genially* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V di SD Negeri 17 Mungguk Kecamatan Sekadau Hilir.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan game edukasi berbasis *Genially* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 17 Mungguk Kecamatan Sekadau Hilir?
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan game edukasi berbasis *Genially* di SD Negeri 17 Mungguk Kecamatan Sekadau Hilir.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti atau akademisi lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi berbasis *Genially*, baik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lainnya di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penggunaan game edukasi berbasis *Genially* dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Sehingga dapat mendorong motivasi belajar, meningkatkan minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasil belajar siswa meningkat.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif. Serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila secara lebih efektif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar, lebih aktif dalam partisipasi, dan lebih mudah memahami materi. guru dapat memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai panduan untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi lainnya di kelas.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan konsep penelitian kuantitatif secara langsung. Khususnya dengan melihat pengaruh game edukasi berbasis *genially* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi sekolah, khususnya SDN 17 Mungguk, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian serupa.

E. Variabel Penelitian

Menurut Djollong (2014) Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas atau variabel independen (X) dan variabel terikat atau dependen (Y). Berdasarkan judul penelitian terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel game edukasi berbasis *genially* (X) dan motivasi belajar (Y).

1. Variabel Independen (X)

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi variabel variabel dependen atau variabel terikat. Ridha (2017) Mengemukakan bahwa "Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)". Dalam penelitian ini terdapat variabel yang menjadi variabel bebas atau variabel independen antara lain game edukasi berbasis *genially* (X)

2. Variabel Dependen (Y)

Ridha (2017) Mengemukakan bahwa "variabel dependen disebut juga variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang mejadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dengan demikian variabel terikat atau variabel dependen pada penelitian ini adalah motivasi belajar siswa (Y).

F. Definisi Operasional

1. Game Edukasi Berbasis *Genially*

Pada dasarnya, game edukasi berbasis *Genially* merupakan media pembelajaran digital berbasis web yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau pendidik untuk merancang materi pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Penyajian materi dalam game ini dikemas dalam berbagai bentuk permainan, seperti kuis, petualangan, simulasi, maupun tantangan, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara menyenangkan melalui aktivitas bermain. *Genially* mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, antara lain teks, gambar, audio, video, dan animasi, yang dipadukan dengan fitur interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Tujuan dari penerapan game edukasi berbasis *Genially* adalah untuk meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Tampilan yang menarik dan interaksi yang aktif mendorong siswa menjadi lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media Interaktif berbasis digital *genially* mampu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih aktif dan adanya ketertarikan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari, maka dengan mudah peserta didik mengingat apa materi yang telah dipelajari Tueno dkk., (2024).

Genially yang interaktif dan berbasis digital mampu merangsang proses berpikir siswa secara aktif, memperkuat daya ingat, serta

membantu memahami konsep yang abstrak secara konkret. Bessie dkk., (2025)

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul pada diri siswa, baik yang bersumber dari faktor internal maupun pengaruh eksternal, yang mendorong siswa untuk memiliki kemauan, antusiasme, dan keseriusan dalam mengikuti kegiatan belajar. Dorongan tersebut membuat siswa terdorong untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, memperhatikan penjelasan materi, serta berupaya memahami dan menguasai pengetahuan serta keterampilan yang dipelajari. Adanya motivasi belajar membantu siswa memiliki arah dan tujuan yang jelas dalam belajar, mengurangi rasa jenuh, serta tetap bertahan dalam belajar meskipun dihadapkan pada berbagai kesulitan atau hambatan. Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting terhadap keberhasilan belajar siswa. Siswa dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi umumnya menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran, seperti memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, keberanian untuk bertanya, dan kesiapan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung kurang aktif, mudah putus asa, dan tidak mampu mencapai hasil belajar secara optimal. motivasi belajar perlu mendapat perhatian khusus dan terus dikembangkan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai perkembangan dan prestasi belajar yang maksimal.

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk membentuk peserta didik agar mampu memahami, menjiwai, serta menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara dan pedoman hidup bangsa Indonesia. Dalam pembelajarannya, siswa mempelajari makna dari setiap sila, peran dan kedudukan Pancasila dalam sistem ketatanegaraan, serta bagaimana nilai-nilai tersebut diwujudkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui mata pelajaran ini, diharapkan peserta didik tidak hanya menguasai konsep Pancasila secara teori, tetapi juga menampilkan sikap dan perilaku sehari-hari yang mencerminkan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial.