

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses yang diperlukan mencapai keseimbangan dan peningkatan dalam pengembangan pribadi maupun masyarakat (Nurkholis, 2013). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 menjelaskan mengenai fungsi dan tujuan Pendidikan nasional sebagai berikut:

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 dan Kewarganegaraan mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila (Rahayu, 2017: 1). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan cara tepat untuk mewujudkan nilai-nilai karakter yang baik kepada peserta didik. Selaras dengan tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang pada dasarnya menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang demokratis yang berkarakter nilai-nilai Pancasila (Juliardi, 2015).

Menurut Samsuri (2011: 1), saat ini mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang dinilai menonjolkan kepentingan tafsir rezim dengan sajian yang tidak menarik dan formalistik. Samsuri (2011: 2) menjelaskan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang tidak menarik terjadi karena materi-materi yang diajarkan cenderung verbalistik dan model pembelajarannya cenderung berbentuk hafalan/kognitif. Konsep belajar mengajar juga sangat bergantung pada metode pembelajaran konvensional atau berpusat pada guru (Hidayat dkk 2020). Pembelajaran yang cenderung monoton, teoretik, kognitif, dan verbalistik dapat menimbulkan kejenuhan bagi siswa.

Guru yang berkualitas harus menguasai standar kemampuan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran nasional. Proses belajar mengajar di kelas sangat dipengaruhi oleh kualitas guru. Guru merupakan faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Guru sebagai tenaga profesional melaksanakan tugas pokok dan peran pendidik dalam rangka meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa. Guru yang profesional harus dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman, menyenangkan dan memperhatikan *student well-being*. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan memperhatikan *student well-being* menjadi salah satu faktor untuk menentukan hasil belajar yang maksimal. Suasana kelas yang menyenangkan akan membuat siswa menikmati proses pembelajaran tanpa adanya tekanan, sehingga siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Faktanya dalam proses pembelajaran, *student well-being* masih kurang diperhatikan. Guru kurang memperhatikan perkembangan siswa, sehingga berdampak pada kurang maksimalnya siswa dalam melakukan pembelajaran. Menurut Muhibbin dkk (2019), dalam kegiatan pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana yang kondusif dengan mengikutsertakan siswa untuk berperan aktif dalam mendiskusikan suatu materi pembelajaran. Buchori dkk (2015) menyatakan, suatu bangsa tidak akan maju jika guru tidak mau berkorban untuk suatu bangsa, hal ini diartikan kunci kemajuan pendidikan adalah guru dan pengorbanan. Maka kebangkitan awal bangsa harus dimulai dengan menilai guru yang suka berkorban. Guru tidak hanya menjadi guru di kelas formal. Tugas guru tidak hanya mengajarkan bagaimana menjawab soal ulangan nasional yang terampil. Guru juga harus memperhatikan *student well-being* dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak menyenangkan, penuh tekanan dan membosankan akan berdampak negatif pada siswa seperti stres, bosan, jenuh dan depresi. Kondisi tersebut akan berdampak pada penilaian individu sehingga menyebabkan penurunan prestasi siswa. Menurut Huebner dan McCullough sebagaimana dikutip Rizki dan Anita (2015: 1), menunjukkan bahwa semakin tinggi stres yang dialami siswa maka semakin buruk juga prestasi belajar siswa. Menurut Fatimah seperti yang dikutip Rizki dan Anita (2015: 1), ketika siswa

mengalami kejenuhan dan stres akan memberikan dampak buruk pada hubungan interpersonal, kemudian keadaan tersebut dapat membuatnya merasa bahwa iklim belajar di sekolahnya tidak menyenangkan.

*Student well-being* menjadi topik penting di sekolah yang harus diperhatikan karena berkaitan dengan beberapa hal dengan sekolah, prestasi akademik yang tinggi, dan keadaan fisik dan mental yang lebih sehat (Aulia, 2020: 10). *Student well-being* merupakan keadaan emosional berkelanjutan yang menunjukkan karakteristik *positivity*, *resilience*, *self-optimisation*, dan *satisfaction* (Aris dan temi, 2017). Menurut Rizki dan Anita (2015: 3), *well-being* adalah penilaian positif individu yang meliputi kondisi fisik sekolah (*having*), hubungan sosial (*loving*), kebutuhan pemenuhan diri (*being*), dan status kesehatan (*health status*) dalam kehidupan sekolah yang dijalani. Christyanti dkk (2010), menyatakan bahwa siswa yang memiliki penyesuaian diri terhadap tuntutan akademik yang baik, maka kecenderungan stresnya rendah.

*Well-being* adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar, sehingga jika *student well-being* tidak terpenuhi dapat mengganggu proses belajar dan hasil yang ditunjukkannya pun menjadi tidak maksimal. Terbukti perilaku siswa pada proses pembelajaran terlihat pasif, sibuk mengobrol dengan temannya dan tidak memperhatikan guru. Nedelcu dkk sebagaimana dikutip Popescu dkk (2021), *well-being* sebagai kualitas kehidupan pendidikan, dilihat dari perspektif psikologis, fisiologis dan sosial.

Berdasarkan kesenjangan yang telah dikemukakan, guru perlu menggunakan strategi, model atau sarana pembelajaran lainnya untuk dapat mewujudkan *student well-being*. Penggunaan teknologi video animasi diyakini cocok untuk mewujudkan *student well-being*, karena dapat menyampaikan pesan dan tindakan dalam cara yang menarik (Wuryanti dan Badrun, 2016: 235). Media video animasi membantu guru dalam menyampaikan materi dan menarik perhatian siswa saat pembelajaran di kelas.

*Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Belajar sambil bermain merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Belajar sambil bermain

memberikan motivasi tinggi bagi siswa. Proses pembelajaran yang dilengkapi dengan sebuah permainan menjadikan siswa bisa merasa senang dan nyaman mengikuti pelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti mengajukan alternatif judul “Penggunaan Video Animasi *Powtoon* dan *Quizizz* pada Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Mewujudkan *Student well-being*”. Tema penelitian ini dianggap relevan dengan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP UMS sebagai pusat ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Tema penelitian ini dianggap berkaitan dengan visi dan misi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta mata kuliah Metodik Khusus Pembelajaran PPKn dan Filsafat Pendidikan yang selaras dengan penelitian ini.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagaimana berikut:

1. Bagaimana implementasi penggunaan video animasi *Powtoon* dan *Quizizz* pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk mewujudkan *student well-being*?
2. Bagaimana efektivitas implementasi penggunaan video animasi *Powtoon* dan *Quizizz* pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk mewujudkan *student well-being*?
3. Apa saja kendala dan solusi penggunaan video animasi *Powtoon* dan *Quizizz* pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk mewujudkan *student well-being*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan yaitu:

1. Mendiskripsikan implementasi penggunaan video animasi *Powtoon* dan *Quizizz* pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk mewujudkan *student well-being*.
2. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan video animasi *Powtoon* dan *Quizizz* pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk mewujudkan *student well-being*.
3. Mengetahui kendala dan solusi penggunaan video animasi *Powtoon* dan *Quizizz* pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk mewujudkan *student well-being*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan mempunyai manfaat yang jelas. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Mendapatkan teori baru mengenai penggunaan video animasi *Powtoon* dan *Quizizz* pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk mewujudkan *student well-being*.
  - b. Menambah wawasan dan pemahaman peneliti mengenai penggunaan video animasi *Powtoon* dan *Quizizz* pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk mewujudkan *student well-being*.
  - c. Hasil kajian ini dapat dijadikan dasar untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
  - a. Manfaat bagi Siswa
    - 1) Mewujudkan *student well-being* melalui penggunaan video animasi *Powtoon* dan *Quizizz* pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
    - 2) Siswa mendapat pengalaman proses pembelajaran yang menyenangkan.
    - 3) Meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

- 4) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- 5) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

b. Manfaat bagi Guru

- 1) Meningkatkan semangat guru untuk mengajar dengan menerapkan berbagai sarana pembelajaran untuk mewujudkan *student well-being*.
- 2) Mengembangkan kreatifitas guru dalam mengajar khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- 3) Memperbaiki kinerja guru dalam mengajar, sehingga dapat mewujudkan *student well-being*.
- 4) Memperoleh sarana pembelajaran pembelajaran yang tepat untuk *student well-being*.
- 5) Meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru.

c. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan yang bermanfaat untuk bahan pertimbangan dalam pelaksanaan program kegiatan belajar bagi siswa di masa yang akan datang.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.