

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat, seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan penggunaan teknologi. Teknologi merambah ke berbagai bidang, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Dunia pendidikan harus mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi, bukan hanya guru tetapi peserta didik juga harus *melek* teknologi. Teknologi berperan dalam membentuk pendekatan untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Teknologi bisa dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga dapat membebaskan peserta didik dari batasan-batasan yang hadir dari pembelajaran tradisional. Walaupun teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, namun interaksi sosial juga penting dalam pengalaman pendidikan. Keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi juga tetap perlu diperhatikan oleh guru sebagai pendidik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal (Effendi et al., 2019).

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media tidak hanya untuk peserta didik, akan tetapi juga untuk guru yang memiliki tugas dalam merancang, mengembangkan, serta melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal ini, fungsi media pembelajaran yang dikembangkan dengan teknologi dapat menjadikan proses pembelajaran berlangsung dengan lebih menarik serta interaktif. Melalui pemanfaatan

teknologi, peserta didik diharapkan mampu mempelajari materi dengan nyata dan konkret.

Pendidikan Nasional di Indonesia bersumber pada kebudayaan bangsa Indonesia, Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional “Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tentu saja perlu adanya Kurikulum pendidikan wajib salah satunya pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah ditujukan untuk meningkatkan rasa cinta tanah air, semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, ideologi, dan dasar negara yaitu pancasila. PPKn adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai yang lebih ditekankan untuk membentuk sikap dan karakter tidak semata-mata hanya pada peningkatan pengetahuan saja. Dengan demikian, mata pelajaran ini meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dengan menitik beratkan ranah afektif (Riyanti et al., 2019).

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mempunyai tantangan yang bervariasi tergantung pada konteks dan lingkungan. Salah satunya yaitu kompleksitas materi PPKn, kompleksitas adalah : “kompleksitas yaitu proses yang terus mengalami peningkatan baik

dari segi ketrampilan teknis, pemahaman materi, motivasi belajar toleransi dan mampu mengambil keputusan dengan cara menganalisis permasalahan (Yolandha et al., 2021)''.

Dalam hal ini jika dikaitkan dengan PPKn maka kompleksitas ialah proses memahami konsep-konsep dasar tentang pembahasan materi pembelajaran seperti politik, sejarah, dan sistem pemerintahan yang saling berkaitan, sehingga mampu menganalisis dan menyelesaikan permasalahan dan mampu mengambil keputusan yang bisa dipertanggung jawabkan (Sukmawati et al., 2020). Dalam proses pembelajaran PPKn dengan memanfaatkan media *power point* berlangsung kurang efektif. Maka dari itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik.

Penerapan media pembelajaran pada proses pembelajaran seorang pendidik mempunyai peran yang sangat penting dimana pendidik bertanggung jawab dalam mengelola kelas dengan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, dinamis, efisien dan positif yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran PPKn sehingga diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas, berfikir kritis, partisipasi dan motivasi peserta didik menggunakan teka-teki silang (Rossamina et al., 2023). Peserta didik dituntut agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka keberhasilan suatu pembelajaran bukan hanya terletak pada peran guru, akan tetapi diperlukan juga partisipasi aktif peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Wana, R 2021).

Media Pembelajaran yang telah dirancang dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membentuk sikap mandiri dalam belajar bagi peserta didik. Selain itu, manfaat media pembelajaran yang lainnya yaitu menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien, pembelajaran juga dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan disesuaikan pada situasi dan kondisi guru maupun peserta didik (Anshori, 2018).

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 11, 15, 18 Agustus 2023 di kelas XI SMA Muhammadiyah 6 Yogyakarta, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya partisipasi belajar peserta didik ketika pembelajaran PPKn menggunakan media *power point*. Peserta didik cenderung kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan asik dengan kegiatan lain seperti tidur, ngobrol dengan teman, membuat kegaduhan dan bermain *hand phone* tanpa sepengetahuan guru PPKn. Ketika guru bertanya hanya ada beberapa peserta didik yang menjawab atau menanggapi dan pada saat guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya, banyak peserta didik yang diam. Hal ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran PPKn di kelas XI SMA Muhammadiyah 6 Yogyakarta.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Dalam Mata Pelajaran PPKn di SMA Muhammadiyah 6 Yogyakarta” agar mengetahui lebih detail mengenai upaya peningkatan semangat belajar peserta didik dengan media teka-teki silang di SMA Muhammadiyah 6 Yogyakarta .

B. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian merupakan salah satu komponen penting, untuk mengetahui pemanfaatan media teka-teki silang pada mata pelajaran PPKn di SMA Muhammadiyah 6 Yogyakarta tersebut maka dapat dirumuskan pertanyaan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perencanaan media teka-teki silang dalam pembelajaran PPKn pada materi mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan NKRI kelas XI ?
2. Bagaimana penerapan media teka-teki silang dalam pembelajaran PPKn pada materi mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan NKRI kelas XI?
3. Bagaimana pandangan peserta didik terhadap penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran PPKn pada materi mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan NKRI kelas XI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses perencanaan media teka-teki silang dalam pembelajaran PPKn pada materi mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan NKRI kelas XI?
2. Untuk mengetahui penerapan media teka-teki silang dalam pembelajaran PPKn pada materi mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan NKRI kelas XI?
3. Untuk mengetahui pandangan peserta didik terhadap penggunaan media teka-teki silang pada materi mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan

NKRI kelas XI ?

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berguna untuk memberikan arah dalam sebuah penelitian. Fokus dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang dalam Mata Pelajaran PPKn di SMA Muhammadiyah 6 Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai salah satu bahan untuk mengembangkan konsep ilmu pendidikan dalam kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang inovatif serta dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan referensi bagi peneliti yang ingin mengkaji mengenai masalah yang relevan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran PPKn (Sukmawati et al., 2022). Manfaat penelitian ini berhubungan dengan mata kuliah media pembelajaran dan perencanaan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai informasi kepada sekolah mengenai cara mengatasi permasalahan peserta didik terhadap partisipasi pembelajaran PPKn serta mengatur lebih maksimal dalam menyusun media pembelajaran dan upaya yang lebih baik kedepannya.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan evaluasi guru dalam meningkatkan, menyusun dan mengembangkan media pembelajaran

serta meningkatkan partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

c. Bagi peserta didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi, antusias dan partisipasi belajar peserta didik dalam melakukan pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung efektif.