

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu yang termasuk kedalam sistem Pendidikan menengah salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan untuk melatih supaya siswa memiliki keterampilan kerja yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan industri. Ciri khas pendidikan SMK terdapat pada struktur kurikulumnya yang membagi pelajaran menjadi tiga kelompok yaitu normatif, adaptif, dan produktif. Pembagian ini bertujuan agar peserta didik dijenjang SMK tidak hanya memiliki kemampuan kejuruan, namun juga memiliki dasar nilai, sikap, dan pengetahuan umum yang mendukung profesionalisme dalam bekerja (Sudira, 2021, hlm. 14). Mata pelajaran normatif di SMK adalah mata pelajaran yang bertujuan membentuk karakter, sikap, dan wawasan kebangsaan peserta didik, seperti Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Dari sudut pandang akademis, mata pelajaran normatif memiliki peran penting dalam membentuk nilai-nilai moral, sikap etika kerja, serta kesadaran sosial peserta didik agar mereka menjadi calon tenaga kerja yang memiliki karakter dan tanggung jawab. Penelitian menunjukkan bahwa memahami aspek normatif membantu meningkatkan kemampuan soft skills peserta didik SMK, yang sangat penting di dunia kerja, seperti disiplin, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan membuat keputusan berdasarkan nilai (Turistiati & Ramadhan, 2021, hlm. 4).

Di sisi lain, mata pelajaran produktif merupakan ciri utama dari pendidikan SMK yang fokus pada penguasaan kemampuan spesifik sesuai dengan program kejuruan. Mata pelajaran ini fokus pada pembelajaran yang melibatkan praktik langsung, pengalaman nyata, dan menyelesaikan masalah seperti di dunia kerja sebenarnya. Pembelajaran yang produktif membutuhkan partisipasi siswa secara aktif untuk setiap proses pembelajaran, sehingga siswa terbiasa berpikir dengan praktik hingga

kontekstual sesuai dengan kebutuhan dunia kerja (Billett, 2020, hlm. 64). Meski demikian, dalam praktik pembelajaran di SMK, mata pelajaran normatif seringkali dianggap sebagai pelajaran yang hanya bersifat teoritis dan tidak terlalu berkaitan dengan kompetensi kejuruan yang dimiliki peserta didik (Jannah & Susanti, 2024)

Persepsi itu membuat minat belajar dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran normatif menjadi rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran normatif di SMK, metode yang digunakan masih berupa ceramah dan mengutamakan peran guru, sehingga peserta didik cenderung tidak aktif dan kesulitan menghubungkan materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari atau dunia kerja (Nurhasanah, 2023, hlm. 38). Perbedaan sifat mata pelajaran normatif yang cenderung teoritis dengan mata pelajaran produktif yang lebih praktis menyebabkan kesulitan dalam mengelola proses pembelajaran di SMK. Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa mata pelajaran normatif akan lebih baik jika diajarkan dengan pendekatan belajar yang sesuai dengan konteks dan berbasis masalah, sehingga mampu menghubungkan antara teori dan penerapannya di dunia nyata. Cara tersebut dianggap dapat memperkuat hubungan antara materi aturan dengan kebutuhan dunia kerja serta membuat peserta didik SMK lebih tertarik belajar (Lesmana, 2024, hlm. 247-248).

Terdapat data statistik dan fakta tentang nilai atau hasil belajar peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia. Data resmi yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek menunjukkan bahwa prestasi peserta didik SMK dalam ujian akhir secara nasional masih mengalami peningkatan yang tidak signifikan di beberapa mata pelajaran tertentu. Berdasarkan laporan hasil ujian nasional yang dikelola Kemendikbudristek dalam tahun pelajaran terbaru, rerata nilai ujian peserta didik SMK di beberapa mata pelajaran masih di bawah standar minimal kompetensi yang ditentukan, misalnya di bawah skor 70. Skor ini sering digunakan sebagai patokan untuk menentukan apakah peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di berbagai sekolah. Salah satu data menunjukkan rata-rata hasil ujian nasional SMK di beberapa mata pelajaran berkisar antara 44,12 hingga 65,72. Angka ini masih perlu ditingkatkan agar mencapai target kompetensi

lulusan SMK secara nasional (Kemendikbudristek, data Laporan Hasil Ujian Nasional, 2024).

Meskipun laporan hasil Ujian Nasional tidak memberikan angka spesifik untuk setiap mata pelajaran PPKn, data rata-rata secara umum digunakan sebagai tanda bahwa kemampuan peserta didik SMK masih perlu ditingkatkan agar kualitas pendidikan bisa lebih baik — termasuk mata pelajaran umum seperti PPKn yang merupakan bagian penting dalam membentuk karakter warga negara peserta didik. Hasil ujian nasional yang rendah, terutama pada mata pelajaran non-kejuruan, sering menunjukkan kesulitan dalam memahami konsep, kemampuan berpikir kritis, dan semangat belajar peserta didik SMK.

Selain itu, publikasi dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang berasal dari Pusat Penilaian Pendidikan Kemendikbudristek juga memberikan laporan hasil ujian nasional di tingkat SMP, SMA, dan SMK secara keseluruhan dalam beberapa tahun terakhir. Data tersebut menunjukkan adanya perbedaan tingkat pencapaian nilai di berbagai jenjang pendidikan yang perlu diperhatikan dan ditangani oleh para pihak terkait di bidang pendidikan, agar kualitas proses belajar mengajar di jenjang sekolah menengah, termasuk SMK, dapat ditingkatkan (BPS, Laporan Hasil Ujian Nasional, 2015–2019). Data statistik dari pemerintah ini menunjukkan bahwa masih ada kelompok peserta didik SMK yang belum mencapai hasil belajar yang terbaik, terutama pada mata pelajaran yang bersifat normatif seperti PPKn. Ini perlu diteliti lebih lanjut karena PPKn tidak hanya tentang menguasai materi, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan kemampuan sebagai warga negara yang merupakan salah satu tujuan utama pendidikan nasional.

Berbagai hasil penelitian pendidikan dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik masih menjadi persoalan dominan pada pembelajaran di sekolah menengah, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat konseptual dan normatif seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Studi yang dilakukan oleh Putri dan Trisnawati (2024, hlm. 3059-3070) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan

buku teks berdampak pada rendahnya motivasi dan capaian kognitif peserta didik SMK. Kondisi serupa juga ditemukan oleh Dewi (2024) yang menyatakan bahwa kurangnya variasi model pembelajaran menyebabkan peserta didik pasif dan tidak mampu mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata. Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dengan praktik pembelajaran di kelas. Ketidaksesuaian tersebut berimplikasi pada rendahnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik secara optimal. Hal ini menegaskan bahwa permasalahan pembelajaran bukan hanya bersifat teknis, tetapi berdampak langsung pada hasil belajar peserta didik (Putri & Trisnawati, 2024, hlm. 3059-3070).

Metode ceramah dapat memberikan stimulus yang negatif dalam proses pembelajaran peserta didik karena pada praktiknya peserta didik hanya mendengarkan dan berdampak pada kurangnya minat dan aktifitas yang menarik pada peserta didik hal tersebut menunjukkan peserta didik membutuhkan suatu pembelajaran yang memberikan stimulus berdampak agar dapat meningkatkan motivasi belajar karena motivasi belajar Adalah pondasi utama untuk membantu menghasilkan hasil belajar yang meningkat setiap semesternya. Dengan adanya hal tersebut dapat dilihat bahwa terdapat kebutuhan model pembelajaran yang Student Center untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian lain menegaskan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik tidak dapat dilepaskan dari lemahnya motivasi belajar sebagai faktor internal utama Ariyani, Sida, & Akram (2024, hlm. 317-330) dalam penelitiannya menemukan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan ketika pembelajaran menggunakan media digital interaktif berbasis permainan edukatif. Sebaliknya, pembelajaran konvensional yang monoton cenderung menurunkan minat belajar peserta didik dan berimplikasi pada rendahnya hasil evaluasi akademik. Temuan ini diperkuat oleh Pratama (2024, hlm. 1-9) yang menyatakan bahwa motivasi belajar

memiliki korelasi positif yang kuat dengan peningkatan hasil belajar peserta didik SMK. Dengan demikian, permasalahan pembelajaran yang tidak memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik berdampak langsung pada capaian akademik. Kondisi ini menunjukkan pentingnya inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada penguatan motivasi belajar peserta didik. Tanpa motivasi yang memadai, proses pembelajaran sulit mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar harus diawali dengan perbaikan strategi dan model pembelajaran (Ariyani, Sida, & Akram, 2024, hlm. 330).

Di era *Revolusi industry 4.0* yang berpengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai bidang kehidupan terkhusus pada bidang Pendidikan yang ikut merasakannya. Dengan ditandai oleh pemanfaatan teknologi digital, dan pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi yang menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada saat ini bidang Pendidikan fokusnya bukan hanya sekedar transfer ilmu pengetahuan tetapi juga harus berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan pemecahan masalah peserta didik yang sejalan dengan kemajuan abad ke-21. Untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif proses pembelajaran harus bisa menyesuaikan dengan kemajuan teknologi.

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan untuk menjawab permasalahan tersebut. Model PBL menempatkan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kritis dan aktif dalam mencari solusi. Menurut Pratama (Pratama F. E., 2025, hlm. 1-10), penerapan PBL mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan karena pembelajaran berpusat pada proses investigasi dan diskusi kelompok. Sintaks PBL meliputi orientasi peserta didik pada masalah, pengorganisasian peserta didik untuk belajar, pembimbingan penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Setiap tahapan tersebut dirancang untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Dengan demikian, PBL

tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, PBL dinilai relevan untuk diterapkan pada mata pelajaran PPKn (Pratama F. E., 2025, hlm. 1-10).

Sintaks PBL yang sistematis memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Pada tahap orientasi masalah, peserta didik dihadapkan pada permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Tahap penyelidikan mendorong peserta didik mencari informasi dan solusi secara aktif. Proses ini melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik. Media *Educandy* berperan sebagai alat evaluasi dan penguatan materi pada tahap akhir pembelajaran. Dengan demikian, setiap sintaks PBL dapat dioptimalkan melalui dukungan media digital. Penelitian oleh Syahputra (2024) menunjukkan bahwa evaluasi berbasis *Educandy* meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengerjakan soal. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Namun demikian, efektivitas PBL sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Penelitian oleh Putri dan (Noviyanti, Tursinawati, & Herdiana, 2025) menunjukkan bahwa PBL yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan PBL tanpa dukungan media digital. Media pembelajaran berperan sebagai stimulus yang memperkuat keterlibatan peserta didik dalam setiap tahap sintaks PBL. Tanpa media yang menarik, pembelajaran berbasis masalah berpotensi kehilangan daya tariknya bagi peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi PBL. Media digital berbasis permainan edukatif dinilai mampu meningkatkan fokus dan partisipasi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi model dan media pembelajaran harus dirancang secara sinergis. Dengan demikian, PBL berbantuan media interaktif menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Putri & Trisnawati, hlm. 12. 2024).

Media *Educandy* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang banyak diteliti dalam lima tahun terakhir. Dewi (2024) menyatakan bahwa *Educandy* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan karena menyajikan materi dalam bentuk permainan yang menarik dan menantang. Hasil serupa juga ditemukan oleh Putri dan Trisnawati(2024, hlm. 10) yang menunjukkan peningkatan nilai post-test pada kelas yang menggunakan *Educandy*. Media ini memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui kuis, puzzle, dan tantangan berbasis digital. Karakteristik tersebut sesuai dengan gaya belajar peserta didik SMK yang cenderung menyukai aktivitas praktik dan interaktif. Selain itu, *Educandy* dapat diakses melalui gawai yang akrab dengan kehidupan peserta didik. Dengan demikian, penggunaan *Educandy* dapat menjembatani kebutuhan belajar peserta didik dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan potensi besar *Educandy* sebagai media pendukung PBL.

Penelitian oleh Jumiati (2025, hlm. 6601-6607) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Educandy* berdampak signifikan terhadap peningkatan penguasaan materi dan hasil belajar peserta didik SMK. Dalam penelitiannya, kelas eksperimen yang menggunakan *Educandy* memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya perhatian dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan. Peningkatan motivasi ini berimplikasi langsung pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, *Educandy* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang efektif. Temuan ini memperkuat urgensi penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn (Jumiati, Nasir, & Akram, 2025, hlm. 6601-6607).

Permasalahan pembelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik tidak dapat dibiarkan tanpa solusi. Guru dituntut untuk mampu mengembangkan pembelajaran yang adaptif terhadap

perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Model PBL berbantuan media *Educandy* menawarkan alternatif pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Dengan memanfaatkan gawai yang sudah akrab dengan peserta didik, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Penelitian oleh Putu dkk. (2023) menunjukkan bahwa media *Educandy* meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Keterlibatan tersebut berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penerapan PBL berbantuan *Educandy* diharapkan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran PPKn. Hal ini memperkuat landasan penelitian ini.

Di salah satu sekolah yang berada di kecamatan lembang yaitu di Tingkat Pendidikan menengah kejuruan SMK PNC (Putra Nasional Cibodas) Lembang, pada proses pembelajarannya masih terdapat Beberapa guru yang menggunakan metode ceramah dan pada praktiknya hanya menggunakan buku paket, pada praktiknya di SMK Putra Nasional Cibodas Lembang telah menggunakan kurikulum Merdeka dengan pendekatan deep learning namun berdasarkan survey awal yang dilakukan oleh peneliti masih banyak guru yang acuh dan pada akhirnya kurikulum tersebut hanya teori yang hanya diterapkan pada pembuatan perangkat pembelajaran, pada kenyataannya anak – anak kebanyakan diberikan stimulus dari materi buku paket yang dimana guru hanya memberikan intruksi untuk merangkum materi pembelajaran yang ada pada buku paket tersebut. Ketergantungan pada buku paket tersebutlah yang menyebabkan tidak berkembangnya kreativitas guru dalam memberikan stimulus pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik. Dengan ini bukan hanya peserta didiknya saja yang tidak berkembang tetapi juga dengan gurunya.

Ketersediaan fasilitas pembelajaran di SMK Putra Nasional Cibodas Lembang dapat dikatakan sudah cukup lengkap karena memiliki akses wi-fi, Proyektor dan sinyal internet yang cukup bagus pada setiap kelasnya, namun tidak memiliki proyektor setiap kelas yang membuat guru harus melkan peminjaman proyektor yang akan memakan waktu dengan proses pemasangan proyektor. Di sisi lain pembelajaran PPKn seringkali diartikan mata Pelajaran yang hanya berfokus pada teori yang menyebabkan kurang

tertariknya peserta didik terhadap mata Pelajaran PPKn cara pandang tersebut diperkuat dengan adanya persepsi diatas yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang masih menekankan hafalan konsep melalui buku paket dan ceramah satu arah. Akibatnya, peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan sulit mengaitkan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau yang selanjutnya akan disingkat dengan Model PBL, dianggap cocok untuk menjawab Beberapa permasalahan pada bidang Pendidikan karena pada praktiknya model PBL menekankan pembelajaran yang berbasis masalah nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik, yang dimana pada praktiknya peserta didik dibentuk untuk memiliki pemikiran yang kritis, bekerja sama, dan dapat mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah secara sistematis. Hal ini dapat dikuatkan dengan penelitian terdahulu yang menggunakan model PBL yaitu penelitian oleh Latifah,et.al. (2025, hlm. 881-887) penelitian dilakukan di SMK Merdeka Ulujami dengan judul Integrasi Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMK Merdeka Ulujami. Metode ini digunakan dalam pembelajaran kejuruan dan terbukti mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir secara lebih baik., terutama dalam hal analisis, evaluasi, dan kolaborasi. Keberhasilan penerapan PBL sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, dukungan institusi sekolah, dan kemitraan dengan dunia industri. Sehingga, dari temuan ini diperlukan pelatihan guru yang berkelanjutan, peningkatan fasilitas belajar, dan penguatan integrasi sekolah dengan industri. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup sampel dan fokus keterampilan tertentu, untuk itu penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi penerapan PBL lintas jurusan dan pengaruhnya terhadap kompetensi lain yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja abad ke-21.

Pada penelitian lain yang dilakukan juga menunjukan adanya peningkatan keinginan atau motivasi belajar pada peserta didik yang menjadi pondasi utama dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada

penelitian di SMP Muhammadiyah Benteng oleh Riska Ariyani (2024, hlm. 330) dengan judul Penggunaan Media *Educandy Games Based E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smp Muhammadiyah Benteng dengan hasil penelitian media *Educandy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini memiliki makna bahwa peningkatan motivasi belajar sejalan dengan penerapan media pembelajaran. Sehingga, semakin menarik media pembelajaran digunakan maka akan semakin meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Begitupula sebaliknya semakin monoton media pembelajaran yang digunakan maka tidak akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pelajar di SMK Putra Nasional Cibodas Lembang secara umum, peserta didik dari era digital yang sudah terbiasa menggunakan berbagai alat teknologi, terutama ponsel, dalam kehidupan sehari-hari. Ponsel tidak hanya digunakan sebagai alat berkomunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mencari informasi, menonton hiburan, dan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik dan termotivasi jika pembelajaran menggunakan perangkat yang mereka gunakan sehari – hari , seperti ponsel. Namun, di dalam praktik pembelajaran di sekolah, penggunaan ponsel masih sering dibatasi dan belum dimanfaatkan secara optimal sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat. Padahal, jika digunakan dengan arahan yang tepat, ponsel bisa menjadi sarana belajar yang efektif dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran yang mengakomodasi minat dan kebiasaan belajar peserta didik SMK melalui penggunaan teknologi digital berbasis ponsel. Telah dilakukan penelitian sementara di SMK Putra Nasional Cibodas Lembang dengan menggunakan media pembelajaran wayground dengan menggunakan ponsel dengan hasil

Tabel 1. 1 Observasi Awal, Sebelum dan sesudah menggunakan Ponsel dan Media Pembelajaran Wayground

Aspek Pembelajaran	Sebelum	Sesudah
Motivasi Belajar	50 %	85 %

Partipasi Peserta didik	50%	100%
Nilai Rata – rata	55	85
Pemahaman Materi	45%	90%

Sumber : Observasi awal peneliti

Dengan adanya hasil observasi awal tersebut yang dilakukan oleh peneliti, jika dibandingkan dengan kondisi awal, motivasi peserta didik meningkat dari 50 % menjadi 85%, menunjukkan bahwa platform pembelajaran online yang menarik dapat membangun antusiasme peserta didik. Partisipasi peserta didik meningkat dari 50% menjadi 100%, menunjukkan bahwa peserta didik merasa pembelajaran lebih interaktif dan menantang dan terjadi peningkatan pada nilai rata – rata peserta didik meningkat dari 55 menjadi 85, dengan ini membuktikan bahwa penyajian soal yang lebih menarik dan menggunakan Ponsel membantu peserta didik mengalami Beberapa peningkatan.

Dengan ini penggunaan Media *Educandy* juga dapat menimbulkan Beberapa peningkatan yang diharapkan peneliti pada penelitiannya, penelitian sementara tersebut diperkuat dengan adanya refleksi dengan peserta didik setelah pembelajaran yang mengatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran dengan berbasis media pembelajaran menggunakan ponsel dan memiliki visual yang menarik karena hal tersebut tidak terasa membosankan dan menantang adanya hasil peningkatan tersebut terlihat jelas bahwa rendahnya motivasi, partisipasi, pemahaman materi yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik Adalah masalah yang harus ditangani hasil penelitian sementara telah mampu menjawab untuk keberlanjutan penelitian mengenai Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang menjadi penting untuk dilakukan karena pada penelitian ini akan memberikan bukti yang kuat yang dapat dijadikan dasar pertimbangan sekolah dalam memberikan kepada guru untuk pengembangan pembelajaran berbasis teknologi atau menggunakan ponsel kedepannya.

Selain menyukai pembelajaran menggunakan teknologi dan gawai, peserta didik SMK juga memiliki kebiasaan belajar yang lebih

mengutamakan praktik dibandingkan teori. Kurikulum SMK dirancang agar peserta didik mendapatkan keterampilan vokasional yang bisa diterapkan langsung, sehingga proses belajar sebaiknya lebih banyak melibatkan kegiatan praktik. Karena itu, metode belajar yang hanya berupa penjelasan teori dan disampaikan secara ceramah sering dianggap kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik SMK sesuai dengan hasil survey awal yang dilakukan peneliti. Hal ini menyebabkan perhatian dan keterlibatan peserta didik terhadap pembelajaran menjadi rendah, terutama jika materi hanya berupa penjelasan konsep tanpa aktivitas penerapan. Penelitian menunjukkan bahwa ketidaksesuaian antara ciri khas peserta didik SMK dan metode pembelajaran teoritis berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar. Oleh karena itu, pembelajaran di SMK harus dirancang secara kontekstual dan berbasis aplikasi agar peserta didik dapat menghubungkan materi dengan pengalaman praktik yang mereka miliki. Model pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media interaktif dinilai mampu menyatukan kebutuhan praktik peserta didik SMK dengan pemahaman konsep secara lebih bermakna. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Billet (2020, hlm. 10) dan Sudira (2021, hlm. 21) yang menyatakan bahwa pembelajaran pada pendidikan vokasional, termasuk SMK, harus berorientasi pada praktik dan pengalaman nyata karena peserta didik SMK memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas aplikatif. Pembelajaran teoritis yang tidak kontekstual berpotensi menurunkan keinginan untuk belajar dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media interaktif dinilai mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik SMK secara lebih bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut dan didukung dengan data yang ada terdapat Beberapa permasalahan pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang menimbulkan Beberapa dampak terhadap hasil belajar, dengan adanya pembelajaran berbasis TPACK (*Tecnological Pedagogic Content Knowledge*) maka peneliti mengambil judul **“Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Educandy***

Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, maka sebuah masalah penelitian dapat diidentifikasi harus memiliki hubungan, dampak dan sebab akibat. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti mengidentifikasi masalah – masalah yang harus diteliti sebagai berikut :

1. Kurangnya proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran terbaru yang tidak membosankan pada proses pembelajaran di dalam kelas pada Pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga berpengaruh pada hasil pembelajaran peserta didik
2. Kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran sehingga metode pembelajaran tidak upgrade pada belajar di kelas dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X SMK Putra Nasional Cibodas Lembang mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan rata-rata nilai ulangan harian hanya mencapai 68,5 yang masih di bawah KKM 75, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.
4. Metode pembelajaran di mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru dan berbasis pembelajaran konvensional, sehingga siswa cenderung tidak aktif, kurang antusias dalam diskusi, dan mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan konsep kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Belum optimalnya pemanfaatan platform digital seperti *Educandy* sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sehingga potensi teknologi untuk meningkatkan motivasi dan engagement peserta didik tidak dimanfaatkan dengan baik.

C. Rumusan Masalah

Hadirnya rumusan masalah dalam sebuah penelitian bermaksud untuk dapat merumuskan masalah yang akan diteliti oleh peneliti secara

jasas dengan tujuan agar masalah dalam penelitian terarah dan mudah dalam memecahkan masalah penelitian. Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan maka rumusan masalah dalam penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Bagaimana Efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media *Educandy* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMK Putra Nasional Cibodas Lembang?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Educandy* dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran Pendidikan Pancasila?
3. Sejauh mana pengimplementasian media *Educandy* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* pada materi mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMK Putra Nasional Cibodas Lembang?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan bantuan penggunaan media pembelajaran *Educandy* meningkatkan hasil belajar, kontribusi dan keinginan belajar peserta didik untuk belajar pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, berdasarkan judul masalah dan rumusan masalah yang ada. Oleh karena itu, tujuan penelitian Adalah untuk :

1. Untuk mendeskripsikan Efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Educandy* pada pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMK Putra Nasional Cibodas Lembang.
2. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model PBL berbantuan media *Educandy* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional pada materi mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Untuk mengukur pengaruh penggunaan media *Educandy* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran berbasis

Problem Based Learning pada materi mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMK Putra Nasional Cibodas Lembang.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teori maupun dalam penerapan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini dari sudut pandang teoritis, yaitu :

- a. Menggunakan teknologi dalam berbagai jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan media pembelajaran *Educandy* membantu meningkatkan pemahaman siswa tersebut.
- b. Dengan menggunakan media pembelajaran *Educandy*, hasil belajar, kontribusi, dan keinginan belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini dari sudut pandang praktis, yaitu :

a. Bagi Peneliti

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman baru dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan media pembelajaran *Educandy*.

b. Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap melalui penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *Educandy*, serta meningkatkan hasil belajar, kontribusi, dan semangat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Bagi Pendidik

Pendidik bisa menggunakan media pembelajaran *Educandy* ini sebagai inovasi dalam proses belajar yang bisa diterapkan untuk mengadakan kegiatan belajar, sehingga membantu memperluas kemampuan serta meningkatkan keterlibatan peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan manfaat dan masukan bagi sekolah dalam kegiatan belajar yang mampu meningkatkan hasil belajar, serta meningkatkan kontribusi dan semangat belajar siswa. Siswa diharapkan lebih aktif dalam belajar dengan menerapkan pembelajaran yang beragam, dengan memanfaatkan teknologi yang telah disediakan.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Devi dan bayu dalam A. Latifah, dkk (2025, hlm. 882) mengatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* Adalah model pembelajaran yang mengarah pada bagaimana peserta didik dapat memecahkan masalah nyata dengan menggunakan metode ilmiah yang dimana hasil yang diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah

2. Media *Educandy*

Satu game pendidikan berbasis web yang patut diperhatikan adalah *Educandy*. *Educandy* adalah platform yang dibuat khusus untuk menghasilkan permainan belajar yang menarik dan berdampak baik. Dengan bantuan *Educandy*, guru bisa membuat permainan interaktif yang sesuai dengan materi pelajaran dan kebutuhan murid-murid dengan mudah. Sementara itu, Peserta Didik bisa mengalami pembelajaran yang lebih menarik dan lebih ikut serta dengan bermain permainan khusus yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka dalam berbagai mata Pelajaran (Hamidah, 2023, hlm. 2).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah istilah yang memiliki arti dan makna penting dalam bidang pendidikan. Istilah ini menyebutkan hasil atau pencapaian yang didapat seseorang di bidang akademik, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman setelah mengikuti kegiatan belajar atau proses pendidikan. Dalam sistem pendidikan resmi, kemajuan siswa biasanya dinilai dengan beberapa metode seperti ujian, pekerjaan rumah, proyek,

atau cara penilaian lainnya. Tujuan utamanya adalah mengetahui seberapa baik siswa sudah memahami dan mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Namun, hasil belajar tidak hanya berupa pengetahuan atau keterampilan saja. Ini juga mencakup perkembangan di bidang sosial, emosional, dan sikap siswa. (Sulistiasih, 2023, hlm. 1).

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral (Nurgiansyah, 2021, hlm. 35).

G. Sistematika Skripsi

Penulisan dalam penelitian ini menggunakan sistematika penulisan:

BAB I: Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II: Landasan teori yang terdiri dari media pembelajaran, Media *Educandy*, Model Pembelajaran *Problem Based Learning*, Pendidikan Pancasila, hasil belajar, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III: Metode penelitian meliputi jenis penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, metode penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil penelitian yang meliputi, deskripsi wilayah penelitian, hasil penelitian, pembahasan.

BAB V: Kesimpulan dan saran

Daftar Pustaka Lampiran