

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan potensi diri, membentuk kepribadian, dan meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga memberikan nilai-nilai sosial dan moral yang menjadi landasan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.¹

Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 yang menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya ditujukan untuk mencerdaskan siswa dalam hal akademik, tetapi juga bertujuan untuk membentuk kepribadian dan akhlak yang baik. Artinya, pendidikan harus mampu mengembangkan seluruh potensi siswa, baik secara spiritual, emosional, maupun sosial. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, dan kerja sama harus mulai ditanamkan sejak dini.

Menurut pandangan Islam, pentingnya pendidikan ditegaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq ayat 1-5

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

¹ Aiena Kamila, "Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Moral Dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar," *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 2, no. 5 (2023): h. 321.

Menurut Tafsir Al-Qur'an Minnatur Rahman, ayat ini menunjukkan tingginya kedudukan ilmu dalam Islam karena ayat yang pertama turun ini merupakan ajakan kepada kita untuk belajar. Ayat ini dan setelahnya juga mengingatkan kita kepada awal penciptaan manusia yaitu dari segumpal darah, demikian pula menunjukkan kemurahan Allah. Ia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya, dan menunjukkan bahwa kemuliaan manusia terletak pada ilmu, dan ilmu itu terkadang ada pada akal pikiran, terkadang pada lisan, dan terkadang dalam tulisan.²

Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa Surah Al-Alaq ayat 1–5 menjadi dasar perintah untuk membaca dan memperoleh pengetahuan dalam makna yang luas. Perintah tersebut tidak hanya ditujukan kepada siswa, tetapi juga menjadi landasan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif. Guru perlu memahami materi yang akan diajarkan serta menelaah sumber pembelajaran yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami tanpa meninggalkan nilai-nilai yang bersumber dari Al-Qur'an.³

Perkembangan pendidikan saat ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Di era digital, siswa memiliki karakteristik yang aktif, visual, dan cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan. Oleh karena itu, pembelajaran tidak lagi cukup dilakukan dengan metode konvensional yang

² Abu Yahya Marwan Hadidi, *Tafsir Al Qur'an Minnatur Rahman (Pelengkap Tafsir Hidayatul Insan)* (t.t.), 7:h. 593-594.

³ Nurul Hidayah Siregar dkk., "Tafsir Al-Qur'an Relevansinya terhadap Pendidikan," *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): h. 300-301.

berpusat pada guru, melainkan perlu mengintegrasikan pendekatan yang mampu melibatkan siswa secara aktif, seperti gamifikasi yang banyak digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.⁴

Secara ideal, pembelajaran Pancasila di sekolah dasar diharapkan mampu membantu siswa memahami materi secara bermakna melalui pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa tidak hanya diharapkan mampu menghafal, tetapi juga memahami serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.⁵ Dengan demikian, proses pembelajaran seharusnya menghasilkan pemahaman yang bermakna serta mendorong keterlibatan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran Pancasila.

MI Ash Shabirin Banjarmasin sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar telah berupaya mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan berbagai media dan pendekatan pembelajaran. Berdasarkan hasil komunikasi awal dengan guru mata pelajaran Pancasila MI Ash Shabirin Banjarmasin, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Pancasila. Kesulitan tersebut terlihat ketika penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui metode ceramah sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari belum optimal. Untuk

⁴ Uskenbayeva dkk., "International Journal Of Information and Communication Technologies," *Kementerian Informasi dan Pembangunan Publik Republik Kazakhstan* 2, no. 2 (2021): h. 128.

⁵ Ulian Burju Siadari dkk., *Pembelajaran Berbasis PAIKEM: Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (Tinjauan Pendidikan Dasar, Menengah, dan Pendidikan Tinggi)* (PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024), h. 24, <https://repository-penerbitlitnus.co.id/id/eprint/193/>.

membantu siswa memahami materi secara lebih baik, guru mulai menerapkan unsur permainan berupa tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila. Penggunaan tebak gambar menunjukkan adanya upaya guru mengintegrasikan unsur-unsur gamifikasi ke dalam proses pembelajaran melalui aktivitas belajar yang bersifat visual dan interaktif, sehingga diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret.

Implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar menunjukkan potensi dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui penggunaan media visual dan kegiatan tebak gambar yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Siswa tidak hanya mengenali gambar yang ditampilkan, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis tebak gambar berpotensi mendukung pemahaman siswa dalam pembelajaran Pancasila.

Namun demikian, berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian tentang gamifikasi masih berfokus pada peningkatan motivasi, minat belajar, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.⁶ Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana implementasi gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman siswa masih relatif terbatas. Padahal, pemahaman merupakan salah satu tujuan utama dalam proses pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada keaktifan, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam mengerti dan menjelaskan kembali materi yang dipelajari.

⁶ Nurul Musabbikhati dan Reza Rachmadtullah, "Penggunaan Gamification Berbasis Teknologi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2025): h. 231, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22697>.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa meskipun gamifikasi telah banyak digunakan dalam pembelajaran dan menunjukkan potensi dalam mendukung proses belajar siswa, masih diperlukan kajian lebih lanjut mengenai bagaimana implementasi gamifikasi dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Hal ini penting, terutama dalam pembelajaran Pancasila, yang pada dasarnya tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan. Oleh karena itu, pembelajaran Pancasila diarahkan agar siswa tidak hanya menghafal, tetapi mampu memahami dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Penelitian dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memiliki kecenderungan yang cukup kuat dalam meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Beberapa penelitian memanfaatkan media berbasis teknologi seperti Kahoot dan Wordwall untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.⁸ Hasil dari berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Namun, keterbatasan dari penelitian ini adalah masih berfokus pada aspek motivasi dan minat belajar, sehingga belum banyak mengkaji secara mendalam terkait peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

⁷ Rita Farida Dachlan dkk., *Pendidikan Pancasila* (CV Hei Publisihing Indonesia, 2024), h. 16-17.

⁸ Diah Pahmasari Harahap, "Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2025), <https://repository.ar-raniry.ac.id/44585/>.

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, minat belajar, serta kemampuan berpikir siswa. Namun, implementasi gamifikasi yang secara khusus berfokus pada peningkatan pemahaman siswa masih belum banyak diteliti, terutama dalam pembelajaran Pancasila di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang mengarah pada implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini mengkaji bagaimana proses penerapan gamifikasi dilakukan secara langsung di dalam kelas serta bagaimana keterkaitannya dengan pemahaman siswa.⁹

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengangkat judul “Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Pancasila di Kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin”. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran pancasila serta untuk mengkaji apa saja faktor pendukung dan penghambatnya.

⁹ Alifah Ulfiatul Isnawati, “Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma’arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021), h. 73.

B. Definisi Operasional

Guna menghindari terjadinya kesalahan untuk menafsirkan judul penelitian, peneliti merasa perlu untuk menyatakan pernyataan berikut untuk mencegah kesalahan dalam penafsiran judul penelitian.

1. Implementasi

Implementasi yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah proses penerapan gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran melalui PowerPoint. Implementasi tersebut dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan pembagian kelompok, pemberian poin, serta aturan permainan yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Gamifikasi

Gamifikasi yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah penggunaan unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran Pancasila. Gamifikasi diterapkan dalam bentuk permainan tebak gambar menggunakan media PowerPoint yang dilakukan secara berkelompok. Unsur permainan yang digunakan meliputi pemberian poin, tantangan, kerja sama kelompok, serta *reward*.

3. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam mengenali, mengingat, serta menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari melalui kegiatan gamifikasi berbasis tebak gambar. Pemahaman tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, menyebutkan jawaban yang sesuai dengan gambar, serta menghubungkan materi pembelajaran dengan permainan yang dilakukan selama proses pembelajaran.

4. Pembelajaran Pancasila

Pembelajaran Pancasila yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah mata pelajaran yang mempelajari nilai-nilai Pancasila. Materi yang dipelajari pada penelitian ini berkaitan tentang keberagaman budaya Indonesia, seperti rumah adat dan bentuk keberagaman yang diajarkan melalui kegiatan gamifikasi berbasis tebak gambar.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin.

2. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi sebagai acuan bagi berbagai pihak pada bidang pendidikan, termasuk guru, siswa, serta lembaga pendidikan.

1. Secara Teoritis

- a. Menumbuhkan pemahaman mengenai pentingnya penerapan gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila dalam meningkatkan pemahaman siswa.
- b. Menyediakan informasi serta menjadi referensi ilmiah terkait peran gamifikasi pada pembelajaran, khususnya dalam membantu siswa memahami konsep nilai Pancasila melalui pendekatan yang menyenangkan.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi berbagai pihak terkait, yaitu:

a. Bagi Sekolah

Memberikan wawasan tentang pendekatan gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin, sehingga mampu menjadi referensi dalam memperluas pendekatan pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi penerapan gamifikasi berbasis tebak gambar pada pembelajaran Pancasila. Diharapkan penelitian mampu menjadi bahan pertimbangan guru memilih dan mengembangkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

c. Bagi Siswa

Memberikan dampak positif bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran Pancasila. Melalui pendekatan tebak gambar, diharapkan siswa lebih tertarik dan senang dalam memahami materi serta dapat mengingat nilai-nilai Pancasila dan mengaplikasikannya pada kehidupan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan sebagai sumber dan petunjuk bagi para peneliti berikutnya yang berminat untuk mengeksplorasi gamifikasi dalam pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menjadi landasan dalam pengembangan pendekatan gamifikasi yang lebih bervariasi dan disesuaikan dengan karakter siswa dan kebutuhan pembelajaran mereka.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama	Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Diah Pahmasari Harahap	2025	Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Media Kahoot	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi	Penelitian terdahulu berfokus pada motivasi belajar dan penggunaan

No	Nama	Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
			untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	belajar siswa dari kategori rendah menjadi sangat tinggi setelah penerapan gamifikasi berbantuan Kahoot.	media Kahoot, sedangkan penelitian ini berfokus pada implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Pancasila.
2	Alifah Ulfiatul Isnawati	2021	Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan minat belajar siswa, dengan persentase tertinggi mencapai 90,9% pada siklus III.	Penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan minat belajar matematika melalui gamifikasi berbasis Wordwall, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemahaman siswa melalui gamifikasi tebak gambar dalam Pancasila.
3	Nurul Musabbikhati, Reza Rachmadtullah	2025	Penggunaan Gamification Berbasis Teknologi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pelajaran Pendidikan	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan gamifikasi	Penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan berpikir kreatif siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan pemahaman

No	Nama	Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
			Pancasila di Sekolah Dasar	berbasis teknologi.	siswa melalui gamifikasi berbasis tebak gambar.
4	Srimulyani	2025	Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta interaksi siswa dalam pembelajaran.	Penelitian terdahulu berfokus pada keterlibatan dan motivasi siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pancasila.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang mengangkat tema serupa, ditarik kesimpulan bahwa ada kesamaan di antara keempat studi tersebut dengan tema penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penelitian ini berfokus pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar dengan konteks yang berbeda, yaitu implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar yang bertujuan melihat bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran Pancasila di MI Ash Shabirin Banjarmasin kelas V.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun sebagai pedoman untuk memudahkan pembaca memahami keseluruhan isi pembahasan dalam penelitian ini. Berikut sistematika penulisan yang digunakan.

Bab I Pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, serta sistematika penelitian.

Bab II Kajian Teori, yang membahas implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin.

Bab III Metode Penelitian, yang memuat jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, partisipasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, matriks, teknik analisis data, serta teknik validitas dan keabsahan data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, yang menyajikan temuan penelitian serta pemaparan data hasil penelitian.

Bab V Penutup, yang berisi simpulan dari keseluruhan penelitian dan saran yang bersifat membangun terkait penelitian yang dilakukan.