

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik. Hal ini dengan tujuan untuk mengembangkan potensi-potensi peserta didik yang dimiliki agar mampu berkembang secara optimal. Potensi ini tidak hanya penting bagi mereka secara individu, tetapi juga bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3.

Berdasarkan pada definisi di atas, pendidikan memiliki kaitan yang erat dengan proses belajar-mengajar yang terjadi antara guru dan siswa, didukung oleh berbagai elemen pendukung pembelajaran yang diharapkan akan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar-mengajar, guru memiliki peran utama dalam menyampaikan pengetahuan atau materi kepada siswa sehingga mereka dapat memahaminya dengan baik. Maka dari itu, salah satu tugas guru adalah menentukan model pembelajaran yang tepat dan relevan dengan pembelajaran (Yestiani & Zahwa, 2020).

Peran pemerintah dalam mewujudkan tujuan Pendidikan sangatlah penting. Pemerintah berusaha melakukan inovasi dan perbaikan pada kurikulum. Kurikulum merupakan program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran. Eisner menyampaikan pandangannya bahwa kurikulum merupakan seperangkat praktik pendidikan yang menyajikan pengalaman terorganisir dengan baik kepada para siswa, sehingga bisa mengekspresikan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran (Kusumawati, 2023). Pengembangan kurikulum di Indonesia terus berlanjut sebagai respons terhadap perubahan kebutuhan tantangan global. Pemerintah terus berupaya memperbarui kurikulum agar relevan, responsif, dan

menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tuntutan zaman. Pada tahun 2022, pemerintah meluncurkan Kurikulum Merdeka sebagai bagian dari program Merdeka Belajar yang diperkenalkan oleh Mendikbudristek. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan mendukung peningkatan pelayanan pendidikan, serta meningkatkan mutu lulusan (Kusumawati, 2023).

Mata pelajaran pendidikan pancasila merupakan pendidikan tentang nilai-nilai yang tujuannya lebih menekankan pada pembentukan sikap daripada sekadar mentransfer pengetahuan saja. Materi pada mata pelajaran pendidikan pancasila ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan penekanan pada ranah afektif (Praptiningsih, 2020). Pada kurikulum merdeka juga memfokuskan pada pengajaran yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran guru dalam mata pelajaran pendidikan pancasila harus mendorong keterlibatan aktif siswa untuk mempermudah pemahaman khususnya pada materi bentuk norma dan aturan.

Proses pembelajaran di dalam kelas memiliki dampak besar terhadap tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Seorang guru dapat menerapkan model pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam kelasnya. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menjadi kreatif dalam merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai macam metode dan media, yang pada akhirnya akan membuat pembelajaran menjadi lebih merdeka dan menarik bagi siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, menjauhkan pembelajaran dari kesan monoton, dan memastikan tujuan dari konsep kurikulum merdeka belajar dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara terhadap salah satu walikelas kelas IV SDN 221 Babakan Sentral kecamatan Kiaracandong, peneliti memperoleh informasi bahwa siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila masih sulit memahami materi dan hasil belajarpun masih rendah. Salah satu faktor penyebab siswa sulit dalam memahami materi, dikarenakan pada pembelajaran sebagian besar keaktifan siswa tidak begitu dilibatkan yang dimana pembelajaran didominasi oleh guru. Guru belum menerapkan pembelajaran yang layak dalam pembelajaran pendidikan

pancasila. Sementara itu, metode ceramah dan tanya jawab masih dipakai sangat mendominasi dalam menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di atas, maka permasalahan upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pemahaman tentang bentuk norma dan aturan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk memastikan efektivitasnya. Jika model pembelajaran yang dipilih sesuai dan mampu menarik minat siswa dalam memahami materi dan makna yang terkandung di dalamnya, maka model tersebut akan semakin efektif dan berhasil diterapkan. Kesesuaian model dengan kebutuhan dan minat siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka, mempermudah pemahaman, dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *role playing*. *Role playing* merupakan serangkaian kegiatan yang menekankan aspek kerjasama, komunikasi, dan interpretasi. Dalam metode ini, siswa diminta untuk berpartisipasi dalam suatu drama secara spontan, memerankan peran-peran yang berhubungan dengan masalah, tantangan, atau situasi yang terkait dengan manusia. Melalui peran yang dimainkan, siswa berinteraksi dan belajar secara langsung melalui pengalaman berperan tersebut.

Materi Pendidikan Pancasila untuk kelas IV SD berfokus untuk memperkenalkan dan menjelaskan secara mendalam konsep dasar Pancasila serta bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penggunaan model *role playing*, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teori tentang nilai-nilai Pancasila, tetapi juga memiliki kesempatan untuk menginternalisasi dan memahami bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam praktik. Model *role playing* memungkinkan siswa untuk merasakan dan memahami nilai-nilai tersebut dengan lebih mendalam, menjadikannya lebih relevan dan mudah diingat.

Dalam praktiknya, model ini diterapkan melalui permainan pendidikan yang bertujuan untuk menjelaskan berbagai sikap, perilaku, dan nilai-nilai moral yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Siswa diajak untuk menghayati perasaan orang lain dengan cara membayangkan diri mereka berada dalam situasi yang sama dengan orang lain, serta menggunakan strategi pemecahan masalah untuk menghadapi berbagai

skenario. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara teoritis tetapi juga secara praktis, sehingga mereka dapat lebih mudah mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Nirmayani, 2020).

Dengan model *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Bentuk Norma dan Aturan”, siswa akan dilatih sejak dini untuk mengenal dan memahami bentuk norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan model *role playing*, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik bagi siswa, yang memungkinkan mereka terlibat dalam kegiatan belajar mengajar dengan suasana yang menyenangkan (Karnia, 2023). Penting untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bentuk norma dan aturan agar mereka dapat tumbuh menjadi warga negara yang bertanggung jawab, aktif berpartisipasi, dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memutuskan untuk menetapkan judul “Pengaruh Implementasi Pembelajaran Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Kiaracandong)

## 1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh implementasi model *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi bentuk norma dan aturan?
2. Apakah terdapat pengaruh implementasi model *picture and picture* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi bentuk norma dan aturan?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh model *role playing* dan model *picture and picture* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi bentuk norma dan aturan?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mengetahui pengaruh implementasi model *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi bentuk norma dan aturan.
2. Mengetahui pengaruh implementasi model *picture and picture* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi bentuk norma dan.
3. Mengetahui perbedaan pengaruh model *role playing* dan model *picture and picture* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi bentuk norma dan aturan.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan diadakan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

#### 1. Secara Teoritis

Dapat memberikan masukan mengenai model-model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan pancasila, dan juga bisa dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya terkait permasalahan sejenis.

#### 2. Secara Praktis

##### a. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila tentang bentuk norma dan aturan, serta dapat memberikan pengalaman belajar menggunakan model pembelajaran *role playing*.

##### b. Bagi Guru/calon guru

Menjadi lebih profesional dalam mengolah proses pembelajaran sehingga meningkatkan aktivitas belajar peserta didik serta dapat memperluas wawasan dan pengetahuan pendidik.

##### c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu memberikan sumbangan model pembelajaran yang bermanfaat dan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 221 Babakan Sentral.

#### d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini menjadikan pengalaman, serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang penelitian eksperimen dan model pembelajaran *role playing*.

### 1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada penelitian yang penulis tersusun dari Bab I pendahuluan, berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Pada bagian latar belakang, berisi tentang alasan yang melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian yaitu rendahnya hasil belajar dalam mata pelajaran pendidikan pancasila juga metode guru dalam pembelajaran yang masih monoton. Permasalahan ini penulis kaji sehingga menjadi suatu rumusan permasalahan bagi pendidikan di Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran pancasila materi bentuk norma dan aturan. Dari rumusan masalah kemudian penulis berikan solusi dengan pembelajaran menggunakan model *role playing*. Dan dari anjuran tersebut diharapkan akan menjadi manfaat penelitian baik secara untuk peneliti guru serta siswa maupun teoritis untuk pengembangan teori pembelajaran selanjutnya.

Bab II berisi mengenai tinjauan pustaka dan kerangka berpikir. Bab ini membahas tentang teori-teori untuk memperkuat penelitian yang dilakukan. Kemudian menjelaskan tentang keterkaitan antara variabel yang diteliti yaitu penggunaan model *role playing* yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibanding menggunakan model konvensional dan bagaimana alur penelitian yang akan dilaksanakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab III metodologi penelitian, berisi tentang desain penelitian kuasi eksperimen, populasinya berasal dari SDN 221 Babakan Sentral dan sampel penelitiannya yakni kelas IV B dan IV A. Kemudian terdapat definisi operasional yang berisi pengertian dan keterkaitan antar variabel, instrumen penelitiannya berupa soal tes, prosedur penelitian dan teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji perbedaan *pretest* dan *posttest* dan uji gain.

Bab IV temuan dan pembahasan yang berisi tentang temuan penelitian di lapangan serta deskripsinya dan pembahasan yang meliputi analisis penulis mengenai hasil tes *pretest* dan *posttest* serta adanya proses pengolahan data statistik.

Bab V berisi simpulan hasil penelitian yang telah dilakukan, menyoroti dampak positif dari keterlibatan dan hubungan yang telah dijalankan, serta menggambarkan implikasi positif dari berbagai aspek yang telah dijelaskan sebelumnya. Rekomendasi juga disampaikan, menyoroti keunggulan dan kelemahan dari penggunaan model *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar.