

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pentingnya menanamkan karakter dimulai sejak usia dini dan mencapai puncaknya di sekolah dasar. Perilaku dan pandangan peserta didik sehari-hari akan dibentuk oleh karakternya. Sebagaimana yang dikemukakan Syarifah (2023), fokus tujuan dari pendidikan karakter adalah membantu peserta didik dalam membentuk dan mengembangkan rasa moralitasnya sendiri dan mempraktikkan pengetahuan yang diperolehnya dari pengalaman sehari-hari. Peserta didik dapat mengatasi berbagai rintangan hidup jika memiliki nilai-nilai karakter yang kuat.

Peserta didik memperoleh manfaat besar dari pendidikan karakter dalam hal menemukan solusi atas tantangan kehidupan nyata. Peserta didik tidak hanya mempelajari pelajaran moral dan etika yang penting melalui pendidikan karakter, tetapi mereka juga belajar bagaimana memberi dampak positif pada dunia di sekitar mereka. Peserta didik dapat memperoleh manfaat dari mempelajari nilai-nilai karakter karena membantu mereka menghadapi tantangan kehidupan nyata, terutama pada era globalisasi saat ini (Waruwu, 2024). Nilai-nilai karakter harus dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi tantangan ditengah arus globalisasi.

Pembentukan karakter harus dilakukan secara bertahap, akan tetapi harus dilatih, dibentuk dan dikelola secara bertahap. Pendidikan karakter telah lama menjadi kebijakan di Indonesia dengan harapan bisa mengembangkan bangsa yang bermatahat, menghasilkan warga negara cerdas, dan mencegah krisis moral (Maharani dan Kristian, 2021). Urgensi bagi generasi muda dalam mengembangkan nilai-nilai karakter, terutama di sekolah dasar. Pemahaman nilai karakter bangsa harus dilakukan secara menyeluruh dan utuh sebagai perekat budaya yang terwujud dalam kecerdasan dan kesadaran kultural setiap warga negara.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat permasalahan umum yang terjadi, yaitu rendahnya pemahaman konsep nilai karakter peserta didik terutama dalam mata pembelajaran IPS di sekolah dasar yang belum terinternalisasi secara optimal

dalam proses pembelajaran. Peneliti terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran IPS cenderung menekankan pada penyampaian konten dan penguasaan pengetahuan faktual, yang berimplikasi pada terbaiknya pemahaman dan penerimaan nilai-nilai karakter dalam diri peserta didik. Guru mengalami tantangan dalam merancang pembelajaran secara terstruktur dan berkesinambungan untuk bisa membangun karakter peserta didik (Nur, Seciyati dan Hardiansyah, 2024). Sejalan dengan pendapat Purba dkk. (2024) guru sering menggunakan paradigma pembelajaran yang membosankan dan tidak menginspirasi, seperti ceramah dan hafalan, yang tidak mendorong keterlibatan peserta didik. Peserta didik mengalami kesulitan menginternalisasi nilai-nilai karakter dengan tepat karena paradigma ini mencegah mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka sendiri. Pendidikan yang efektif menempatkan penekanan pada pelajar.

Berdasarkan berbagai fenomena yang telah dikemukakan di atas, muncul pertanyaan mengenai model pembelajaran apa yang paling tepat untuk diaplikasikan pada pembelajaran guna meningkatkan pembentukan karakter. Pemilihan model pembelajaran yang diindikasikan bisa meningkatkan pembentukan karakter yaitu model pembelajaran *role playing*. Wulandari dkk. (2023) memiliki pandangan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* bisa meningkatkan karakter peserta didik. Model pembelajaran *role playing* bisa menciptakan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik bisa lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter yang diajarkan pada kehidupan keseharian.

Pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* sebagai suatu model yang efektif guna meningkatkan pemahaman konsep nilai karakter pada peserta didik. Selaras dengan pendapat Aksaran dan Lutfi (2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan beberapa alternatif dari beberapa model pembelajaran yang terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai karakter. Hamid dkk. (2021) menyampaikan bahawa model pembelajaran *role playing* efisien dalam menginternalisasikan nilai-nilai karakter,

sehingga dapat berkontribusi dalam membentuk prilaku positif peserta didik. Model pembelajaran *role playing* merupakan pendekatan yang bisa membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang utuh mengenai nilai karakter, terutama pada peajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Proses pembelajaran IPS memakai model pembelajaran *role playing* perlu adanya media yang berperan secara optimal dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Pemakaian media pembelajaran sangat mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Menurut penelitian Kustandi, Farhan, Zianadezha, dan Fitri (2021) media pembelajaran visual memiliki peranan yang krusial dalam proses pembelajaran karena bisa meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik, perihal ini bisa menarik perhatian dan memusatkan fokus peserta didik pada informasi yang disampaikan. Salah satu media yang dipilih adalah wayang kartun yang difungsikan sebagai media bermain peran untuk menyampaikan informasi. Wayang kartun berfungsi untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik bisa terlibat aktif dalam pembelajaran (Rahmawati. dkk., 2020). Media pembelajaran tersebut menggabungkan elemen visual dan audio, bisa meningkatkan pemahaman peserta didik kepada materi pelajaran.

Wayang kartun merupakan media yang mudah digunakan oleh peserta didik dan membantu dalam memahami nilai karakter. Wayang kartun dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai karakter melalui cerita yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan (Rahmawati. dkk., 2020). Wayang kartun merupakan kombinasi dari elemen visual dan audio, menciptakan peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Sehingga pemilihan pemakaian media wayang kartun diindikasikan mampu menjadi media bahan ajar yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman nilai karakter peserta didik.

Model pembelajaran *role playing*, diharapkan dapat memberi inovasi positif dalam meningkatkan pemahaman konsep nilai karakter. Meningkatkan pemahaman

konsep nilai karakter, masih banyak guru yang cenderung mengandalkan model pembelajaran klasikal yang berfokus pada guru. Banyak berbagai model pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep nilai karakter. Peneliti bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal dan akhir pemahaman konsep nilai karakter. Penulis juga ingin memahami apakah pengaruh model pembelajaran *role playing* memengaruhi yang signifikan kepada pemahaman konsep nilai karakter peserta didik SD. Peneliti ingin mengeksplorasi seberapa jauh model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun bisa meningkatkan pemahaman konsep nilai karakter peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran yang selama ini digunakan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk memahami lebih dalam dan termotivasi untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kartun Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, didapat informasi bahwa pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun kepada pemahaman konsep nilai karakter peserta didik SD. Peneliti merumuskan beberapa rumusan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pemahaman awal dan akhir konsep nilai karakter peserta didik sekolah dasar yang mendapatkan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun terhadap pemahaman konsep nilai karakter peserta didik kelas IV di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari uraian permasalahan yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pemahaman awal dan akhir pemahaman konsep nilai karakter peserta didik sekolah dasar yang mendapatkan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun kelas IV di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun terhadap pemahaman konsep nilai karakter peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif bagi berbagai pihak, adapun manfaat yang bisa diperoleh dari studi ini antara lain:

1.4.1 Secara Teoretis

Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan sumber informasi yang bisa memperluas ilmu pengetahuan dan wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya pada pembelajaran IPS di SD, guna meningkatkan pemahaman konsep nilai karakter melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun.

1.4.2 Secara Praktis

Peneliti berharap memberi inovasi sebagai sarana pengembangan ilmu, terutama dalam meningkatkan kemampuan peserta didik pada pembelajaran IPS. Harapannya, perihal ini dapat memotivasi peserta didik untuk memahami konsep nilai karakter melalui pembelajaran IPS dengan model *role playing* berbantuan media wayang kartun, khususnya di SD.

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun dalam pemahaman konsep nilai karakter dan sebagai pedoman untuk mengajar pembelajaran IPS di SD di masa yang akan mendatang.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu sebagai sumber informasi dalam menentukan model pembelajaran IPS yang kreatif bagi peserta didik. Perihal ini membuat suasana

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan saat mengikuti materi IPS di sekolah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan bekal pengetahuan dari pembelajaran IPS yang berfungsi sebagai solusi untuk menghadapi berbagai masalah kehidupan di masa depan. Pembelajaran ini juga membutuhkan minat peserta didik untuk hasil belajar mereka bisa meningkat.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini akan disajikan dengan kerangka organisasi yang sesuai dengan sistematis peraturan rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 68 tahun 2024 menyebutkan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pada bagian pendahuluan dalam penelitian ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan ruang lingkup penelitian.

BAB II Tinjauan Pustaka, pada bab ini berisikan topik permasalahan yang diangkat dalam penelitian, mencakup teori dan literatur yang berkaitan dengan penelitian pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun terhadap pemahaman konsep nilai karakter peserta didik sekolah dasar. Terdapat 8 pembahasan dalam kajian teori yaitu, pemahaman konsep, model pembelajaran *role playing*, media wayang kartun, pembelajaran IPS, materi ajar, keterkaitan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun dan penelitian relevan, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian, pada bab ini berisi mengenai desain penelitian yang digunakan, tahap-tahap yang akan dilaksanakan dalam penelitian, termasuk beberapa komponen di dalamnya yaitu, jenis penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, pengembangan instrumen, prosedur penelitian dan prosedur analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, bagaian ini menyajikan temuan atau hasil penelitian dalam bentuk teks dan tabel dan pembahasan menjawab rumusan

masalah dengan mengaitkan dengan teori-teori yang mendasari penelitian dengan hasil penelitian sebelumnya.

BAB V Simpulan dan Saran, bagaian ini menyajikan ringkasan dari hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.