

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Revolusi industri yang terus berkembang pesat dalam kehidupan manusia sejak tahun 1750 yang dimulai ditemukannya mesin uap pada revolusi industri 1.0, hingga berlanjut sampai saat ini dan kemudian muncul era *society* 5.0 (Rahmadani et al., 2024). Yang dimulai dengan istilah kehidupan masyarakat berburu sampai dengan istilah masyarakat super cerdas. *Society* 5.0 sebagai bentuk perkembangan dari revolusi industri 4.0, dimana dalam era ini menitikberatkan dalam memanfaatkan teknologi canggih di teknologi 5.0. Istilah *society* 5.0 juga disebut dengan konsep masyarakat yang dipusatkan pada manusia dan berbasis teknologi (Subandowo, 2022). Era teknologi 5.0 menjanjikan dalam bentuk konektivitas yang lebih besar baik antara manusia dengan mesin ataupun mesin dengan mesin. Dalam era ini terdapat beberapa teknologi yang sedang berkembang diantaranya IoT (Internet of Things), AI (Artificial Intelligence), Robotika, dan big data, dimana teknologi tersebut yang saat ini membantu aktivitas manusia dalam berbagai hal .

Era teknologi 5.0 masuk pada dunia pendidikan memberikan peluang dalam pengembangan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman (Putra, Y. I., dalam Fricticarani et al., 2023). Pembelajaran yang mengacu pada pendekatan dengan memanfaatkan teknologi terkini dalam prosesnya, sehingga dengan itu maka baik pendidik ataupun siswa dapat mengambil manfaat dari inovasi dalam era teknologi ini dalam kegiatan pembelajaran mereka. Di samping itu pendidikan juga mengalami tantangan dalam mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran, sehingga perlu adanya

perubahan dan pengembangan dalam sistem pendidikan yang didalamnya berbasis teknologi (Fricticarani et al., 2023). Hal ini tidak hanya menuntut pengembangan dari pihak siswa tetapi juga pengembangan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi yang didukung dengan infrastruktur dan sumber daya yang memadai ((Lee, H, dalam Fricticarani et al., 2023)).

Pemanfaatan teknologi era 5.0 dalam bidang pendidikan didukung oleh penerapan kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum ini terdapat program "merdeka belajar" yang berarti memberikan kemerdekaan baik untuk siswa ataupun untuk guru. Hadirnya program "merdeka belajar" bertujuan untuk membentuk pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memperhatikan kebutuhan individual siswa. Arti dari memberikan kemerdekaan salah satunya yaitu guru diberikan kebebasan dalam mendesain pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Desain pembelajaran yang diharapkan yaitu pembelajaran yang bertujuan untuk pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa secara optimal dan pembelajaran yang berorientasi sesuai dengan tuntutan zaman (Liza et al., 2024). Desain pembelajaran yang dirancang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga perlu adanya penerapan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan menjadikan hasil belajarnya meningkat. Dikarenakan hasil belajar merupakan poin tolak ukur atas keberhasilan dari proses pembelajaran.

Salah satu langkah dalam menyusun desain pembelajaran yaitu pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dimana model pembelajaran merupakan pola atau kerangka dalam rencana pembelajaran. Oleh dengan itu, seharusnya guru mampu menentukan model yang terbaik dengan

benar-benar memperhatikan karakteristik siswa. Sehingga sangat dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran saat ini yang melibatkan siswa secara aktif yaitu model pembelajaran *role playing*. Dimana model pembelajaran yang melibatkan siswa bermain peran dalam proses belajar mengajar sehingga dikatakan bahwa siswa dapat terlibat secara penuh. Apalagi penerapan model *role playing* ini cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain, suka bergerak, dan pembelajaran yang menyenangkan (Kristin, 2018). Selain pemilihan model, dalam pembelajaran juga mempertimbangkan media pembelajaran yang merupakan sarana atau alat bantu pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dengan itu dalam pemilihannya harus disesuaikan juga dengan kebutuhan dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran digital merupakan salah satu dalam langkah mengikuti perkembangan teknologi. Sehingga dengan itu, maka media dapat memberikan perubahan positif untuk sumber belajar siswa. Salah satu bentuk media digital yaitu majalah digital atau *e-magazine* yang merupakan media dengan penyajian informasi menarik, terkini, dan interaktif serta memiliki kemudahan akses untuk belajar. Selain itu penggunaan media digital juga didukung oleh Tobamba, 2019 yang mengatakan bahwa sebagai guru juga sangat diperlukan inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif juga solusi untuk hasil belajar siswa, salah satunya dengan menciptakan keterbaruan media berbasis digital (Tobamba et al., 2019).

Peneliti juga telah melakukan observasi pada tanggal 24 Oktober 2024 di SDN Telang 1 Bangkalan. Berdasarkan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh

peneliti antara lain, (1) sekolah terdapat fasilitas berupa LCD dan proyektor. (2) terdapat wifi sebagai bantuan untuk koneksi jaringan. (3) media pembelajaran yang ada di dalam kelas berupa media cetak seperti, buku teks, gambar lingkungan, brosur, dan media digital yang pernah digunakan yaitu video edukatif dari *youtube*, ppt, dan aplikasi interaktif seperti *quizlet* dan *kahoot*.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang peneliti dapatkan dari kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan pada tanggal 24 Oktober 2024 sebagai berikut, (1) modul ajar yang digunakan oleh guru dalam sehari-hari sudah menggunakan model pembelajaran Pjbl, Pbl, pembelajaran kooperatif, *role playing*, dan inkuiri. (2) metode dalam penyampaian pelajaran menggunakan metode diantaranya, diskusi kelas dan ceramah. (3) bahan ajar yang digunakan berupa buku guru dan siswa yang berasal dari pemerintah. (4) hasil belajar siswa pada akhir semester 1 di mata pelajaran IPAS muatan IPS mendapatkan nilai rata-rata sebesar 61,6 yang menunjukkan nilai di bawah KKTP.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan yang bernama Ibu Lisa Ambarwati pada tanggal 24 Oktober 2024 sebagai berikut, (1) sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka. (2) Dikatakan bahwa lebih setuju jika menggunakan media digital dalam proses pembelajaran sebagai bentuk inovasi belajar agar siswa tidak mudah bosan. (3) Menurut pengamatan Ibu Lisa bahwa siswa ketika diberikan bentuk pembelajaran dengan menggunakan media digital akan menunjukkan perhatian dan antusias yang baik. (4) Selain itu juga didukung bahwa seluruh siswa sudah memiliki *smartphone* baik berasal dari hak milik siswa ataupun milik orang tua, diantaranya dan siswa diperbolehkan membawa *smartphone* jika memang dibutuhkan (5) terdapat kendala

dalam mengajarkan materi penggunaan kata maaf, terimakasih, tolong, dan permisi pada siswa, (6) guru sudah pernah mengajarkan penggunaan 4 kata sakti baik dalam kelas ataupun luar kelas, tetapi masih terdapat kesulitan dalam inisiatif penerapan siswa terhadap kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan hasil angket mengenai kebutuhan siswa kelas 4 SDN Telang 1 yang telah disebarkan pada tanggal 24 Oktober 2024, dari jumlah 23 responden terdapat hasil sebagai berikut, (1) 98% siswa suka belajar dengan menampilkan gambar. (2) 97% siswa menyukai belajar dengan tampilan video. (3) 95% siswa menyukai media yang mengeluarkan suara. (4) 90% siswa menyukai pembelajaran dalam bentuk *game* atau permainan. (5) 56% siswa tidak menyukai buku yang memiliki banyak soal latihan. (6) dan 98% siswa menyukai buku bacaan yang menampilkan warna beraneka ragam.

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa SDN Telang 1 Bangkalan memiliki fasilitas yang mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi atau digital. Terlihat bahwa siswa kelas 4 belum mencapai hasil belajar yang maksimal pada mata pelajaran IPAS. Kemudian siswa juga dinilai belum memahami materi penggunaan kata maaf, terimakasih, tolong, dan pemisi yang dapat dikatakan sebagai 4 kata sakti dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, dalam proses pembelajaran ternyata siswa lebih suka belajar dengan menampilkan gambar, suara, video, dan buku dengan warna, serta pembelajaran dalam bentuk permainan atau game. Dan untuk model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru dan dinilai efektif yaitu model yang sesuai dalam pilihan kurikulum merdeka yaitu pbl, pjbl, kooperatif, *role playing*, dan inkuiri. Sedangkan pada

penggunaan media digital yang ada masih terbatas hanya video dari *youtube*, ppt, animasi, dan aplikasi *quizlet* atau *kahoot*.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti memandang perlu adanya pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan berfokus mengajarkan materi tentang 4 kata sakti yaitu penggunaan kata maaf, terimakasih, tolong, dan permisi pada siswa di kelas 4. Kata tersebut disebut dengan kata sakti dikarenakan meskipun sebuah kata pendek dan sederhana namun berdampak besar dalam membangun hubungan, menunjukkan karakter, dan menciptakan kedamaian dalam bersosial di masyarakat. Dimana materi tersebut terdapat pada mata pelajaran IPAS bidang IPS lebih tepatnya pada fase B terdapat pada materi dinamika interaksi sosial. Pembelajaran yang nantinya diharapkan terdapat hasil yang terukur melalui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang telah dinilai efektif yaitu model pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Pemilihan penggunaan model pembelajaran bermain peran dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang menyukai model pembelajaran dalam bentuk permainan atau tidak hanya sekedar penyampaian materi. Model ini juga memberikan pengalaman langsung melalui permainan peran yang seakan-akan terjadi di dunia nyata. Selanjutnya disamping pemilihan model juga membutuhkan bantuan media sebagai perantara yang membantu menyampaikan pemahaman materi awal pada siswa mengenai kata ajaib. Dimana media tersebut memadukan pembelajaran dengan lebih banyak menampilkan gambar, suara, dan video yang dikemas dalam bentuk permainan. Sehingga hadirilah media yang dinamakan *E-magazine* DINO (Dinamika Interaksi Sosial). Majalah ini berisikan materi mengenai kata maaf, terima kasih, tolong, dan permisi. Media dengan memberikan

keleluasan untuk mengulang materi ketika diperlukan karena sifatnya yang fleksibel dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Cara akses media ini juga cukup mudah hanya dengan mendownload majalah digital ataupun juga bisa dengan cara *scan barcode* sehingga dapat menjadi tambahan sumber belajar siswa selain dari buku siswa. Pada penelitian ini menekankan pada penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, *e-magazine* DINO berperan sebagai media bantu yang mendukung implementasi model pembelajaran secara visual dan interaktif dalam memperkuat penyampaian materi.

Pembelajaran menggunakan model *role playing* dan media berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga didukung oleh penelitian yang sebelumnya telah dilakukan. Seperti yang dilakukan oleh (Prihartini et al., 2024). berjudul Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Nussa dan Rara dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Karakter Siswa Kelas 2 di SDN 42 Ampenan. Dalam penelitian ini dikatakan bahwa dengan menggunakan media film animasi dengan pemanfaatan teknologi digital dinilai efektif dalam meningkatkan nilai-nilai karakter siswa. Kemudian penelitian selanjutnya dilakukan oleh Yusnarti & Suryaningsih, 2021 yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", dalam penelitian ini dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Sesuai dengan penjelasan latar belakang di atas maka menjadikan peneliti melakukan sebuah penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan *E-Magazine* DINO Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas yaitu, bagaimana pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media pembelajaran *E-Magazine* DINO (Dinamika Interaksi Sosial) terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan latar belakang di atas yaitu untuk mengetahui uji pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media pembelajaran *E-Magazine* DINO (Dinamika Interaksi Sosial) terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dilihat dari segi manfaat bagi peneliti, sekolah, guru, dan siswa sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu dengan adanya penelitian ini maka peneliti dapat mengetahui hasil dari pengaruh model dan media yang digunakan terhadap hasil belajar pada siswa khususnya kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan.

b. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu dengan adanya media majalah digital ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam penggunaan media yang menarik dan efektif. Sehingga selanjutnya dapat dijadikan evaluasi untuk

perbaikan pembelajaran baik dalam perbaikan sarana prasarana, pemanfaatan media, dan pembentukan sikap siswa.

c. Bagi Guru

Guru dapat lebih mencari dan memahami kebutuhan siswa, tidak hanya dalam jam pembelajaran tetapi juga di luar pembelajaran. Kemudian diharapkan dengan adanya media ini guru menjadi lebih semangat dalam mendesain pembelajaran yang menarik untuk siswa dan mengatasi kesulitan pembelajaran. Selain itu juga guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan lebih semangat dalam mendesain pembelajaran yang menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa yaitu mampu menambah pengetahuan dan pengalaman siswa tentang pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dan media digital dalam bentuk majalah. Kemudian dalam membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengetahuan penggunaan kata tolong, maaf, terima kasih, dan permisi.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan dalam uji pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media majalah digital atau *e-magazine* DINO (Dinamika Interaksi Sosial), yakni sebagai berikut:

1. Penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap hasil belajar yang disebabkan oleh model pembelajaran *role playing* dan media majalah digital.

2. Media pembelajaran berupa majalah digital DINO (Dinamika Interaksi Sosial) yang terbatas pada materi IPS fase B topik dinamika interaksi sosial.
3. Uji pengaruh ini terbatas pada materi dinamika interaksi sosial pada penggunaan kata sakti yaitu terima kasih dan tolong.
4. Tahap uji pengaruh dilaksanakan di kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan melalui pre-test dan post-test.
5. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada aspek kognitif.

1.6 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut,

1. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual dalam kerangka pembelajaran yang berisikan langkah-langkah atau sintaks pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Model pembelajaran *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan permainan peran oleh siswa yang ada dalam materi atau peristiwa.
3. Media pembelajaran yaitu alat bantu atau sarana yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi berisikan materi pembelajaran agar peserta didik mudah memahaminya.
4. Majalah digital adalah produk media pembelajaran non cetak yang akan digunakan peneliti agar membantu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, dan menjadi perantara yang membantu pemahaman dan peningkatan hasil belajar siswa.

5. Media pembelajaran majalah digital berbasis audio visual yaitu media digital yang memuat 3 fitur sekaligus yaitu audio, video, dan gambar.
6. Materi IPAS (Dinamika Interaksi Sosial adalah materi bidang IPS yang diajarkan pada fase B di kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan. Materi ini berkaitan dengan penggunaan 4 kata sakti yaitu maaf, terimakasih, tolong, dan permisi.
7. Majalah digital atau *e-magazine* DINO merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau non cetak yang digunakan peserta didik yang memuat materi mengenai penggunaan 4 kata sakti yang membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa. Media ini dilengkapi dengan cerita dan gambar yang menarik disertai dengan latihan soal dalam bentuk game.