

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 1, yang menegaskan bahwa seluruh warga negara memiliki hak sekaligus kewajiban untuk memperoleh pendidikan. Oleh karena itu, penyediaan akses pendidikan yang merata dan berkualitas menjadi tanggung jawab bersama. Pendidikan tidak hanya berperan sebagai dasar utama dalam kehidupan, tetapi juga mencerminkan arah perkembangan suatu bangsa apakah mengalami kemajuan atau justru kemunduran. Selain itu, pendidikan juga berfungsi untuk meningkatkan kecerdasan, memperluas penguasaan ilmu pengetahuan, serta membentuk karakter individu. Apabila sistem pendidikan dikelola dengan baik, maka akan lahir generasi muda yang unggul dan mampu bersaing di tingkat nasional maupun global (Marlina & Sherly, 2022).

Tujuan dari adanya pendidikan yakni untuk melahirkan generasi-generasi penerus bangsa yang cerdas sehingga mampu memajukan Negara Kesatuan Republik Indonesia semaksimal mungkin. Pendidikan wajib diberikan kepada umat manusia sedini mungkin, karena seperti yang telah dikatakan bahwa pendidikan akan melahirkan generasi cerdas penerus bangsa yang akan memajukan Negara. Tidak adanya pendidikan, maka kemajuan Negara pun tidak akan berkembang. Adanya pendidikan, Negara akan terus berkembang maju dan sangat pesat. Dalam pendidikan, pastinya terdapat suatu proses dalam pembelajaran. Pembelajaran yang

baik didapatkan dari adanya interaksi yang kuat oleh siswa dan guru. Adanya interaksi yang terjadi pada siswa dan guru, maka juga akan melancarkan pembelajaran yang dilakukan.

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang dirancang secara terstruktur dan melibatkan interaksi antara kegiatan mengajar dan belajar. Dalam implementasinya, guru dihadapkan pada beragam karakteristik siswa yang kerap memengaruhi capaian belajar mereka. Proses pembelajaran menjadi sarana penting untuk memahami perilaku siswa, mengingat setiap siswa memiliki sikap dan respons yang berbeda-beda. Keberagaman perilaku ini mencerminkan cara siswa dalam merespons perbedaan yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan perbedaan perilaku tersebut, guru biasanya telah melakukan identifikasi kebutuhan siswa sebelum pembelajaran dimulai. Hasil identifikasi tersebut menjadi dasar dalam pemilihan media, model, dan metode pembelajaran yang akan diterapkan.

Temuan ini diperoleh dari hasil pra-penelitian yang dilakukan peneliti melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket di kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal. Selama proses tersebut, terlihat bahwa siswa cenderung pasif dan jarang menyampaikan ide atau pendapat mereka. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum mampu menumbuhkan minat belajar siswa secara maksimal. Kurangnya variasi dalam penerapan model maupun metode pembelajaran dinilai belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013, yang merupakan revisi dari PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, disebutkan dalam

Pasal 19 ayat 1 bahwa kegiatan pembelajaran di setiap satuan pendidikan harus berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, serta mampu mendorong keterlibatan aktif dari peserta didik. Dari ketentuan ini, dapat dipahami bahwa keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar menjadi hal yang sangat penting. Jika siswa tidak menunjukkan partisipasi, terutama dalam mengungkapkan pendapat, maka suasana belajar akan menjadi pasif dan kurang dinamis. Kondisi tersebut tentu berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, yang pada akhirnya dapat menurunkan hasil belajar yang dicapai.

Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di hari Senin, 14 Oktober 2024 di kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal didapatkan bahwa pada saat proses pembelajaran, siswa terlihat kurang aktif dalam menyampaikan pendapatnya dan lebih sering mendengarkan penjelasan oleh guru saja. Strategi pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Kegiatan observasi dilakukan pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru hanya menjelaskan materi yang sedang diajarkan saja. Kurang adanya contoh penerapannya secara langsung dalam kehidupan keseharian siswa. Oleh sebab itu, siswa hanya monoton memahami materinya saja. Siswa kurang mengetahui contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal pada hari Senin, 14 Oktober 2024, diketahui bahwa 80% siswa lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung di kelas, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif. Artinya, sebagian besar siswa merasa lebih tertarik dan semangat ketika diberikan kesempatan untuk aktif, seperti menyampaikan ide atau gagasan mereka. Selain itu, 80% siswa juga menunjukkan

minat terhadap pembelajaran kelompok dan aktivitas yang melibatkan percobaan yang sesuai dengan materi.

Namun, menurut pandangan siswa, selama ini proses pembelajaran di kelas cenderung monoton, karena didominasi oleh penjelasan materi dari guru tanpa banyak variasi yang menarik. Khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sebagian besar siswa (80%) mengaku merasa bosan, yang berdampak pada rendahnya semangat belajar serta kurangnya pemahaman terhadap materi.

Dari hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif—tidak hanya agar mereka memahami isi materi, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah agar pemahaman siswa menjadi lebih mendalam dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Temuan serupa juga diperoleh peneliti saat melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal, Ibu Zahrilia Nourhasanah, pada hari Senin, 21 Oktober 2024. Dalam wawancara tersebut, guru menyampaikan bahwa sekitar 80% siswa kelas IV memperoleh hasil belajar di bawah rata-rata dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi tentang perilaku menghargai keberagaman. Menurut penuturan guru, hal ini disebabkan oleh sifat materi yang bersifat deskriptif, sehingga pendekatan pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, yakni hanya mengandalkan model pembelajaran kooperatif STAD (*Student Teams Achievement Division*). Kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran membuat siswa kurang tertarik dan berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Berdasarkan pengalaman pembelajaran tahun

sebelumnya, guru juga menuturkan bahwa materi perilaku menghargai keberagaman menjadi salah satu topik yang masih belum dapat dipahami secara optimal oleh siswa, sehingga memengaruhi capaian belajar mereka secara keseluruhan.

Untuk memberikan hasil belajar di atas rata-rata pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, strategi pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa agar proses pembelajaran tidak membosankan sangat perlu diterapkan lebih signifikan Kembali pada kelas tersebut. Strategi pembelajaran menarik yang digunakan, baik dari model maupun metode, bukan hanya diberikan penjelasan materi saja, melainkan juga diberikan contoh penerapannya yang akan diterapkan oleh siswa di dalam kehidupan sehari-hari. Karena terkadang ada beberapa siswa yang masih belum paham, bahkan juga ada yang tidak paham sama sekali. Jadi harus diberikan contoh penerapannya yang dikaitkan pada kehidupan sehari-hari agar dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam pada siswa. Salah satu model yang sesuai untuk digunakan guru kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila agar mampu menstimulus siswa supaya aktif dan kreatif dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *role playing*.

Menurut Miftahul Huda (2014:209), model pembelajaran *role playing* merupakan pendekatan yang bertujuan untuk membantu penguasaan materi dengan mendorong siswa mengembangkan imajinasi dan penghayatan mereka terhadap suatu peran. Istilah "*role*" berarti peran, sedangkan "*playing*" berarti bermain, sehingga model ini melibatkan kegiatan bermain peran. *Role playing* memfasilitasi keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, memungkinkan mereka memahami materi melalui ekspresi dan kreativitas yang muncul dari imajinasi,

tanpa terbatas pada ekspresi verbal atau fisik tertentu, namun tetap selaras dengan topik yang diajarkan.

Dengan model ini, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar secara lebih dinamis melalui simulasi peran, menciptakan suasana belajar yang berbeda dan menyenangkan. Selain meningkatkan partisipasi, model ini juga merangsang siswa untuk berpikir secara lebih kritis dan kreatif. Model *role playing* memberikan pengalaman yang merefleksikan situasi kehidupan nyata, sehingga membantu siswa memahami konteks sosial tertentu dan menyesuaikan perilaku mereka berdasarkan peran yang dimainkan. Salah satu kelebihan dari model ini adalah kemampuannya dalam melatih siswa untuk mengingat serta menguasai materi yang harus mereka tampilkan dalam bentuk dramatik, sesuai dengan isi pembelajaran.

Hasil yang sejalan juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Dian Cahya Ningrum (2020) berjudul "*Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah*". Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model role playing dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V-C. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya perbaikan nilai secara bertahap antara siklus I dan siklus II. Target pembelajaran, yaitu sebanyak 75% siswa memperoleh nilai minimal 70, berhasil dicapai. Tingkat ketuntasan belajar yang semula hanya 48% meningkat secara signifikan menjadi 80%, menunjukkan adanya kenaikan sebesar 32%.

Dari adanya permasalahan dalam penelitian yakni siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapatnya, dikarenakan penerapan strategi pembelajaran yang

kurang menarik perhatian siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang berpengaruh pada hasil belajar siswa yang ditemukan pada saat observasi, pengisian angket pada siswa maupun wawancara kepada guru, peneliti menemukan urgensi dalam melakukan penelitian dan berinisiatif untuk menarik suatu judul **”Pengaruh Model *Role Playing* Pada Materi Sikap Menghargai Keberagaman Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan permasalahan utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar bagi siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal?
2. Bagaimana pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar bagi siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dari itu peneliti menemukan tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh yang signifikan dari model *role playing* terhadap hasil belajar bagi siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal.
2. Menjelaskan implementasi model *role playing* terhadap hasil belajar bagi siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi pihak lain. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada model *role playing* dengan materi sikap menghargai keberagaman, sehingga dapat menjadi pedoman bagi guru maupun peneliti lainnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, juga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Menjadi penelitian yang dapat dipergunakan sebagai sumber-sumber pembelajaran serta dapat dipergunakan sebagai objek dalam penelitian berikutnya. Selain itu, juga mampu dijadikan sumber rujukan yang masih terhubung dengan penelitian ini.

b. Bagi Guru

Menjadi referensi yang dapat dipergunakan dalam menentukan model pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang akan diajarkan.

c. Bagi Siswa

Menjadi variasi dalam pembelajaran dan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa. Selain itu, juga dapat menjadi motivasi belajar dalam memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Batasan Penelitian

Untuk menjaga fokus serta kejelasan tujuan penelitian, peneliti menetapkan ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas. Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peneliti telah menetapkan sampel di kelas IV SDN Tanjung Jati 2 kamal yang berjumlah 20 siswa.
2. Fokus mata pelajaran yakni Pendidikan Pancasila, khususnya pada Bab 3 yang membahas tentang sikap menghargai keberagaman. Capaian pembelajaran yang dituju adalah kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan menghormati identitas diri, keluarga, serta teman-temannya berdasarkan perbedaan budaya, suku, bahasa, agama, dan kepercayaan yang ada di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat.
3. Peneliti menetapkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian ini, sebagai berikut.

1. Model pembelajaran merupakan suatu bentuk perencanaan atau pola sistematis yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun kegiatan pembelajaran, baik di kelas maupun dalam bentuk tutorial. Secara sederhana, model pembelajaran

dapat dipahami sebagai rancangan yang menjabarkan tahapan-tahapan dalam proses belajar mengajar secara runtut, mulai dari awal hingga akhir pelaksanaan pembelajaran.

2. Model pembelajaran *role playing* adalah suatu pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dengan cara memerankan situasi yang berkaitan langsung dengan realitas kehidupan. Tujuan dari penggunaan model ini adalah agar siswa dapat merasakan dan memahami secara nyata proses pengambilan keputusan bersama dalam konteks kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat. Melalui aktivitas bermain peran, siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan perasaan, memahami interaksi sosial dalam pengambilan keputusan, serta menyerap nilai-nilai moral yang terdapat dalam materi pembelajaran. Keterlibatan langsung seperti ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga berkontribusi pada meningkatnya partisipasi siswa dan hasil belajar mereka.
3. Hasil belajar merujuk pada pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran. Dalam proses ini, peran guru tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup tanggung jawab dalam memastikan bahwa siswa benar-benar memahami isi pembelajaran, salah satunya melalui evaluasi hasil belajar. Penelitian ini secara khusus memfokuskan kajiannya pada aspek kognitif dari hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.