

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah aspek utama dan vital untuk setiap individu. Berdasarkan pernyataan Ahdar (2021, pendidikan dianggap sebagai tindakan sadar yang mencakup bimbingan, pelatihan, dan pengajaran untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu berperan dalam masyarakat. Secara umum, pendidikan diartikan sebagai upaya menciptakan lingkungan belajar serta proses yang menghasilkan pembelajaran optimal. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, karakter yang baik, kecerdasan, moral yang tinggi, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka, masyarakat dan negara melalui proses belajar yang serius dan maksimal

Proses belajar mengajar berlangsung melalui interaksi antara guru dan peserta didik, peningkatan hasil belajar yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan peserta didik untuk mau belajar dengan baik, tetapi dengan model pembelajaran yang digunakan guru juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Irdam Idrus and Sri Irawati 2019). Sistem pendidikan di Indonesia telah diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi meningkatkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Pendidikan memiliki tujuan untuk memodifikasi perilaku

individu dalam upaya mencapai perbaikan diri yang lebih baik. Selain itu, pendidikan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis demi pengembangan potensi siswa, membentuk sikap dan karakter siswa, serta memberikan pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat bagi mereka, pendidikan senantiasa beradaptasi dan diperbaharui seiring dengan kemajuan zaman, termasuk adanya kurikulum yang menjadi salah satu komponen dari pendidikan.

Saat ini, sistem pendidikan yang diterapkan di sekolah dasar adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini kerap dikenal sebagai Merdeka Belajar, yang berarti memberi kebebasan dalam proses belajar. Konsep kebebasan dalam belajar berarti siswa bisa memilih jenis pembelajaran yang mereka inginkan, guru memiliki kebebasan untuk merancang metode pengajaran baik di dalam maupun di luar kelas untuk para siswa. Berdasarkan pendapat Zainuri (2023) Merdeka Belajar mencerminkan kemandirian serta kebebasan dalam dunia Pendidikan untuk menentukan cara terbaik dalam pembelajarannya. Ciri khas dari Merdeka Belajar cenderung berfokus pada pengembangan potensi siswa dalam bentuk keterampilan atau soft skills, serta karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Hadirnya Kurikulum Merdeka salah satu upaya dari Pemerintah agar siswa belajar dengan cara yang lebih kritis dan memiliki semangat belajar yang tinggi, sebab pembelajaran telah dirancang sesuai dengan kebutuhan mereka. Para guru telah berusaha menyediakan pembelajaran yang dapat mengasah soft skill siswa, seperti mendorong siswa untuk lebih kreatif melalui produksi karya, merangsang pemikiran kritis, serta melaksanakan pembelajaran dalam kelompok untuk

meningkatkan kemampuan kolaborasi antar siswa. Kurikulum ini diterapkan di seluruh mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada tingkat sekolah dasar yaitu Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan tentang dasar negara Indonesia yang bertujuan untuk membangun serta melahirkan generasi muda (peserta didik) agar terbentuk dalam diri rasa kebangsaan serta cinta tanah air yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila, kaidah UUD 1945, serta komitmen Bhineka Tunggal Ika (Salsabila et al. 2021). Namun, sebagaian dari peserta didik masih menganggap Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang membosankan dan banyak hafalan. Maka, guru perlu menerapkan strategi pengajaran yang tepat untuk menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga hal tersebut dapat mencapai ketuntasan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengevaluasi dan mengukur sejauh mana kurikulum telah tercapai. Penilaian terhadap hasil belajar juga berfungsi untuk mengidentifikasi kelebihan serta kekurangan dalam proses pembelajaran, yang kemudian dapat dijadikan sebagai landasan untuk membuat keputusan. Pentingnya hasil belajar dalam pelaksanaan pendidikan terletak pada kemampuan dalam memberikan informasi kepada guru mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan guru Wali Kelas III UPTD SDN Kamal 2 pada tanggal 23-24 September 2025, yakni berupa wawancara kepada guru dan pemberian angket kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III, model ataupun metode yang diterapkan sudah cukup sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, guru

menjelaskan masih perlu adanya inovasi mengenai model atau metode pembelajaran terutama bagaimana menjaga kontrol kepada siswa agar selalu turut aktif dalam proses pembelajaran. Inovasi diperlukan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka serta berkolaborasi dengan teman-teman untuk menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Guru juga menekankan bahwa untuk menarik perhatian siswa, metode pembelajaran standar tidak cukup. Minat serta antusias siswa bisa juga ditingkatkan dengan variasi dalam pembelajaran, contohnya seperti mengajak siswa untuk praktik langsung dalam pembelajaran, dengan dilakukan secara berkelompok untuk melatih kerjasama.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa, sejumlah 75% siswa suka belajar berdiskusi kelompok, 65% siswa menyatakan tidak pernah melakukan pembelajaran pendidikan pancasila dengan bermain, 75% siswa menyatakan bahwa suka belajar sambil memainkan peran dan praktik pada saat pembelajaran, dan 85% siswa tidak pernah belajar menyimpulkan dengan bahasanya sendiri. Kesimpulan yang bisa didapat dari hasil angket kebutuhan adalah siswa lebih senang jika belajar secara berkelompok, dan lebih antusias ketika siswa belajar dengan praktik langsung. Serta menunjukan bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dilaksanakan selama ini masih perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan. Apabila metode pembelajaran yang digunakan monoton, seperti ceramah ataupun pemberian tugas saja tentu menghambat proses belajar siswa, dan hasil yang dihasilkan kurang memuaskan.

**Tabel 1. 1** Data Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila  
UPTD SDN Kamal 2

| Materi                      | Siswa Tuntas | Siswa Tidak Tuntas | Rata-Rata |              |
|-----------------------------|--------------|--------------------|-----------|--------------|
|                             |              |                    | Tuntas    | Tidak Tuntas |
| Aturan di Sekolah dan Rumah | 16           | 4                  | 80%       | 20%          |
| Hak dan Kewajiban           | 12           | 8                  | 60%       | 40%          |
| Nilai-Nilai Pancasila       | 14           | 7                  | 70%       | 30%          |

Berdasarkan hasil nilai ulangan harian siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi aturan di sekolah dan rumah, 80% siswa nilainya mencapai ketuntasan, sedangkan 20% siswa masih belum mencapai ketuntasan, pada materi hak dan kewajiban, 60% siswa nilainya mencapai ketuntasan, sedangkan 40% siswa masih belum mencapai ketuntasan, dan pada materi nilai-nilai pancasila, 70% siswa nilainya mencapai ketuntasan, sedangkan 30% siswa masih belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, nilai rata-rata siswa secara klasikal belum mencapai ketuntasan, hal ini berdasarkan pernyataan dari Trianto, (2016:241) suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya. Data tersebut menunjukkan bahwa materi hak dan kewajiban memiliki tingkat ketuntasan paling rendah dibandingkan dengan dua materi lainnya yang diujikan. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa mengalami kesulitan yang lebih besar dalam memahami konsep-konsep pada materi hak dan kewajiban, baik dari segi bentuk, sifat, maupun penerapannya. Oleh karena itu, materi hak dan kewajiban dipilih sebagai fokus dalam penelitian ini, karena memiliki potensi besar untuk ditingkatkan melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif. Dengan fokus pada materi yang paling lemah pencapaiannya, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melihat hasil belajar siswa tersebut guru menyatakan bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

nilai siswa masih rendah. Guru sudah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi hal tersebut, dengan melakukan pendekatan lebih dan membimbing siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa, tapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila hal ini tidak berhasil.

Berdasarkan data yang diperoleh pada pra penelitian, maka solusi yang ditawarkan yakni mencoba untuk menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) karena dirasa cocok untuk menjawab permasalahan yang ada pada siswa kelas III UPTD SDN Kamal 2. Guru kelas III mengharapkan adanya inovasi dalam metode tersebut dapat memecahkan masalah dan dapat bekerja sama dalam berkelompok serta dapat memberikan pembelajaran praktik langsung. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik dari metode *Role Playing*, dimana metode *Role Playing* menekankan pada partisipasi aktif siswa dan mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Maka hal tersebut metode pembelajaran yang sesuai salah satunya menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

Metode *Role Playing* atau dikenal juga metode simulasi adalah metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dalam prakteknya siswa bisa memainkan peran seperti seorang tokoh yang menjadi penggambaran materi yang diajarkan (Mulyono 2018:33). Menurut (Hamdani 2011:87) metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang mendukung dengan penelitian ini yaitu peneliti yang dilakukan oleh Manurung et al., (2022) adapun tujuan dari

penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar siswa pada sub tema 2 kewajiban dan hakku kelas 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dimana nilai rata-rata hasil belajar *post test* kelas eksperimen adalah 81,20. Sedangkan pembelajaran di kelas kontrol memiliki rata-rata hasil belajar *pretest* adalah 71,40. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 3,388$  dan  $t_{tabel} = 2,204$  dengan taraf nyata 0,05. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $3,388 > 2,204$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar pada tema 2 kewajiban dan hakku kelas 3 SDN 122384 Pematangsiantar.

Selain itu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Irawati et al., (2020) menyatakan bahwa penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar PPKn. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata hasil belajar *pretest* mendapatkan nilai sebesar 83,00 yang dikategorikan kurang sedangkan untuk rata-rata hasil belajar *posttest* mendapatkan nilai sebesar 88,33 yang dikategorikan cukup. Kemudian berdasarkan hasil uji-t nilai  $sig < 0,05$  ( $0,023 < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti metode bermain peran (*role playing*) ada pengaruh terhadap hasil belajar PPKn di SDN Kecamatan Donorojo.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis menemukan urgensi untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Metode Pembelajaran Role**

## ***Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Uptd SDN Kamal 2 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila***

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai pada latar belakang yang dijelaskan, sehingga diambil rumusan masalah adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III Uptd SDN Kamal 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalah yang dirumuskan, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III Uptd SDN Kamal 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang telah diharapkan ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya.

#### **1. Bagi Guru**

Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan pada setiap guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai, yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **2. Bagi Siswa**

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan masalah serta menemukan ide atau gagasan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat dijadikan sebagai acuan atau pertimbangan dalam pengambilan kebijakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### 4. Bagi Penelitian

Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman tambahan yang bermanfaat dalam menghadapi masalah di masa depan, serta menjadi sarana untuk mengembangkan pemahaman mengenai pendekatan pembelajaran.

## 1.5 Batasan Penelitian

Agar peneliti dapat berkonsentrasi dalam mencapai tujuan yang diinginkan, maka permasalahan yang diteliti akan dibatasi sebagai berikut.

1. Penelitian ini ingin mengetahui adanya pengaruh yang disebabkan oleh metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)
2. Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *Role Playing*
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar dari segi kognitif
4. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah 50 siswa di UPTD SDN Kamal 2
5. Materi pembelajaran yang digunakan yaitu materi Hak dan Kewajiban di sekolah dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah pada elemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

## 1.6 Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjelaskan objek yang sedang diteliti, yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran merupakan serangkaian bahan ajar yang didalamnya terdapat strategi, pendekatan, metode dan teknik mengajar. Model pembelajaran ditandai dengan adanya langkah-langkah awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan, kegiatan, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Metode pembelajaran *role playing* merupakan teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk berperan sebagai karakter tertentu dalam situasi yang telah ditentukan. Adapun tahapan metode bermain peran terdiri dari: (1) Persiapan (2) Pengenalan (3) Pelaksanaan (4) Refleksi, dan (5) Penilaian.
3. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, hasil ini mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa sebagai akibat dari pengalaman belajar mereka jalani.
4. Hak adalah sesuatu yang mutlak dimiliki oleh setiap orang dari sejak lahir dan penggunaannya tergantung pribadi masing-masing.
5. Kewajiban adalah sesuatu yang harus dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab.