

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Definisi pendidikan dikemukakan oleh Rahman dkk., (2022) bahwa pendidikan mengartikan sebagai upaya sistematis dan tersusun untuk membuat lingkungan serta pengalaman belajar yang kondusif. Hal ini bermaksud agar peserta didik mampu mengoptimalkan potensi internalnya secara aktif, sehingga memiliki kematangan spiritual, karakter yang kuat, kecerdasan, serta Keterampilan yang memberikan kontribusi positif, baik pada ranah individual maupun kehidupan bermasyarakat..

Upaya ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1), Konsep ini sejalan dengan landasan yuridis yang mengartikan pendidikan sebagai sebuah keterlibatan terencana dan disengaja dalam menciptakan iklim serta dinamika instruksional. Tujuannya adalah menstimulasi siswa agar mampu mengeksplorasi kapasitas internal mereka secara optimal, sehingga memiliki ketahanan spiritual, karakter yang stabil, kematangan personal, inteligensi, moralitas luhur, sekaligus kecakapan hidup yang kontributif bagi ruang lingkup personal maupun publik. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwasanya aada hakikatnya, proses edukasi merupakan ikhtiar dalam membangun atmosfer pembelajaran yang kondusif guna memfasilitasi optimalisasi potensi setiap individu peserta didik. Ini bukan hanya soal memberikan pengetahuan atau keterampilan, tetapi juga tentang mewariskan

kebiasaan-kebiasaan baik. Pendidikan dianggap benar-benar berhasil jika ada perubahan positif pada diri peserta didik, mulai dari cara berpikir, bersikap, hingga cara menjalani hidup.

Disinilah belajar menjadi bagian yang sangat berarti, baik bagi diri sendiri maupun orang banyak. Melalui proses belajar, seseorang bisa mendapatkan berbagai kemampuan dan keahlian yang membuatnya menjadi manusia yang utuh dan berkualitas. Namun, manfaat belajar tidak berhenti disitu saja, ketika individu-individunya menjadi lebih pintar dan berkarakter, hal ini akan mendorong kesejahteraan masyarakat secara luas dan membantu membangun peradaban yang maju.

Hal ini diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah yang dirancang secara sistematis, dimana hubungan antara guru dan peserta didik serta menggunakan berbagai metode belajar menjadi sarana nyata untuk mengajarkan ilmu dan nilai-nilai tersebut. Pernyataan tersebut juga didukung oleh penjelasan dari Nasution dalam (Festiawan, 2020) yang mendefinisikan Proses pembelajaran diartikan sebagai sebuah upaya sistematis dalam mengondisikan serta mengintegrasikan ekosistem belajar secara optimal guna menstimulasi terjadinya aktivitas belajar pada siswa.

Implementasi dari nilai-nilai tersebut diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran. Sekolah berperan sebagai laboratorium sosial, dimana peserta didik berlatih berinteraksi, disiplin, dan memecahkan masalah melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan kunci dalam pembentukan kesadaran sosial peserta didik adalah Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pernyataan tersebut juga di ungkapkan oleh Anshori, S. (2016) bahwa Sebagai disiplin ilmu dan program instruksional, IPAS tidak sekadar mentransfer materi keilmuan sosial, melainkan berfokus pada pembentukan karakter peserta didik agar menjadi anggota masyarakat serta warga negara yang akuntabel. Pembelajaran IPAS dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami dinamika masyarakat, interaksi antar manusia, serta hubungan manusia dengan lingkungannya.

Dalam pembelajaran IPAS, proses belajar idealnya dirancang untuk membantu peserta didik memahami dinamika masyarakat dan interaksi manusia dengan lingkungannya melalui cara yang peka dan kritis. Pembelajaran tidak boleh bersifat pasif atau searah, melainkan harus mendorong keterlibatan aktif melalui penggunaan media atau bahan ajar inovatif yang mampu menarik minat peserta didik. Penggunaan bahan ajar yang menarik sangat penting agar konsep-konsep abstrak dapat divisualisasikan dengan lebih konkret. Oleh karena itu strategi yang dapat diterapkan guna membangkitkan keaktifan tersebut adalah dengan menyediakan media atau bahan ajar yang mampu menarik minat dan perhatian peserta didik (Gemnafle & Rafafy Batlolona, 2021).

Bahan ajar yang dimaksud dapat berupa teks, modul, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), maupun media inovatif lainnya (seperti Permendikbud Nomor 8 tahun 2016) yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi secara lebih nyata. Dalam pembelajaran IPAS, penggunaan bahan ajar yang menarik sangatlah penting agar konsep-konsep yang abstrak dapat di visualisasikan

dengan lebih konkret. Dengan adanya media pembelajaran yang relevan, peserta didik akan lebih terdorong untuk berpikir kritis, berdiskusi secara aktif, dan menemukan makna dari setiap materi yang dipelajari, sehingga tujuan pendidikan untuk mewujudkan manusia yang utuh dan bermanfaat bagi peradaban dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan temuan melalui observasi yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 10 Januari 2026 dikelas IV SDN Sukolilo Barat 1, ditemukan kondisi yang belum sesuai dengan harapan ideal tersebut. Kenyataannya peserta didik hanya menggunakan buku dari pemerintah yang ada di sekolah sebagai satu-satunya sumber belajar. Fakta di lapangan menunjukkan adanya kecenderungan guru dalam mengandalkan strategi ceramah dan instruksi tugas konvensional pada buku tulis, tanpa mengintegrasikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang inovatif.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep peserta didik, dimana nilai rata-rata mata pelajaran IPAS (34%) dilihat dari rekap nilai sumatif semester 1 UPTD SDN Sukolilo Barat 1 kelas IV. Hasil angket kebutuhan peserta didik yang dilakukan pada 13 Januari 2026 juga mengungkap bahwa 12 dari 20 peserta didik dengan persentase 60% hanya belajar menggunakan buku teks, dan 14 dari 40 peserta didik dengan presentasi 70% peserta didik merasa bosan belajar dengan buku saja. Sementara 17 dari 20 peserta didik memiliki ketertarikan tinggi (85%) terhadap aktivitas bermain. Kondisi nyata di lapangan menunjukkan adanya ketidak seimbangan, dimana antusiasme peserta didik terhadap metode bermain tidak terakomodasi karena pembelajaran masih didominasi menggunakan buku paket konvensional tanpa

menggunakan bahan ajar lain dengan metode ceramah yang dibuktikan pada lembar observasi saat pembelajaran berlangsung, sehingga berimplikasi langsung pada merosotnya capaian belajar serta pemahaman konseptual peserta didik. Pada hasil wawancara yang dilakukan pada 6 Januari 2026, guru juga menyatakan bahwa jarang menggunakan bahan ajar lain selain buku dari sekolah, dan hampir tidak pernah menggunakan LKPD cetak ataupun digital, biasanya hanya memberikan soal dan ditulis di buku tulis saja.

Guna mengatasi problematika tersebut seperti rendahnya atensi siswa yang menghambat optimalisasi pemahaman materi serta minimnya implementasi model pembelajaran yang variatif diperlukan sebuah penemuan berupa inovasi perangkat ajar. Salah satu alternatif yang relevan adalah pengembangan LKPD berbasis permainan peran (*role playing*) yang didesain untuk memfasilitasi pendalaman konsep secara aplikatif dan menyenangkan melalui metode belajar sambil bermain. Didukung juga dengan kutipan Utami dkk. (2024) yang menyatakan bahwa melalui metode pembelajaran kreatif dan menarik, motivasi peserta didik dapat ditingkatkan sehingga potensi mereka berkembang dan hasil belajar pun meningkat secara optimal.

Guna menciptakan suasana kelas yang lebih menarik, peneliti menerapkan model *role playing*. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat (Anita Alfiani, 2015) *role playing* merupakan model pembelajaran berbasis simulasi yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami identitas diri dalam dinamika sosial. Melalui penerapan strategi ini, baik di dalam maupun di luar kelas, peserta didik dapat mendalami motivasi di balik perilaku orang lain serta lebih mudah memetakan solusi atas suatu masalah. Model ini mengadopsi prinsip learning

by doing, di mana keterlibatan aktif peserta didik menjadi kunci utama. Dengan menempatkan sebagai subjek yang aktif, konsep materi pelajaran menjadi lebih mudah diserap dan proses transfer pengetahuan berjalan secara lebih efektif. Penerapan model *role playing* juga bertujuan untuk membuat atmosfer belajar yang rekreatif, menyenangkan, dan ceria tanpa menghilangkan esensi tujuan pembelajaran. Model ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik melalui aktivitas bermain yang menantang, hal ini bertujuan untuk mempermudah internalisasi konsep-konsep abstrak oleh siswa melalui pelibatan pengalaman secara konkret dan kontekstual. *Role playing* yang ideal juga melatih keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreatif, serta kolaborasi dan solidaritas antar peserta didik dalam kelompok. Implementasi metode *role playing* tidak sekadar berorientasi pada pemenuhan capaian target kurikulum, melainkan juga berkontribusi dalam menghadirkan atmosfer edukasi yang rekreatif serta menggembirakan bagi siswa. (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Atas dasar pertimbangan tersebut, peneliti berpendapat bahwa pengembangan bahan ajar yang inovatif berupa LKPD berbasis *role playing* pada mata pelajaran IPAS yang berfokus pada materi kegiatan jual beli dikelas IV SDN Sukolilo Barat 1 sangat mendesak untuk dikembangkan guna mengatasi kejenuhan belajar dan meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dengan cara yang lebih menarik.

Riset yang dilakukan oleh (Hariani, 2019) dengan judul “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup” menyampaikan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari 36,67% sebelum

diberikan tindakan, menjadi 86,67% setelah perlakuan, yaitu setelah model *role playing* di gunakan sebagai metode pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dan dukungan dari peneliti yang relevan, Uraian tersebut mengarah pada sebuah kesimpulan bahwa diperlukannya alternatif dalam pengembangan bahan ajar dan juga metode untuk penunjang dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada konteks latar belakang di atas, maka fokus permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dari pengembangan LKPD IPAS berbasis *role playing* pada kelas IV materi kegiatan jual beli SDN Sukolilo Barat 1 ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan LKPD IPAS berbasis *role playing* pada kelas IV materi kegiatan jual beli SDN Sukolilo Barat 1 yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik yang diukur melalui hasil pre-test dan post-test peserta didik?
3. Bagaimana kemenarikan LKPD IPAS berbasis *role playing* pada kelas IV materi kegiatan jual beli SDN Sukolilo Barat 1 yang diukur berdasarkan angket respon peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik materi kegiatan

jual beli pada materi pelajaran IPAS kelas IV SDN Sukolilo Barat 1, yang ditinjau berdasarkan:

1. Untuk mengetahui kevalidan LKPD IPAS berbasis *role playing* pada kelas IV materi kegiatan jual beli SDN Sukolilo Barat 1 ditinjau dari validasi ahli
2. Untuk mengetahui keefektifan LKPD IPAS berbasis *role playing* pada kelas IV materi kegiatan jual beli SDN Sukolilo Barat 1 yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik
3. Untuk mengetahui kemenarikan LKPD IPAS berbasis *role playing* pada kelas IV materi kegiatan jual beli SDN Sukolilo Barat 1 yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada pengembangan LKPD IPAS berbasis *role playing* pada kelas IV materi kegiatan jual beli SDN Sukolilo Barat 1, sebagai berikut:

1. LKPD IPAS berbasis *role playing* ini dibuat sesuai dengan Kurikulum Merdeka kelas IV
2. Produk yang dikembangkan adalah LKPD IPAS berbasis *role playing* pada kelas IV materi kegiatan jual beli
3. LKPD IPAS berbasis *role playing* ini memuat beberapa bagian yaitu cover, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk pengerjaan, soal evaluasi, daftar pustaka, profil pengembang.
4. LKPD IPAS berbasis *role playing* menggunakan bahasa Indonesia yang baku sehingga peserta didik mudah memahami.

5. LKPD IPAS berbasis *role playing* memuat materi pelajaran IPAS kelas IV pada materi kegiatan jual beli.
6. LKPD IPAS berbasis *role playing* ditujukan sebagai sumber belajar untuk peserta didik, serta dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan LKPD IPAS berbasis *role playing* pada kelas IV materi kegiatan jual beli SDN Sukolilo Barat 1 sebagai berikut:

1. LKPD IPAS berbasis *role playing* hanya diuji cobakan pada peserta didik kelas IV
2. LKPD IPAS berbasis *role playing* hanya berfokus pada materi kegiatan jual beli saja.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini perlu dilakukan sebagai Upaya inovasi baru terhadap bahan ajar. Penelitian ini untuk merangsang minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan usaha melakukan pembelajaran menggunakan model *role playing*. Perlunya pengembangan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, mendorong inovasi dalam metode pembelajaran, sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih efektif dan menarik.
2. Bagi guru, penelitian ini bisa menjadi rujukan guru untuk Menyusun LKPD secara sistematis. Hal ini juga mendorong guru untuk terus

berinovasi dalam pembelajaran, membangun atmosfer kelas yang mampu membangkitkan antusiasme serta perhatian peserta didik, dan meningkatkan kualitas interaksi dengan peserta didik.

3. Bagi sekolah, sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas kurikulum dan praktik pendidikan secara keseluruhan, memastikan bahwa metode pengajaran yang diterapkan relevan dan efektif. Selain itu dapat meningkatkan budaya belajar di kalangan guru, mendorong kolaborasi, dan berbagi pengetahuan yang pada akhirnya berkontribusi pada pemerataan dan peningkatan akreditasi fungsional serta performa akademik di ranah sekolah.
4. Untuk studi lanjutan bagi akademis mendatang, hasil penelitian dapat digunakan sebagai rujukan untuk peneliti sejenis, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks praktis, sehingga dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu pendidikan.

1.7 Definisi Istilah

Penegasan definisi operasional dalam suatu riset dimaksudkan untuk menyamakan persepsi serta memperjelas batasan konsep yang sedang dikaji oleh peneliti. Fungsinya sebagai Upaya untuk menghindari kesalahan dalam pengartian. Pengembangan LKPD ini perlu adanya penjelasan berupa definisi, antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan, memperluas, atau menyempurnakan sesuatu agar menjadi lebih baik dari kondisi sebelumnya.

2. Pengembangan dalam pendekatan R&D dalam penelitian ini bersandar pada model 4D. Konstruksi model tersebut merupakan representasi dari empat fase hierarkis, yakni tahap *Define*, *Design*, *Development*, dan diakhiri dengan proses *Dissemination*.
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan alat pembelajaran yang memuat tugas dan kegiatan peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. *Role playing* merupakan implementasi model pembelajaran berbasis pengalaman yang bertujuan untuk membantu peserta didik mengeksplorasi nilai-nilai sosial secara mendalam (Yanto, 2015).