

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang dapat mewujudkan kegiatan pembelajaran yang optimal dan berpotensi bagi peserta didik untuk dapat berkembang. Pendidikan bukan hanya tentang penguasaan pengetahuan, tetapi juga tentang perkembangan spiritual, keagamaan, kepribadian, kecerdasan, dan keahlian yang bermanfaat bagi individu, komunitas, negara, dan bangsa (Desi, et al. 2022). Sebuah proses pembelajaran harus berkualitas, karena dengan pembelajaran berkualitas tersebut akan menjadikan peserta didik mempunyai sumber daya manusia yang berkualitas pula.

Saat ini Sekolah Dasar menerapkan Kurikulum Merdeka untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, adaptif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga mampu memfasilitasi perkembangan keterampilan esensial tersebut (Rahmadayanti, et al. 2022). Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru dalam menentukan metode, model serta materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dalam Kurikulum Merdeka guru diharapkan untuk menyusun perangkat ajar atau disebut dengan modul ajar guna merancang pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, guru dapat menentukan tujuan pembelajaran, bahan ajar atau media apa yang digunakan dalam mengajar, model/metode, serta evaluasi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai peserta didik.

Pada Kurikulum merdeka peserta didik harus lebih aktif, keaktifan peserta didik merupakan bentuk pembelajaran mandiri yakni dapat dilihat dari bagaimana dia mempelajari sesuatu berdasarkan keinginan dan kemampuannya atau usaha sendiri untuk itu guru hanya berperan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator. Berdasarkan pernyataan tersebut guru diharapkan untuk mengembangkan bahan ajar sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sumber belajar dan dapat menjadikan peserta didik lebih aktif (Istiqomah, 2021). Bahan ajar merupakan alat bantu yang digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, serta dijadikan pedoman guna tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun macam-macam bahan ajar bisa berupa materi cetak atau non-cetak seperti buku, artikel, video, poster dan LKPD. Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan mandiri guru dapat membuat bahan ajar yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan sebuah bahan ajar berbentuk kertas yang berisi ringkasan materi, petunjuk pengerjaan yang nantinya harus dikerjakan oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Dermawati, et al., 2019). LKPD merupakan bahan ajar cetak yang terdiri dari materi, ringkasan dan petunjuk pelaksanaan sebuah pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai peserta didik (Prastowo, 2012: 4).. LKPD berperan penting dalam pembelajaran karena LKPD dapat mendorong peserta didik untuk aktif menemukan konsep pengetahuan (Firdaus & Wilujeng, 2018: 26).

Penggunaan LKPD sangat penting dalam pembelajaran karena LKPD dapat mendukung pembelajaran untuk mendorong peserta didik berpikir, aktif,

dan menyusun hasil akhir secara mandiri (Syamsu, 2020: 67). Salah satu cara menyusun LKPD yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif yaitu dengan mengintegrasikan model pembelajaran ke dalam LKPD. Salah satu model pembelajaran yang dapat diintegrasikan ke dalam LKPD adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *role playing* memiliki potensi untuk merangsang minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk memainkan peran dalam situasi atau skenario tertentu, yang memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih nyata. Pembelajaran tidak hanya dilakukan secara teoretis, tetapi juga dengan pengalaman langsung yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami situasi dari berbagai perspektif. Dengan demikian pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan mengembangkan keterampilan sosial serta keterampilan psikomotor yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran yang bisa digunakan model pembelajaran *Role playing* yaitu Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) mencakup berbagai aspek seni, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater. Seni teater adalah bentuk seni pertunjukan yang menggabungkan berbagai elemen, seperti dialog, gerak, musik, dan ekspresi untuk menyampaikan cerita atau pesan di depan audiens. Dalam teater, aktor dan aktris memerankan karakter dalam sebuah cerita yang biasanya disusun

dalam naskah (skrip) dengan tujuan menghibur, mendidik, atau menyampaikan pesan moral. Seni teater melibatkan kemampuan untuk mengekspresikan emosi, ide, dan cerita melalui gerak, dialog, dan ekspresi. Ini membantu peserta didik mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan keterampilan komunikasi mereka (Sandi, et al., 2020). Saat terlibat dalam pembuatan dan penampilan teater, peserta didik belajar memecahkan masalah yang muncul dalam proses kreatif, seperti menemukan cara terbaik untuk memerankan sebuah karakter. Dalam teater peserta didik belajar bermain peran, Bermain peran dalam kehidupan sehari-hari di Sekolah Dasar melibatkan peserta didik berperan sebagai tokoh atau karakter dalam situasi yang biasanya mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjadi guru, dokter, polisi, atau bahkan peran keluarga (ayah, ibu, anak). Tujuan utamanya adalah agar peserta didik bisa memahami peran dan tanggung jawab setiap karakter dalam lingkungan sosial mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari senin tanggal 17 Februari 2025 dan 18 Februari 2025 di ruang kelas IV hanya terdapat bahan ajar berupa buku paket pegangan guru dan siswa, terdapat fasilitas papan tulis, alat tulis menulis, rak buku dan lain-lain. Belum tersedianya bahan ajar pendukung lainnya untuk sumber belajar khususnya pada mata pelajaran SBdP dikarenakan pengadaanya yang membutuhkan dana, bahan ajar yang terdapat di ruang kelas tersebut berupa buku paket yang berisi materi dan latihan-latihan soal. Pada saat proses pembelajaran guru menerapkan metode ceramah, peserta didik masih terlihat kurang aktif, dan guru hanya berpatokan dengan buku guru maupun buku siswa, hal tersebut membuat

peserta didik kurang fokus mendengarkan penjelasan materi dari guru dibuktikan dengan 4 peserta didik berbicara sendiri, 3 peserta didik bermain bersama dan 1 anak yang mengantuk. Untuk itu perlu adanya inovasi bahan ajar sebagai pendukung sumber belajar serta model pembelajaran yang cocok untuk dapat menciptakan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari rabu tanggal 12 februari 2025 bersama narasumber guru wali kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 2 Kamal yaitu bapak Fredy Gawan Santoso, S.Pd, SD menyatakan bahwa jumlah peserta didik di kelas IV sebanyak 34 anak yaitu 17 laki-laki dan 17 perempuan, di UPTD SDN banyuajuh 2 sudah menerapkan kurikulum merdeka dari kelas 1-6, pada saat proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan penugasan. Peserta didik menyukai pembelajaran yang menyenangkan, belajar sambil bermain, namun pada saat pembelajaran hanya menggunakan acuan dari buku guru dan buku siswa. Beliau mengungkapkan bahwa ada salah satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran SBdP yang belum mampu menumbuhkan antusias siswa secara maksimal. Meskipun banyak peserta didik yang memiliki minat tinggi dalam berbagai kegiatan, seperti drama, seni, atau aktivitas kreatif lainnya, pelajaran tersebut belum berhasil mendukung minat tersebut secara maksimal. Kendala yang ditemui pada saat proses pembelajaran adalah terbatasnya bahan ajar yang digunakan guru sebagai penunjang proses pembelajaran kemudian beberapa siswa ada yang kurang termotivasi untuk belajar baik karena ketidak tertarikan terhadap

materi, kebosanan atau masalah pribadi. Kendala-kendala tersebut dapat menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 2 yang berjumlah 34 responden menunjukkan bahwa 88,2% peserta didik menyukai bahan ajar yang mudah dipahami yang terdapat langkah-langkah petunjuk pengisian untuk mengerjakan soal, 91,2% peserta didik merasa tidak cukup jika kegiatan pembelajaran hanya menggunakan sumber belajar dari buku, serta 73,5% peserta didik merasa bosan ketika guru menjelaskan materi dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya bahan ajar LKPD sebagai bahan ajar pendukung untuk menunjang pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dengan demikian peneliti terinspirasi dari permasalahan tersebut untuk mengembangkan bahan ajar LKPD berbasis *Role playing* mata pelajaran seni teater bermain peran dari kehidupan sehari-hari. pada jenjang Sekolah Dasar pelajaran seni teater jarang sekali dijamah hanya mempelajari sekilas saja. Oleh karena itu hal ini menjadi alasan peneliti melakukan penelitian ini.

Selain permasalahan tersebut, penelitian ini didukung oleh penelitian relevan yang dilakukan oleh Kaffa, Z, et al., (2022) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis role playing pada pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar” jenis penelitian yang digunakan menggunakan model pengembangan Borg & Gall Pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes, dan wawancara kemudian dianalisis

secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yaitu menghasilkan pengembangan LKPD berbasis Role Playing pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar sudah mendapatkan saran dari validator sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan bagi peserta didik. Pengembangan LKPD berbasis Role Playing sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Kesimpulan dari pengembangan LKPD berbasis Role Playing Tema Berbagai Pekerjaan, berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa LKPD berbasis Role Playing sangat valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian relevan yang dilakukan oleh Winda (2023) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Materi Bentuk Aljabar Menggunakan Pendekatan Role Playing pada Kelas VII MTs Assalam Saluinduk Kabupaten Luwu” jenis penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada penelitian ini dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji validasi dan kepraktisan, LKS materi struktur aljabar menggunakan pendekatan Role Playing telah berhasil dikembangkan dengan persentase rata-rata untuk uji validitas 80.25% dengan kategori sangat valid dan untuk kepraktisan adalah 90.35% dengan kategori sangat praktis. Kemudian penelitian relevan yang dilakukan oleh Hekmatulaini, E, et al., (2020) dengan judul “Pengembangan LKPD Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Model *Role Playing* Di Kelas V Sekolah Dasar” dengan menggunakan metode Research and Development yang memodifikasi model pengembangan 4D oleh

thiagarajan dan sammel. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penilaian dari pakar LKPD pada tahap 1 dari 78,15% kategori baik, pada tahap 2 dari 89,20% dengan kategori sangat baik dan 90% respon siswa dengan kategori sangat baik. Sehingga LKPD menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran tematik di kelas V SD dapat dikategorikan sebagai LKPD yang sangat baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian studi pendahuluan tersebut, maka diperoreh permasalahan yaitu terbatasnya bahan ajar cetak terutama pada mata pelajaran seni teater. Untuk itu terdapat solusi berupa perlunya pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran seni teater, untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta mengembangkan bahan ajar cetak yang mampu memfasilitasi peserta didik secara aktif. salah satu bahan ajar yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran adalah bahan ajar LKPD berupa cetak yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. LKPD perlu dirancang sedemikian rupa untuk dapat mengajak peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran serta kreatif dalam memecahkan masalah secara individu maupun berkelompok terkait materi bermain peran dimana materi tersebut peserta didik tidak hanya membaca materi saja akan tetapi peserta didik dapat menerapkan atau melakukan secara langsung bagaimana bermain peran sebagai tokoh atau karakter dalam situasi yang biasanya mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis *Role playing* Pada Mata Pelajaran Seni Teater Materi Bermain Peran kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 2”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis *Role playing* yang valid ditinjau dari validasi ahli?
- 2) Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis *Role playing* yang efektif ditinjau dari hasil belajar peserta didik, Observasi aktifitas guru dan peserta didik?
- 3) Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis *Role playing* yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan peserta didik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, peneliti menetapkan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan LKPD berbasis *Role playing* yang valid ditinjau dari validasi ahli.
- 2) Mengembangkan LKPD berbasis *Role playing* yang efektif ditinjau dari hasil belajar peserta didik, observasi aktifitas guru dan peserta didik.
- 3) Mengembangkan LKPD berbasis *Role playing* yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam bahan ajar LKPD yakni memuat pada mata pelajaran seni teater materi bermain peran dalam kehidupan sehari-hari. kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka. Pada bahan ajar ini menggunakan metode pembelajaran *Roleplaying*. Jenis

produk LKPD berbentuk cetak sehingga praktis digunakan oleh guru dan peserta didik dalam penggunaannya. Berikut komponen pada bahan ajar LKPD:

- 1) Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar LKPD
- 2) Bahan ajar memiliki struktur atau susunan yang mudah di pahami yaitu terdapat halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan LKPD, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta langkah-langkah kegiatan.
- 3) Bahan ajar LKPD dibuat menggunakan aplikasi canva.
- 4) Bahan ajar LKPD berbasis *Role playing*.
- 5) Bahan ajar LKPD dikembangkan untuk mata pelajaran seni teater kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 2
- 6) Bahan ajar LKPD dikembangkan untuk unit 2 bermain peran dari kehidupan sehari-hari mata pelajaran seni teater kelas IV.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Supaya penelitian pengembangan tidak meluas, maka perlu adanya batasan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- 1) LKPD yang disusun terbatas pada materi bermain peran dalam kehidupan sehari-hari berbasis *Role playing*, kemudian subject dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPTD SDN BANYUAJUH 2.
- 2) Penelitian pengembangan ini hanya diterapkan pada kelas IV UPTD SDN BANYUAJUH 2.
- 3) Komponen yang ada di dalam LKPD hanya berkenaan pada ruang lingkup pembelajaran saja.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dari pengembangan LKPD berbasis *Role playing* pada mata pelajaran seni teater materi bermain peran kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 2 yaitu sebagai berikut:

1) Bagi sekolah

Dapat dijadikan salah satu bahan ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran, dengan memanfaatkan sebagai sarana belajar, serta menambah referensi.

2) Bagi guru

Bahan ajar LKPD ini mudah dipahami sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan. Serta dengan bahan ajar yang relevan dan terstruktur dengan baik, proses pembelajaran dapat berjalan lebih lancar dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal.

3) Bagi peserta didik

Dapat membantu meningkatkan keefektifan peserta didik dalam pembelajaran serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami mata pelajaran seni teater materi bermain peran.

4) Bagi pengembang

Dapat dijadikan sebagai sarana untuk dapat mengasah keterampilan dalam penelitian yang digunakan sebagai sumber belajar yang inovatif, serta memberikan pengalaman dapat menerapkan di kelas secara langsung.

G. Definisi Istilah

1) Pengembangan

Pengembangan merupakan proses pembuatan atau peningkatan sesuatu yang sudah ada. Atau dalam konteks tersebut yakni membuat atau menyempurnakan bahan ajar agar lebih efektif.

2) Bahan ajar

Materi atau alat yang digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran. Bahan ajar ini bisa berupa buku, lembar kerja, modul, atau media yang lain yang mendukung proses belajar peserta didik.

3) LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Sebuah alat bantu pembelajaran berupa lembar kerja yang diberikan kepada peserta didik untuk membantu mereka agar dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri. LKPD biasanya memuat tugas atau latihan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

4) *Role playing*

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan peran tertentu dalam sebuah situasi atau skenario yang disimulasikan. Dalam model ini, siswa berperan sebagai karakter atau tokoh tertentu yang memiliki tugas atau peran yang harus dijalankan sesuai dengan situasi yang ditentukan oleh guru atau pengajar.

5) Seni teater

Salah satu cabang seni yang dipelajari di sekolah yang berkaitan dengan seni pertunjukan, aktor, naskah, dialog, dan aksi bermain peran.