

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah tindakan yang direncanakan dan terstruktur yang dilakukan untuk memaksimalkan kemampuan setiap siswa. Guru memiliki tanggung jawab untuk memantau dan meningkatkan kemampuan siswa agar mereka dapat menjadi manusia kamil. Tugas pendidikan adalah menghasilkan generasi atau penerus yang bermoral dan beretika. Ini sesuai dengan harapan pendidikan Indonesia untuk menghasilkan generasi yang bermoral dan beretika, yang sesuai dengan harapan masyarakat untuk pendidikan di Indonesia pada tahun 2045, yang mencakup elemen karakter dan nilai multikultural (Siahaan, 2023 : 2-3).

Menurut Ki Hadjar Dewantara, salah satu tujuan utama pendidikan adalah untuk memberikan nilai-nilai kebatinan yang ada dalam hidup rakyat yang berkebudayaan kepada tiap-tiap turunan baru (penyerahan kultur), baik melalui "pemeliharaan", "memajukan", dan "pembangunan" kebudayaan, menuju ke arah keseluruhan hidup kemanusiaan (Suparlan, 2015: 65).

Kurikulum adalah bagian terpenting dari pendidikan karena itu adalah suatu tatanan yang dibuat khusus untuk mencapai tujuan pendidikan. Istilah "pendidikan" tidak akan berguna jika tidak ada kurikulum. Fakta tentang kurikulum pasti muncul saat berbicara tentang pendidikan. Pengembangan kurikulum adalah upaya yang inovatif dan dinamis untuk maju sesuai dengan tuntutan perkembangan dan kemajuan peradaban manusia. Dengan adanya pengembangan kurikulum, guru menjadi lebih tertarik pada setiap aspek proses kurikulum, bukan hanya konten program studi (Siahaan, 2023 : 2-3).

Menurut literatur yang ada, kurikulum bebas memiliki berbagai jenis pembelajaran intrakurikuler dan memberi siswa cukup waktu untuk mempelajari ide dan menguatkan kemampuan mereka. Guru dapat memilih berbagai pendekatan pembelajaran untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan profil siswa pancasila dengan mengangkat tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah (Amiruddin, 2023: 23).

Kurikulum Merdeka adalah program pendidikan yang memungkinkan guru membuat pembelajaran yang luar biasa yang sesuai dengan lingkungan mereka. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran berbasis proyek dan soft skills, pembelajaran yang relevan, dan pembelajaran yang dirancang untuk membangun kemampuan siswa untuk bertahan sepanjang hayat. Kurikulum bebas juga menggunakan pendekatan diferensiasi yang lebih baik, yang menekankan pembelajaran berkualitas tinggi dan waktu belajar yang aktif (Siahaan, 2023 2-3).

Salah satu hal penting yang harus diperhatikan oleh pengelola pendidikan adalah fasilitas pendidikan. Fasilitas pendidikan biasanya mencakup semua fasilitas dan prasarana yang secara langsung dipergunakan dan membantu proses pembelajaran, seperti gedung, ruang belajar atau kelas, alat pendidikan, meja, kursi, dan sebagainya. Sebaliknya, fasilitas pendidikan mencakup semua fasilitas dan prasarana yang secara tidak langsung dipergunakan dan membantu proses pembelajaran, seperti halaman, kebun, taman, dan jalan menuju sekolah (Amiruddin, 2023: 23).

Pendidikan di sekolah adalah interaksi antara guru dan siswa. Meskipun masing-masing memiliki peran dan posisi yang berbeda, mereka saling mempengaruhi dalam menjalankan proses pendidikan, yang mencakup pertukaran pengetahuan, nilai, dan keterampilan dengan fokus pada tujuan yang diinginkan (Siswoyo 2008: 19-20).

Namun, prasarana dapat didefinisikan sebagai “semua komponen yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses belajar mengajar di sebuah lembaga pendidikan seperti jalan menuju sekolah, halaman sekolah, tata tertib sekolah, dan lain-lain” (Resmana, 2021 : 447).

Pentingnya sarana dan prasarana pendidikan sehingga institusi berlomba-lomba untuk memenuhi standar mereka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik siswa (M. Arifin, 2012: 7)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti kerjakan pada tanggal 24 Oktober 2023 pukul 09.00 WITA s.d. selesai di kelas IV SDN Mekar Raya. Bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang ditetapkan nilai 65. Dari 24 siswa, terdapat 14 (60%) siswa yang belum tuntas dan mendapatkan nilai di bawah Capaian Pembelajaran, sedangkan sisanya 10 siswa (40%) dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor : (1) Kurangnya Keterlibatan Siswa dalam proses pembelajaran dan (2) Metode Pengajaran yang tidak menarik, (3) Siswa kurang aktif, terdapat beberapa yang terlihat sedang bermain bersama teman-temannya pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui model *Role Playing* berbantuan media wayang kertas. Dipilihnya model *Role Playing* berbantuan media wayang kertas karena melalui model dan media tersebut proses pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan, meningkatkan daya tarik, perhatian dan minat siswa, mengatasi permasalahan siswa yang cepat bosan, membangkitkan keaktifan serta pemahaman pada siswa kelas IV SDN Mekar Raya pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Amri (2013: 19) dalam (Farida, 2017: 82) Metode pembelajaran bermain peran menggunakan penghayatan dan imajinasi siswa untuk memerankan suatu tokoh. Ini membantu siswa menjadi lebih sadar, bertanggung jawab, dan terampil dalam memahami apa yang mereka pelajari.

Media wayang termasuk dalam kategori media visual tiga dimensi karena dapat dilihat dan dipegang (Mukodas, 2020:43). Wayang kertas, yang termasuk dalam kategori media gambar, digunakan untuk bercerita melalui gerakan, dan dapat digunakan dalam model pembelajaran *Role Playing* (Antika, 2023: 5333).

Menurut (Yusnarti, 2021: 5333) *Role Playing* adalah alat yang efektif untuk menyampaikan materi, membuat guru lebih mudah menjelaskan, dan membuat ruang kelas menjadi menyenangkan untuk siswa. Dengan suasana kelas yang menyenangkan, siswa lebih tertarik untuk belajar.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suriyati, 2019 : 231) pada jurnal dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Kelas IV Tema Pahlawan Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* Di SD Negeri 1 Bengkalis”. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang

diperoleh pada siklus I dengan nilai 46,6%, sedangkan pada siklus II dengan nilai 73,4%.

Penelitian oleh Rahim (2020) *Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol.1) yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ppkn” Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV, yang dilakukan dalam dua siklus. Menurut skor 65% dan 87,5% pada siklus I dan siklus II, aktivitas pembelajaran guru telah meningkat.

Maulidiyah, dkk (2022) *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* Vol. 8. yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD”. 24 siswa kelas IV terlibat dalam penelitian ini. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa hitung lebih besar dari ttabel, yaitu 5,350 lebih besar dari 2,179. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan tersebut berbeda.

Syafaah, dkk (2023) *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* Vol.10 yang berjudul “Implementasi Wayang Sukuraga Terhadap Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global”. Ada 28 siswa, 14 laki-laki dan 14 perempuan. Metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket Siklus I menunjukkan peningkatan dari siklus II, dengan skor rata-rata 73,03 untuk siklus I dan 86,25 untuk siklus II.

Putri (2023) *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* Volume 5 yang berjudul “Meningkatkan Nasionalisme dengan Media Wayang Kreasi di Kelas 4 Sekolah Dasar” . Jumlah responden penelitian adalah sepuluh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran wayang kreasi dinyatakan “Valid” berdasarkan rata-rata penilaian ahli media sebesar 80,95,

rata-rata penilaian ahli materi sebesar 78,3, dan rata-rata penilaian ahli bahasa sebesar 84, (2) Hasil pengembangan menunjukkan bahwa respons anak terhadap media pembelajaran wayang kreasi sangat positif, dengan rata-rata angket respons sebesar 87,4, dan (3) Media pembelajaran wayang kreasi dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti memilih model *Role Playing* ini sebagai model pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian, dengan judul. Meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila melalui model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media wayang kertas pada siswa kelas IV SDN Mekar Raya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada uraian latar belakang, dirumuskan masalah penelitian, yaitu :

1. Bagaimana aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Wayang Kertas Kelas IV SDN Mekar Raya?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Wayang Kertas Kelas IV SDN Mekar Raya?
3. Apakah model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Wayang Kertas IV SDN Mekar Raya?

## **C. Rencana Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan dalam latar belakang dan rumusan masalah, maka diperlukan inovasi pembelajaran lebih baik dan lebih menarik sehingga

siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Mekar Raya sangat tepat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media wayang kertas, dan digunakan karena memungkinkan siswa menggunakan imajinasi mereka untuk memerankan peran tertentu.

Berdasarkan dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan Risna Eliyani, S.Pd. wali kelas IV SDN Mekar Raya pada hari Selasa 24 Oktober 2023, Selama proses belajar mengajar, guru terlalu mendominasi kelas sehingga siswa menjadi pasif dan tidak aktif dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Akibatnya, siswa menjadi tidak aktif dan pasif dan mencapai hasil pembelajaran kognitif yang kurang dari 50% dari KKTP yang ditetapkan wali kelas. Selain itu, sumber pembelajaran sangat terbatas pada materi yang ditemukan dalam buku, tanpa model dan media yang berbeda. Siswa hanya diajarkan dengan buku yang diberikan oleh sekolah saja.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media wayang kertas, *Role Playing* digunakan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dengan pendekatan permainan, sehingga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, dan juga model pembelajaran *Role Playing* ini digunakan karena siswa dapat meningkatkan keterampilan nilai-nilai pancasila, toleransi, keberagaman dan kemampuan berpikir kritis Hal ini dapat membantu dalam pengembangan kepribadian mereka dan penggunaan wayang kertas sebagai media dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan budaya lokal. Ini dapat

membantu siswa lebih menghargai dan memahami warisan budaya mereka sendiri.

Model pembelajaran *Role Playing* disebutkan oleh Taufik dan Muhammadi (2012: 177).

- 1) Guru membuat dan menyiapkan skenario;
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan;
- 3) Membuat kelompok empat orang siswa;
- 4) Menjelaskan kompetensi yang harus dicapai;
- 5) Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario; dan
- 6) Setiap peserta didik berada di kelompok mereka sendiri.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada:

##### **1. Manfaat Teoretis**

- a) Bagi akademis/lembaga, menjadi bahan informasi dalam pembangunan ilmu pengetahuan, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b) Bagi peneliti, menjadi masukan dalam meneliti dan meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan bantuan wayang kertas melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a) Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menemukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dan juga meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.



- b) Bagi guru dengan dilaksanakan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan proses pembelajaran.
- c) Bagi peneliti lain diharapkan menjadi salah satu literatur atau sebagai salah satu referensi dalam melaksanakan peneliti yang sama.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas IV SDN Mekar Raya dengan menggunakan model *Role Playing* Berbantuan Media wayang kertas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* Media wayang kertas terjadi peningkatan dimana guru mendapat skor 16 dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 18 dengan kriteria baik.
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* Media wayang kertas terjadi peningkatan dimana siswa mendapat persentase 50%% dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 70% dengan kriteria sangat aktif.
3. Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbantuan media wayang kertas terjadi peningkatan hasil belajar siswa yakni dari ketuntasan individu sebanyak 12 siswa dan secara klasikal sebesar 50% kemudian meningkat menjadi 17 siswa dan secara klasikal sebesar 70%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah, Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran di sekolah sehingga dapat membantu dalam penelitian lain yang dilakukan oleh kepala sekolah dalam pengembangan pembelajaran dan lainnya.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam memilih dan menentukan model pembelajaran di kelas sehingga mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan bermakna dengan menerapkan model *Role playing* berbantuan media wayang kertas khususnya pada muatan Pendidikan Pancasila.
3. Bagi Siswa, hendaknya siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan jangan menganggap Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang sulit, karena belajar Pendidikan Pancasila dengan menggunakan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat menjadi menyenangkan dan lebih menantang.
4. Bagi Peneliti Lain, hendaknya menggunakan model serta media pembelajaran yang bervariasi agar menarik dan menyenangkan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu model *Role Playing* berbantuan media wayang kertas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. (2023). Keterkaitan Pengembangan Kurikulum Dengan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)*, 23-24.
- Amiruddin. (2023). Keterkaitan Pengembangan Kurikulum dengan Kurikulum Sekarang. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 23.
- Arifin, J. (2020). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 72.
- Aris, M. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode *Role Playing* Siswa Kelas Viii C Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Smp Negeri 11 Muaro Jambi. Jambi: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- Baehaqi, M. L. (2020). Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 158-159.
- Bulkiah, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ppkn Melalui Model Course Review Horay Berbantuan Media Visual Pada Siswa Kelas V Sdn Gambut 10. Banjarmasin: Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Dewi, R. P. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar . *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Dina, H. N., Nova, E. S., & Elsida , A. (2022). Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Sains dan Teknologi Elektro*, 2.
- Fadli, d. R. (2023, September 8). 4 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Sesuai Teori Piaget. Diambil kembali dari Halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/4-tahap-perkembangan-kognitif-anak-sesuai-teori-piaget>
- Irwani, F. N. (2020). Ananlisis kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Pada Masa Darurat covid 19. *Jurnal Penelitian bidang Pendidikan* , 1.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 520.
- Lisenia, M. S., Darinda, S. T., & Dewi, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 2645.
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 3.
- Nahak, Y. t., & Arsyad, M. N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Media Film Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peristiwa Sekitar Prolamasi Kemerdekaan Indonesia Siswa Kelas Vii Ips Di Smp Katolik Marsudisiwi Blimbing Kota Malang . *Jurnal Maharsi*, 46.
- Nopitasari, D. (2020). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP . *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 99.

- Safitri, R. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Berbantuan Media Wayang Kertas Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II Min 6 Ponorogo. Ponorogo: Urusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'iyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri.
- Setiawan, M. A. (2018). Penelitian Tindak Kelas. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Siahaan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia. *Journal on Education*, 2-3.
- Siahaan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia. *Journal on Education*, 2-3.
- Sriwahyuni, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Proses Pembelajaran Berkualitas Melalui Supervisi Akademik Dengan Teknik Kunjungan Kelas pada Guru Sekolah Dasar. 52.
- Sulianti, d. (. (2020). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam lembaga pendidikan. *JPK : Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1.
- Suparlan, H. (2015). Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dan Sumbangannya Bagi Pendidikan Indonesia. *Jurnal Filsafat*, 65.
- Suriyati. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Kelas Iv Tema Pahlawan Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* Di Sd Negeri 1 Bengkalis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 231.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 162.