

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tugas sistem pendidikan nasional Indonesia adalah menumbuhkan pengetahuan guna mempersiapkan individu dan peradaban yang bertanggung jawab. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tujuan Pendidik Nasional adalah membentuk peserta didik menjadi warga negara demokrasi sehat, cerdas, kreatif, dan mandiri.. Pendidik Nasional juga harus menanamkan rasa patriotisme dan menonjolkan rasa berada di alam terbuka. Untuk itu, semua bentuk mata pelajaran seperti pendidikan Pancasila, pendidikan agama, perlu dimasukkan ke dalam kurikulum (Nirmayani, 2020).

Cukup banyak peserta didik ataupun yang mendapat nilai kurang dari KKM. Berdasarkan penelitian di SMP Negeri 7 Jakarta, nilai siswa kelas VII kurang optimal. Ditinjau melalui rata-rata ulangan harian (UH) semester pertama tahun akademik 2023/2024. Cukup banyak peserta didik beallum mendapat nilai 78 sebagai kriteria ketuntasan miniimal (KKM). Data didapat di kelas 7F SMP Negeri 7 Jakarta yaitu sebesar 30,5% peserta didik memenuhi nilai ketuntasan, dan di kelas 7H sebesar 22% peserta didik yang memenuhi nilai ketuntasan. Pembelajaran masih kurang tersampaikan sebagaimana mestinya dan seringkali peserta didik-siswi cenderung tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi, begitu juga ketika proses pembelajaran dilaksanakan sering kali peserta didik-siswi merasa bosan, kehilangan minat, atau bahkan menjadi monoton dan berjalan seperti biasa tanpa ada materi yang mereka pahami. Rasa bosan yang dialami oleh peserta didik siswi berdampak pada hasil belajar.

Model pembelajaran menggunakan *Role playing* merupakan metode belajar yang menitik beratkan interaksi aktif antar peserta didik untuk menginternalisasikan konsep dan nilai tertentu. Dalam konteks pembelajaran Pancasila, model ini bisa dijadikan cara yang efektif untuk membantu memahami makna yang terkandung dalam Pancasila dan menerapkannya dalam kegiatan sehari-hari. Dengan cara demikian, peserta didik bisa berbuat lebih dari sekedar menghafal teks Pancasila. Mereka dapat merasakan dan menginternalisasikan nilai-nilai melalui pengalaman langsung, namun masih terdapat keterbatasan pada penelitian yang secara khusus mengeksplorasi dan menganalisis dampak model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Meningkatkan minat berpartisipasi aktif ketika proses pengajaran berlangsung merupakan salah satu tujuan yang mampu dicapai jika melibatkan keterampilan mengajar yang menunjukkan interaksi antara tenaga pendidik dan peserta didik. Hal tersebut harus didukung dengan ciri-ciri lain seperti tujuan pembelajaran dan penyediaan materi pembelajaran dengan berbagai cara agar memahami apa itu tenaga pendidik. Materi yang dibuat mampu menjadikan peserta didik aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga dapat membuat nilai mereka naik seiring keaktifan dalam pembelajaran.

Melalui metode ini yang kemudian menggali tema-tema hasil belajar yang baik untuk keberlangsungan pembelajaran menyenangkan dan bukan membosankan, pemanfaatan teknologi dan media pendidik, serta metode pengajaran yang tepat seperti metode bermain game, kemudian juga dapat membantu dalam cara mengevaluasi materi peserta didik melalui visualisasi dan antisipasi proses

pembelajaran akan berkonsentrasi pada permainan yang diberikan kepadanya. Hal ini memungkinkan guru untuk memahami dan menerapkan materi kepada peserta didik dengan lebih jelas di kelas, kemudian yang harus diperhatikan lagi adalah penting untuk memilih metode pengajaran yang tepat dan efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan berkontribusi terhadap tujuan belajar dan hasil belajar. Kreativitas dan keterampilan observasi penting ketika proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tidak monoton. Selain itu, ini bisa membuat peserta didik cenderung aktif dalam melakukan pembelajaran. Metode pengajaran tradisional jenis ini berupa instruksi untuk membantu meningkatkan hasil belajar. Cara uji kompetensi pembelajaran adalah menggunakan sumber belajar, jika hanya tenaga pendidik saja yang ikut serta dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran tidak mungkin berhasil. Pembelajaran pendidikan Pancasila adalah bersifat efektif dalam evaluasi, salah satu jenis model pembelajaran yang sesuai dengan cara uji kompetensi pembelajaran adalah *Role Playing* (Pedagogi et al., 2023).

Bermain *Role playing* adalah suatu cara untuk mengilustrasikan rencana peserta didik atau sumber pendidik dengan mendemonstrasikan, menekankan, atau menganalisis suatu situasi, peristiwa, atau orang yang ditemui seseorang dalam lingkungan sosial. Dengan kata lain *Role Playing* merupakan suatu metode pengajaran dimana mendapat bimbingan dari tenaga pendidiknya untuk menganalisis suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah atau permasalahan sehingga bisa mengatasi segala permasalahan

Peserta didik yang mempelajari jenis *Role Playing* game memiliki tujuan, aturan, dan kadang-kadang bahkan skenario yang menghibur. *Role Playing* kerap dianggap merupakan salah satu strategi belajar yang utama dilihat dari kinerja. *Role Playing* adalah cara yang efektif untuk membantu peserta didik sosial yang dapat menerapkan kepada mereka agar merasa lebih baik perihal dirinya sendiri, mengembangkan rasa peduli kepada orang lain, dan bekerja sama untuk meningkatkan kemampuan sosial mereka. Oleh karena itu, dengan menggunakan teknik *Role Playing*, dapat memahami apa yang sedang dimainkan kemudian mampu merasakan dirinya menjadi orang lain yang sedang diajar oleh seorang tenaga pendidik (Mata & Ips, 2015).

Berdasarkan latarbelakang yang telah disampaikan, model pembelajaran dinilai sebagai alternatif dalam menyajikan pembelajaran yang juga merupakan Upaya guna membuat peningkatan pada hasil belajar. Sehingga, jika media pembelajaran yang ada belum bisa di gunakan dengan maksimal, maka akan berdampak bagi hasil belajar. Jika masih menggunakan model pembelajaran lama yang monoton, akan ada kesan monoton serta kurang menarik minat dan motivasi belajar peserta didik yang juga dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik kedepannya. Sehingga, diperlukan penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran untuk inovasi baru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh dari model belajar *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik?

2. Bagaimana proses penggunaan model pembelajaran *Role playing*?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan dalam penelitian model pembelajaran yaitu *Role Playing*. Sehingga, penelitian disini akan melihat apakah terdapat pengaruh model belajar *Role playiing* terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini juga melakukan pembatasan yang akan diteliti, yaitu pada mata pelajaran Pendidik Pancasila. Objek penelitian dilakukan pada kelas VII SMP Negeri 7 Jakarta. Model pembelajaran yang peneliti gunakan untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar slswa adalah model *Role Playing*. Materi ajar yang akan digunakan oleh peneliti yaitu pada BAB IV Materi Kebinekaan Indonesia.

D. Perumusan Masalah

Dengan mengambil batasan masalah di atas, maka masalah kajian dirumuskan sebagai, “Apakah terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar Pancasila?”.

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Mampu memberikan kontribusi secara teoretis, informatif, maupun pengetahuan mengenai pengaruh modell pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan hasiil belajar Pancasila.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini mampu berkontribusi secara praktis pada beberapa pihak, yaitu:

- Bagi Peneliti

Bagi penelitian, ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar menggunakan metode yang sedang diujikan yang mendorong peserta didik untuk mengekspresikan setiap mata Peserta didik yang diajarkan, serta mampu mengetahui setiap maksud dari pesan yang disampaikan didalam cerita.

- Tenaga pendidik

Bagi tenaga pendidik, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi model pembelajaran yang bisa dipakai oleh tenaga pendidik untuk meningkatkan hasil belajar .

- Sekolah

Bagi sekolah, diharapkan mampu menjadi acuan dalam membuat kebijakan untuk memberikan kualitas belajar yang meningkat di sekolah.

