

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses serta upaya untuk mengembangkan potensi diri baik secara sikap maupun intelektual. Pendidikan memiliki peran penting dalam diri manusia yang dalam prosesnya terdapat bimbingan, tuntunan, pembelajaran yang terdiri dari pendidik, anak didik, tujuan mendidik, serta suatu hal yang ingin dicapai dalam pendidikan. Pendidikan berperan pada suatu bangsa untuk berkembang maju serta sejahtera.¹ Pendidikan menjadi kebutuhan bagi setiap manusia. Dalam pendidikan terdapat proses belajar yang mengembangkan kemampuan berpikir. Beberapa hal penting yang menjadi asumsi dasar Piaget mengenai perkembangan kognitif manusia khususnya pada anak antara lain: anak-anak berkonstruksi pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman tidak hanya sekedar mengumpulkan yang telah mereka pelajari tetapi menggabungkan pengalaman menjadi pandangan terintegrasi cara kerja dunia di sekitar mereka, kemudian interaksi anak dengan lingkungan fisik dan sosial menjadi faktor penting dalam perkembangan kognitif yaitu interaksi sosial seperti diskusi, percakapan bagian penting dalam perkembangan kognitif seseorang.²

Seiring dengan berjalannya waktu pendidikan mengalami perubahan, seperti perubahan pada kurikulum serta kemajuan dalam sebuah pembelajaran. Perubahan dalam pendidikan yang terjadi pada kurikulum mempengaruhi beberapa mata pelajaran, dapat dilihat dari isi dari konteks mata pelajaran tersebut. Salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan adalah mata pelajaran PPKn menjadi Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka memuat nilai-nilai karakter Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan bangsa yang

¹ P S Aithal and P Shubhrajyotsna Aithal, "An Innovative Education Model to Realize Ideal Education System," *International Journal of Scientific Research and Management (IJSRM)* 3, no. 3 (2015), hh. 2464–2469.

² Evita, Juriana dkk, "Perkembangan Peserta Didik", (Jakarta: UNJ Press, 2016), h. 59.

cerdas dan baik.³ Nilai pancasila terdiri dari nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan. Secara hierarki piramidal pun nilai-nilai pancasila saling menjiwai dan dijiwai antar sila-silanya.⁴

Pendidikan pancasila terdapat nilai moral dalam pembelajarannya yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif adalah suatu susunan yang akan menggambarkan kemampuan mental seseorang yang meliputi kemampuan memecahkan masalah, pemikiran yang abstrak dan belajar dari sebuah pengalaman.⁵ Dalam pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar masih ditemukan kendala yang berdampak pada hasil belajar siswa. Kurangnya guru sebagai pengajar dalam memvariasikan kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan agar dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti serta wawancara kepada guru kelas V SD Negeri Lagoa 05 Jakarta Utara bahwa penilaian harian siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada proses pengamatan yang dilakukan peneliti diketahui bahwa sebagian besar siswa masih kurang berpikir aktif dalam belajar sehingga melalui evaluasi sekitar 72% siswa yang masih belum mencapai KKTP, 28% dari jumlah siswa memperoleh nilai rata-rata KKTP yaitu 75 untuk rata-rata KKTP mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Lagoa 05 Jakarta Utara.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran berjalan dengan optimal. Model pembelajaran yang efektif diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Salah satu model pembelajaran yang efektif yang peneliti gunakan yaitu model pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan tokoh yang ada pada materi atau

³ DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A - Fase F," *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia* (2022): 4–5.

⁴ T Heru Nurgiansah, "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 9, no. 1 (2021): 33–41.

⁵ Eleanor Sautelle et al., "Personality, Resilience, Self-Regulation and Cognitive Ability Relevant to Teacher Selection," *Australian Journal of Teacher Education* 40, no. 4 (2015): 54–71.

peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.⁶ Model pembelajaran *role playing* tidak hanya memahami pembelajaran secara tertulis siswa dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada model pembelajaran ini, drama sederhana merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dimana peran yang dimainkan berdasarkan kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajarannya, memerankan suatu peranan bertujuan agar memberikan kesan yang mendalam dalam pemahamannya serta pengertian yang sempurna dapat terbentuk dengan baik.⁷ Sesuai dengan salah satu asumsi dasar Jean Piaget bahwa anak – anak dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman yang berpengaruh dengan perkembangan kognitif anak.

Beberapa hasil penelitian tentang model pembelajaran bermain peran atau *role playing* muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah dilakukan, hasil penelitian pertama di SD Negeri 007 Gunung Kijang terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran dapat dilihat bahwa, aktifitas guru selama proses pembelajaran menggunakan model bermain peran meningkat dan efektif dalam belajar, aktifitas siswa selama proses pembelajaran melalui model bermain peran meningkat dalam setiap tahap penelitian yang dilakukan mulai dari siklus I, II dan III yang pada siklus tuntas belajar sebesar 60,50%, siklus II 78,50% dan pada siklus III 96,42% siswa tuntas belajar.⁸

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN Cibentar I Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka, terbukti model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat terlihat dari perolehan nilai rata-rata kelas dari hasil tes siswa pada setiap tahapan siklus semakin meningkat yaitu, nilai rata-rata kelas pada prasiklus sebesar 49,41, pada siklus I sebesar 61,68, dan pada siklus II sebesar 73,53 sehingga dapat

⁶ Tarigan, A. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui". *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), h. 102

⁷ Mro'atin Nasibah and Syarif Ibnu Rusydi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas v Semester Genap Menggunakan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Menanggapi Cerita Tentang Peristiwa" (2014).

⁸ Redmon Windu Gumati, "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2020): 127–144.

disimpulkan meningkatnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat dalam siklus kedua.⁹ Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi dengan objek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang hasil belajar yang diperoleh dari taraf keberhasilan siswa yang tuntas mencapai KKM sekolah, yang cenderung mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, berturut-turut: siklus I, kualifikasi cukup, dan siklus II, kualifikasi baik yaitu terdapat 23 orang atau 77% siswa yang tuntas mencapai KKM (memperoleh nilai 70 ke atas dengan taraf keberhasilan 70%-84% keberhasilan dengan kualifikasi baik.¹⁰

Dalam hal ini penerapan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran menimbulkan dampak pada hasil belajar anak serta pada aktifitas belajar mengajar antara guru dan siswa. Dengan model *role playing* atau bermain peran dalam proses belajar mengajar dapat menjelaskan sikap, nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peran) sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Nilai – nilai dalam Pancasila Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN Lagoa 05 Jakarta Utara”. Hal ini dikarenakan ingin mendapat data konkret mengenai hasil belajar siswa Pendidikan Pancasila Materi Nilai–nilai dalam Pancasila melalui model pembelajaran *role playing*. Dengan harapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, teridentifikasi masalah yang akan diteliti yaitu:

⁹ Jubaedah, “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarga Negeraan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Role Playing Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cibentar 1 Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka” 2, no. 1 (2023): 11–19.

¹⁰ S P Muhibah, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Di Kelas Iv Sekolah ...,” *Ojs.Hr-Institut.Id* 1, no. 3 (2019), hh. 74–87.

1. Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 05 Jakarta Utara mendapatkan nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila dibawah rata-rata KKTP sekolah
2. Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 05 Jakarta Utara kesulitan dalam memahami materi Nilai-nilai Pancasila sehingga mendapatkan nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila dibawah rata-rata KKTP sekolah
3. Penggunaan langkah-langkah model pembelajaran *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 05 Jakarta Utara

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah dijelaskan bahwa peneliti melakukan pembatasan pada penelitian bertujuan agar penelitian ini lebih berfokus pada variabel yang digunakan, berupa menurunnya nilai sumatif tengah semester yang berada dibawah KKM Pendidikan Pancasila. Pada penelitian ini, hasil belajar yang digunakan khususnya pada ranah kognitif meliputi C1-C5, mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan menilai (C5) dalam materi NKRI. Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada hasil belajar Pendidikan Pancasila materi NKRI melalui model Role Playing pada siswa kelas V SDN Lagoa 05 Jakarta Utara.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada yang telah diidentifikasi dan dibatasi, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar pendidikan pancasila materi Nilai-nilai Pancasila dapat meningkat melalui penggunaan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 05, di Kelurahan Lagoa Kecamatan Koja?
2. Apakah model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Lagoa 05, di Kelurahan Lagoa Kecamatan Koja?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan terhadap model *role playing* sebagai model pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V sekolah dasar.

2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Siswa

1. Melalui model *role playing* dapat memberikan kemudahan siswa dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila khusus pada ranah kognitif dengan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Melibatkan peran siswa menjadikan proses pembelajaran lebih berkesan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru Sekolah Dasar

1. Membantu guru untuk memanfaatkan model pembelajaran agar pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V menjadi lebih mudah, menyenangkan serta melibatkan siswa dalam proses kegiatan pembelajarannya.
2. Menjadikan guru lebih profesional dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan muatan pelajaran yang dibahas.
3. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses belajar Pendidikan Pancasila

c. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan acuan untuk meningkatkan hasil belajar materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila melalui media *role playing*.

