

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Roleplay adalah tindakan memodifikasi perilaku individu untuk mengambil posisi tertentu, yang mungkin berupa peran sosial atau karakter fiksi, seperti dalam pertunjukan teater. Roleplay, sebagaimana didefinisikan oleh Kamus Oxford, melibatkan perubahan perilaku seseorang agar secara efektif mewujudkan peran sosial tertentu. Bermain peran melibatkan pengambilan peran tertentu dan terlibat dalam skenario simulasi, sering kali digunakan untuk tujuan pendidikan sosial dan hubungan. Pendekatan ini berkaitan dengan studi kasus yang secara khusus berfokus pada pribadi manusia dan perilaku atau hubungannya, yang disajikan dalam bentuk dramatisasi. Siswa terlibat dalam dramatisasi dengan mengambil peran karakter. Siswa terlibat dalam aktivitas baik sebagai peserta tertentu atau sebagai orang yang menonton, tergantung pada tujuan penggunaan metode tersebut.

Kemanjuran pendidikan pada hakikatnya terkait dengan proses pedagogi, mencakup beberapa unsur yang saling berhubungan seperti pendidik, peserta didik, bahan ajar, instrumen, dan metodologi pembelajaran. Selama proses belajar mengajar, siswa memperoleh sejumlah informasi, nilai-nilai keteladanan yang membentuk sikap mereka, dan keterampilan yang berguna bagi mereka dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Proses pendidikan di sekolah didasarkan pada pemikiran bahwa belajar pada dasarnya adalah suatu transformasi yang terjadi dalam diri seseorang setelah selesainya

suatu kegiatan belajar. Pengajaran melibatkan pengelolaan dan pengorganisasian lingkungan belajar bagi siswa. Selain itu, fase pengajaran berikutnya melibatkan pemberian arahan atau dukungan kepada siswa untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan mereka.

Pendidikan Pancasila merupakan kajian interdisipliner yang memadukan ilmu-ilmu sosial dan humaniora dengan tujuan menumbuhkan kewarganegaraan yang bertanggung jawab. Kajian pendidikan Pancasila di sekolah mencakup beberapa disiplin ilmu, antara lain antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, agama, sosiologi, dan pendidikan itu sendiri, yang termasuk dalam ilmu humaniora. Pendidikan Pancasila mencakup kajian Pancasila serta ilmu-ilmu keilmuan.

Teknik pembelajaran antara lain memfasilitasi perolehan pengetahuan atau pemahaman baru, mendalami pengalaman peserta belajar, mendemonstrasikan kinerja peserta belajar. Pemilihan teknik pembelajaran sangat penting dalam banyak sistem pendidikan, sehingga memerlukan kecerdasan dan keahlian guru. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik, teknik pembelajaran dirancang khusus dengan mengutamakan pembelajaran yang berorientasi pada proses. Teknik pembelajaran mengutamakan keterlibatan aktif siswa guna mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Selama proses pembelajaran, seorang guru mencoba mengembangkan dan menggunakan beragam metodologi untuk memastikan bahwa siswa tetap terlibat dan menghindari monoton. Seorang guru yang efektif menghargai

upaya dan pencapaian siswa, sekaligus memberikan motivasi dan dukungan kepada mereka untuk menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, sehingga menghasilkan karya dan ide inovatif. Konsekuensinya, penting bagi seorang guru untuk menggunakan beragam pendekatan pedagogi dan sumber daya multimedia, sambil memfasilitasi serangkaian pertemuan pembelajaran interaktif dengan materi pendidikan.

Pengalaman belajar yang menyenangkan merupakan komponen yang berkontribusi terhadap efektivitas pendidikan karena memfasilitasi asimilasi dan pemahaman materi pelajaran oleh siswa. Untuk menghindari monoton dan memberikan keberagaman dalam pengajaran pendidikan Pancasila, pengajar dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran. Tujuan penggunaan beragam pendekatan pedagogi dan sumber daya multimedia adalah untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran dan mengurangi kendala yang dihadapi guru. Selain itu, ini dapat secara efektif mengalihkan perhatian siswa terhadap konten yang ditawarkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar diharapkan terciptanya lingkungan yang kondusif yang secara aktif menumbuhkan perkembangan keterampilan siswa. Meski demikian, ranah pendidikan sebagian besar menganut pendekatan yang berpusat pada guru dibandingkan pendekatan yang berpusat pada siswa. Kondisi ini diperkuat dengan pandangan Thomas Armstrong dalam bukunya “Sekolah Para Juara” yang juga mencirikan pendidikan Pancasila sebagai kerangka pedagogi tradisional yang antara lain menimbulkan dugaan-dugaan tertentu: Pada

mulanya pengajar mempunyai kecenderungan untuk mengkategorikan siswa mereka menjadi dua kelompok berbeda: siswa cerdas dan siswa tidak cerdas. Selain itu, lingkungan kelas seringkali menjadi membosankan dan tidak menarik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pengajar seringkali bergantung pada sejumlah jenis kecerdasan ketika mengajar, yaitu kecerdasan linguistik dan kecerdasan logis. Selain itu, instruktur mungkin mengalami kesulitan dalam merangsang rasa ingin tahu atau antusiasme siswa karena berkurangnya tingkat kreativitas dalam proses pembelajaran.

Siswa memiliki kemampuan berempati dan menghargai emosi orang lain. Mereka mampu berbagi akuntabilitas dan memperoleh keterampilan untuk membuat penilaian dadakan dalam lingkungan kelompok. Selain itu, siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Siswa diinstruksikan tentang prinsip-prinsip disiplin, ketekunan, inovasi, dan komunikasi yang efektif. Oleh karena itu, dengan menggunakan teknik bermain peran dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila dengan topik “Aktivitas Perbedaan Itu Indah”, anak-anak akan dibekali sejak dini untuk mengenali, memahami, dan menghayati berbagai aktivitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknik bermain peran menumbuhkan pengalaman belajar yang menarik dan menawan, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan dalam lingkungan yang menyenangkan.

Sebagai kelanjutannya, penulis berencana melakukan penelitian mengenai perolehan Pendidikan Pancasila di SD Muhammadiyah 07 Cilacap. Hal ini akan melibatkan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan siswa kelas 2,

dengan fokus pada topik "Perbedaan Kegiatan Itu Indah". Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Kesulitan yang disoroti berasal dari informasi latar belakang dan alternatif pembelajaran yang ingin digunakan peneliti.

1. Prestasi akademik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang.
2. Tema Pendidikan Pancasila yang khusus mengangkat topik “Kegiatan Perbedaan Itu Indah” kurang menarik.
3. Siswa yang pasif belum berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Pembelajaran masih dilakukan dengan teknik ceramah.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diberikan, permasalahan yang muncul cukup luas. Oleh karena itu, perlu dilakukan penyempitan agar kajian dapat dikonsentrasikan pada bidang tertentu dan mencegah permasalahan semakin meluas. Penelitian ini hanya dibatasi pada permasalahan berikut ini:

Memanfaatkan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
Di SD Muhammadiyah 07 Cilacap

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, maka perlu adanya suatu rumusan masalah yang akan memberikan arah pada langkah penelitian. Adapun rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan metode Role Playing di SD Muhammadiyah 07 Cilacap?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan metode Role Playing di SD Muhammadiyah 07 Cilacap.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Potensi Keuntungan dalam Teori**

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang pendekatan pedagogi pendidikan Pancasila. Akibatnya, siswa akan dibekali dengan peningkatan keterampilan kognitif dan belajar, serta rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu, mereka akan mampu menumbuhkan sikap cinta kasih dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

##### **2. Keuntungan Nyata**

###### **a. Untuk siswa**

- 1) Menawarkan perjumpaan pendidikan yang menawan dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan

menumbuhkan keterampilan sosial sejalan dengan tujuan pendidikan Sekolah Dasar Pancasila

- 2) Meningkatkan fokus, kemahiran, dan pemahaman siswa terhadap berbagai tugas merupakan aspek berharga dalam Pendidikan Pancasila.
- 3) Siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang Identitas Keberagaman dan meningkatkan kemampuan mempelajari Pendidikan Pancasila dengan menggunakan pendekatan role-playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- 4) Menjamin pengalaman pendidikan yang menarik bagi siswa, sekaligus menumbuhkan kemauan mempelajari Pendidikan Pancasila, agar dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

b. Untuk Pendidik

Meningkatkan pemahaman tentang teknik pengajaran, memungkinkan Anda memilih pendekatan yang sesuai berdasarkan konten dan kondisi siswa.

c. Sasaran Kepala Sekolah

- 1) Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan yang dapat digunakan untuk menginformasikan pengembangan RPP pendidikan Pancasila.
- 2) Tujuannya agar temuan penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pengembangan kurikulum Pendidikan Pancasila,

membantu dalam perumusan saran dan perbaikan proses pembelajaran.

