

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kualitas manusia Indonesia, dan mewujudkan tujuan nasional bangsa Indonesia. Semua pihak yang terlibat dalam pendidikan bertanggung jawab terhadap proses tersebut.. UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyatakan: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, Bangsa dan Negara”.

Pendidikan merupakan investasi jangka Panjang yang membutuhkan usaha dan dana yang cukup besar. Di Indonesia masih menghadapi masalah pada kualitas Pendidikan. Seperti yang dimanfaatkan UU RI No 14 Th. 2005 tentang Guru dan Dosen bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didik (pasal 1). Ditegaskan juga bahwa guru sebagai agen pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional (pasal 4). Mengacu pada isi UU RI No. 14 Tahun 2005 di atas sangat jelas bahwa guru merupakan komponen yang sangat penting dalam pendidikan.

Kualitas Pendidikan di Indonesia dibuktikan dengan keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Faktor penentu keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah guru. Maka seorang guru harus memahami kurikulum secara komperhensif mulai dari konsep teori sampai dengan implementasinya di dalam kelas. Seiring berjalannya waktu serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kurikulum mengalami beberapa kali pergantian guna meningkatkan kualitas lulusan, adapun kurikulum yang masih berlaku di SDN 1 Bulungcangkring adalah kurikulum 2013 atau yang biasa disebut K13. Proses pembelajaran di sekolah dasar pada Kurikulum 2013 (K13) berbasis tematik.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lain. Salah satunya pada tema 8 “Prajaya Muda Karana” subtema 4 “Aku suka berkarya” terdapat dua muatan mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, kreativitas, dan sikap (Ali, 2020). Sedangkan PPKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan dan mempertahankan nilai-nilai luhur dan moral yang berasal dari budaya Indonesia (Suryandari, 2020). Pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn, prestasi belajar Bahasa Indonesia dan PPKn merupakan indikator dari tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar Bahasa Indonesia dan PPKn dapat dilihat dari nilai yang didapatkan siswa itu sendiri selama siswa itu mampu mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Hasil yang diharapkan adalah siswa bisa mendapatkan nilai yang tinggi. Namun pada kenyataannya sering sekali tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan contohnya di SDN 1 Bulungcangkring masih banyak siswa yang belum mendapatkan nilai yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75.

Prestasi belajar peserta didik akan terwujud dengan baik apabila guru sebagai pengelola pembelajaran di kelas mampu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan kreatif. Menurut Hidayat & Junianto (2017) prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan. Sari & Anwar (2021) menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha dari kegiatan belajar yang berupa nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai oleh seseorang, dimana prestasi belajar ini biasanya ditunjukkan oleh sebuah jumlah nilai. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha siswa yang dapat dicapai berupa penugasan, pengetahuan, kemampuan kebiasaan dan ketrampilan serta sikap setelah mengikuti pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil tes.

Berdasarkan hasil obeservasi awal yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 14 Desember 2023 di SDN 1 Bulungcangkring, menunjukkan bahwa siswa tidak menunjukkan minat dan antusiasnya selama proses pembelajaran. Saat guru sedang mengajar, beberapa siswa terlihat asik bermain sendiri daripada memperhatikan penjelasan dari guru dan sebagai siswa juga terlihat mengantuk. Penyebabnya adalah penggunaan metode ceramah oleh guru tanpa variasi lainnya. Selain itu, ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa dan meminta mereka untuk menjawab, siswa cenderung lebih memilih untuk diam daripada memberikan jawaban yang benar. Hal ini menyebabkan kurangnya pengetahuan siswa, terlihat saat mereka ditanyai tentang materi yang sebelumnya telah diajarkan oleh guru dan mereka tidak dapat mengingat apa yang telah dijelaskan. Masalah ini juga dipengaruhi oleh kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang digunakan oleh guru serta tidak adanya media pendukung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 1 Bulungcangkring pada hari Kamis tanggal 14 Desember 2023, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar Bahasa Indonesia dan PPKn pada kelas III. Permasalahan tersebut yaitu : pertama strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih memiliki kekurangan. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat mereka. Selain itu, guru cenderung menggunakan metode ceramah yang monoton, tidak bervariasi, dan cenderung mengandalkan pembelajaran berbasis hafalan. Akibatnya, siswa menjadi malas dan merasa mengantuk selama pembelajaran, kedua guru jarang menggunakan media yang mendukung materi pembelajaran. Ketidaktersediaan media pembelajaran yang memadai dapat membatasi kemampuan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif, ketiga ketika guru memberikan pernyataan atau soal setelah menjelaskan materi, terlihat jelas kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dalam situasi di mana mereka yang belum memahami materi lebih memilih bertanya kepada teman mereka daripada kepada guru. Dalam hal ini, dapat menghambat pemahaman siswa dan berdampak negatif bagi hasil belajar mereka, yang pada akhirnya menghasilkan prestasi belajar yang rendah, dan keempat masih ada banyak siswa yang

mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan saat guru memberi tau hasil penilaian akhir semester (PAS), dimana pada muatan Bahasa Indonesia hanya 17 siswa yang berhasil mencapai KKM, dan 16 siswa belum berhasil mencapai KKM. Sedangkan muatan PPKn hanya 12 siswa yang berhasil mencapai KKM, sementara 21 siswa belum mencapai KKM.

Selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa. Berikut hasil wawancara dengan siswa, dapat diketahui bahwa penyebab rendahnya prestasi belajar berasal dari proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn di kelas. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi. Hal ini terbukti dari 5 siswa yang diwawancarai, masih kebingungan memahami materi. Ketika peneliti kembali mengajukan pertanyaan, mengapa tidak bertanya saat mengalami kebingungan, siswa malah menjawab takut dimarahi oleh guru. Siswa merasa jenuh mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn karena guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan tidak adanya media pendukung sehingga tidak bisa menarik perhatian siswa. Dan menjadikan siswa malas untuk mendengarkan penjelasan dari guru.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa guru adalah sebagai fasilitator untuk siswanya jadi guru dituntut untuk mengembangkan pengajarannya agar pembelajaran dapat diterima siswa dengan menyenangkan tidak karena keterpaksaan. Guru juga harus bisa menerapkan suatu metode atau model yang dirasa cocok untuk mengajarkan pada suatu pelajaran tertentu. Guru juga dapat menggunakan dengan bantuan melalui suatu media agar siswa lebih tertarik dan rasa ingin tahunya lebih tinggi sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar dan tidak malas-malasan. Serta guru harus juga memperhatikan media yang akan dipilah harus cocok dan mudah dipahami oleh siswanya. Metode ceramah tidak memadai untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III.

Rendahnya prestasi belajar Bahasa Indonesia dan PPKn kelas III di SDN 1 Bulungcangkring mendorong peneliti untuk mencoba menerapkan model

pembelajaran *Role Playing* berbantuan dengan media Rotar (Roda Putar) pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Peneliti memilih model pembelajaran *Role Playing* karena Siti (2020) menjelaskan *Role Playing* merupakan suatu kegiatan bermain peran yang diperankan oleh peserta didik untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn, peran siswa sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Model pembelajaran *Role Playing* sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar karena melibatkan siswa secara aktif dan membantu siswa memahami materi melalui permainan peran.

Pembelajaran ini lebih berkesan karena siswa terlibat dalam proses penerimaan pengetahuan. Penerapan model ini lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Wulandari *et al.*, (2023) media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Media berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran siswa diharapkan menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih mudah mengingat materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini, media Rotar digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini dipilih karena memiliki keunggulan yaitu mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan umpan balik secara langsung untuk proses belajar yang lebih efektif. Selain itu, media ini juga dapat dimainkan langsung oleh siswa. Sehingga media ini, memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan prestasi belajar siswa, serta memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Astriani *et al.*, 2018), hasil dari penelitian ini terjadi pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar Kelas V SD Negeri 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. Hasil ini dibuktikan dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 13,90$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,074$. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima,

artinya penggunaan model pembelajaran role playing berpengaruh hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 05 Indralaya. Peneliti menggunakan metode Pre-Experimental Design dengan jenis one group pretest-posttest design. Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Sitepu (2015). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPS. Hasil ini ditunjukkan bukti analisis data dengan peningkatan rata-rata 20.00 sesudah penggunaan model *Role Playing* dan sebelumnya hanya mendapatkan rata-rata 17.15 dengan penggunaan metode konvensional. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment*. Persamaan dalam penelitian relevan yang pertama yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran Role Playing. Penelitian yang kedua persamaannya yaitu penggunaan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang membedakan hanya pada mata pelajarannya.

Hasil analisis diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat diterapkan untuk proses pembelajaran disekolah dasar. Model ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang pada akhirnya akan berdampak pada prestasi belajar siswa, dalam penelitian ini akan dilakukan pembaruan dengan menggunakan media Rotar sebagai alat bantu dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan latar belakang diatas yang didukung oleh beberapa pendapat para ahli, dan diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu, maka penulis akan mengkaji permasalahan ini melalui penelitian “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Rotar (Roda Putar) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Bulungcangkring”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh peneraparan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar) terhadap prestasi belajar siswa kelas III SDN 1 Bulungcangkring ?

2. Apakah terdapat peningkatan prestasi belajar Bahasa Indonesia dan PPKn setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar) pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn siswa kelas III SDN 1 Bulungcangkring ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui.

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar) terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia dan PPKn siswa kelas III di SDN 1 Bulungcangkring.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan prestasi belajar Bahasa Indonesia dan PPKn setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn siswa kelas III SDN 1 Bulungcangkring.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penerapan model *Role Playing* dan media Rotar (Roda Putar) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III di SDN 1 Bulungcangkring. Hal ini akan memberikan kontribusi dalam meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal metode/model pembelajaran yang efektif.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Dengan penerapan model *Role Playing* dan media Rotar (Roda Putar), prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn diharapkan dapat meningkat. Hal ini akan berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang maksimal. Selain itu, pemahaman dan daya ingat siswa diharapkan

dapat lebih baik lagi untuk kedepannya agar meningkatkan kualitas proses belajarnya.

2. Bagi Guru

Penelitian ini akan membantu guru dalam memperluas wawasan mereka mengenai metode/model pembelajaran yang dapat digunakan. Dengan penelitian ini, guru dapat memilih metode yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan serta kondisi karakteristik siswa.

3. Bagi Sekolah

Penggunaan model inovatif dan media yang menarik dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih baik, efektif, dan efisien.

4. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dan media Rotar (Roda Putar) dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Rotar (Roda Putar) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Bulungcangkring” memberikan batasan ruang lingkup dalam penelitian ini yang difokuskan pada :

1. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Bulungcangkring yang beralamat di Desa Bulungcangkring, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus.
2. Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar yang dibuktikan dengan hasil penilaian akhir semester siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn.
3. Meneliti tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar) terhadap prestasi belajar siswa kelas III

pada mata muatan Bahasa Indonesia dan PPKn yang terdapat pada tema 8 “Paraja Muda Karana” subtema 4 “Aku Suka Berkarya” materi “Denah” dan “Sikap atau perilaku yang sesuai dengan Pengamalan Sila Pancasila”.

4. Peneliti dalam penelitian ini memberikan batasan pada kelas III semester genap tahun pelajaran 2023/2024 di SDN 1 Bulungcangkring sebanyak 33 siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 18 siswa Perempuan.

1.6 Definisi operasional

1.6.1 Model pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung dengan permianan peran oleh siswa. Langkah- Langkah model pelmbajaran *Role Playing* yaitu persiapan, memilih peran, menata ruang kelas, menyiapkan pengamat, memainkan peran, dikusi dan evaluasi, dan yang terakhir berbagi pengalaman serta menyimpulkan. sehingga dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa menjadi lebih aktif dan terciptalah suasana belajar yang menyenangkan serta dapat meningkatkan perstasi belajar siswa pada pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.

1.6.2 Media Rotar (Roda Putar)

Media Rotar (Roda Putar) adalah sebuah media pembelajaran berbentuk lingkaran yang dapat diputar, dengan lima bagian berwarna-warni yang masing-masing berisi teks narasi tentang materi denah (Bahasa Indonesia) serta sikap atau perilaku yang sesuai dengan pengamalan sila Pancasila (PPKn). Teks narasi tersebut akan diperankan oleh siswa di depan kelas, menjadikan media ini sebagai alternatif yang menarik untuk menyampaikan pengetahuan dan meningkatkan minat serta perhatian peserta didik. Media Rotar (Roda Putar) ini terbuat dari triplek, berbentuk kotak berukuran 45cm x 45cm yang dapat dibuka dan ditutup. Di bagian dalam sebelah kiri terdapat dua lingkaran dengan ukuran berbeda, yaitu lingkaran pertama berisi gambar sikap atau perilaku yang mengamalkan sila Pancasila, dan lingkaran kedua berisi gambar angka 1-5. Di

bagian dalam sebelah kanan terdapat gambar denah sebagai materi Bahasa Indonesia.

1.6.3 Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil pengukuran terhadap peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas. Prestasi belajar terdiri dari tiga ranah yaitu ranah *kognitif* meliputi enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah kedua *afektif* meliputi lima aspek yakni menerima, jawaban, penilaian, organisasi dan karakteristik nilai. Ranah ketiga *psikomotorik* meliputi enam aspek yakni gerakan reflex, ketrampilan gerakan-gerakan, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan soft skill, dan kemampuan berkomunikasi. Pengukuran ini meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan menggunakan instrumen tes dan non tes. Peneliti mendefinisikan prestasi belajar sebagai pencapaian akademik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PKN, yang mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Peningkatan prestasi belajar dapat diamati dari hasil siswa dalam ranah *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*.

1.6.4 Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Muatan Bahasa Indonesia pada tema 8 “Prajaya Muda Karana” subtema 4 “Aku Suka Berkarya” dengan memfokuskan materi tentang denah.

1.6.5 Muatan pelajaran PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang

diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa dan mendukung mereka dalam memahami serta menjalankan hak-hak dan kewajiban mereka untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas, terampil, dan bertanggung jawab. Muatan PPKn pada tema 8 “Prajaya Muda Karana” subtema 4 “Aku Suka Berkarya” dengan memfokuskan materi tentang sikap atau perilaku yang sesuai dengan pengamalan Sila Pancasila.

