

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Kurikulum yang sifatnya dinamis, selalu berubah mengikuti perkembangan zaman yang membawa dampak perubahan terhadap beberapa mata pelajaran. Perubahan nama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka sesuai dengan Keputusan MendikbudRistek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan kurikulum. Meskipun ada perubahan nama, namun tidak ada perubahan yang mendasar pada isi materi yang diajarkan pada PPKn maupun Pendidikan Pancasila. Keduanya berfokus pada pengajaran pancasila, UUD 1945, kebhinekaan Indonesia, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan sejak usia dini adalah Pendidikan Pancasila karena tujuan utama dari Pendidikan pancasila adalah menanamkan nilai-nilai pancasila ke dalam jiwa setiap warganya. Hal ini sangat diperlukan untuk mempererat persatuan dan kesatuan warga masyarakatnya di tengah kehidupan mereka yang majemuk. Melalui Pendidikan Pancasila, setiap individu dapat memahami nilai-nilai dasar seperti persatuan dan kesatuan, keadilan sosial, gotong royong, dan bekerjasama sehingga masyarakatnya dapat menjadi manusia berbudi luhur dan berakhlak mulia sebagaimana yang tertuang dalam pancasila.

Di tengah era digitalisasi yang membawa pengaruh negatif terhadap mental maupun sikap generasi muda saat ini maka salah satu upaya untuk membentengi generasi muda kita adalah dengan penguatan karakter yang bersumber dari nilai-nilai luhur Pancasila. Meskipun materi Pendidikan Pancasila sudah diberikan sejak PAUD, namun kenyataannya banyak siswa di Sekolah Dasar khususnya siswa kelas 2 masih belum mengerti dan memahami tentang penerapan kerjasama dalam menjaga lingkungan sekolah. Siswa kelas 2 belum menerapkan menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah. Hal ini terlihat dari banyak di antara mereka yang suka membuang sampah sembarangan, menginjak tanaman (bunga) dan mencoret dinding sekolah. Mereka juga tidak menunjukkan perilaku bekerjasama untuk menjaga lingkungan sekolah. Sikap yang mereka tunjukkan ini menandakan jika mereka belum mengerti atau paham akan materi bekerjasama menjaga lingkungan. Berdasarkan penilaian formatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila diperoleh data bahwa hanya 31% siswa yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu sebesar 75. Sedangkan 69% siswa masih belum mencapai batas ketercapaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada dasarnya permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah siswa kurang menyukai mata pelajaran ini karena jenuh, stress selama pembelajaran berlangsung, kurang semangat mengikuti pembelajaran karena penyajian materinya dilakukan dengan ceramah dan diskusi yang disajikan dengan monoton. Oleh karena itu

sebagai pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi kepada para siswa supaya saat proses pembelajaran mereka merasa senang, nyaman dan bergairah. Pemberian materi Pendidikan Pancasila ini diharapkan tidak hanya sekedar dipahami dan dimengerti secara teori saja, namun diharapkan dapat diterapkan dalam berbagai segi kehidupan.

Usia siswa yang masih dalam tahap perkembangan konkret, maka perlu model pembelajaran yang lebih mengena untuk memberikan pemahaman kepada mereka tentang pendidikan sosial, bermasyarakat dan bernegara. Hal ini bertujuan supaya mereka memahami isi dari materi yang disampaikan kemudian dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan model bermain peran (*role playing*) ini bertujuan agar siswa selalu mengambil tindakan atau sikap yang sesuai dengan norma dalam masyarakat dan mereka diharapkan memiliki kemampuan dalam menghadapi masalah dan mencari solusi atas permasalahannya tersebut. Pemilihan pendekatan dan strategi yang tepat serta didukung dengan model pembelajaran yang baik, diharapkan mampu memberikan pemahaman yang mudah bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka dapat mengaplikasikannya dalam berbagai sendi kehidupan. Penerapan model bermain peran ini, mengajak siswa terlibat aktif, antusias dan ikut serta dalam proses pembelajaran, dan menghubungkan apa yang dipelajarinya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Penerapan model bermain peran ini bertujuan agar siswa tertarik dan bergairah serta memberi pembelajaran yang bermakna dan lebih mudah untuk mereka ingat baik untuk

meningkatkan prestasi belajar mereka dalam Pendidikan Pancasila itu sendiri dan mereka mampu untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diuraikan dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 2 SDN Selotinatah 1 kecamatan Ngariboyo tahun Pelajaran 2023/2024.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui penerapan model bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 2 SDN Selotinatah 1 kecamatan Ngariboyo tahun Pelajaran 2023/2024.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Secara teoritis.

Memberikan informasi mengenai peningkatan prestasi belajar Pendidikan Pancasila kelas 2 SD melalui penerapan model bermain peran. Apabila siswa tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran dengan penerapan model bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila maka prestasi belajar dapat meningkat.

## 2. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pelaku pendidikan terkait, yaitu:

- a. Bagi siswa, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model bermain peran.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi.
- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan penelitian mengenai media pembelajaran.

## E. Definisi Istilah

Definisi merupakan kumpulan istilah-istilah dalam penelitian yang digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah :

1. Model bermain peran (*role playing*) adalah tipe pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam suatu pentas cerita dalam kehidupan nyata dengan urutan / sintaks: pengidentifikasian masalah, penganalisaan peran, pemilihan peran, pengaturan aksi dan pengambilan kesimpulan.
2. Prestasi belajar adalah perubahan yang dicapai oleh siswa setelah mengalami pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) adalah deskripsi yang konkret mengenai keterampilan dan kemampuan yang harus dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran.
4. Modul ajar adalah perangkat ajar yang berisi rencana pelaksanaan pembelajaran untuk membantu mencapai Capaian pembelajaran (CP)