

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Karakteristik Siswa SD

Menurut Meriyati (2015) karakter / sifat yang tampak dominan pada anak usia Sekolah Dasar (SD) adalah: suka bermain, suka melakukan aktivitas yang penuh dengan gerakan dan suka mengerjakan sesuatu secara berkelompok. Karakter anak yang senang bermain menuntut pendidik untuk mendesain pembelajaran yang menyenangkan, dengan cara dimasukkannya unsur permainan /game dalam kegiatan pembelajaran. Karakter anak yang suka melakukan aktivitas seyogyanya mendorong guru menciptakan aktivitas yang dapat bertukar posisi. Karakter anak yang suka bekerja dalam kelompok mendorong pendidik untuk melaksanakan model pembelajaran. Aspek-aspek yang penting dalam kehidupan bermasyarakat dipelajari melalui interaksi dari teman sebaya, seperti: menanamkan loyalitas, taat pada aturan kelompok, tidak tergantung pada lingkungan, belajar bertanggungjawab, dan bersaing secara sehat.

Mulyani (2017) menerangkan bahwa anak SD sudah mampu menggunakan berbagai simbol yang berbeda, mereka juga mampu melakukan berbagai macam bentuk operasional, yaitu kemampuan beraktivitas mental dan berpikir dalam setiap tindakannya. Pada fase

operasional konkret ini, anak bersikap kritis, mampu menilai situasi, dan tidak terpaku pada satu aspek saja seperti pada fase praoperasional.

Senang bergerak, melakukan aktivitas, senang berpindah, senang belajar dalam kelompok, dan suka memperagakan sesuatu secara langsung adalah beberapa sikap yang menonjol pada anak SD. Untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang baik maka guru harus merancang pembelajaran, merencanakan target/tujuan serta memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi kelas.

2. Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Kata model merupakan serapan dari bahasa latin *mold* yang berarti cetakan atau pola. Sedangkan pembelajaran menurut KBBI adalah suatu perbuatan yang menjadikan makhluk hidup belajar. Model pembelajaran dapat dimaknai sebagai bentuk pembelajaran yang disajikan dengan cara /gaya tertentu oleh guru. Dahlan (dalam Sutikno: 2019) menerangkan bahwa model pembelajaran ialah bentuk pola yang digunakan dalam pembuatan kurikulum, pengorganisasian topik materi pelajaran dan pedoman bagi guru dalam pengaturan program kegiatan belajar mengajar maupun yang lainnya.

Sutomo (2023) menerangkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana pengajaran di dalam kelas yang digunakan untuk memberikan gambaran tentang prestasi belajar siswa. Menurut Trianto (2015), model pembelajaran adalah suatu pedoman

pelaksanaan pengajaran di dalam kelas dalam mencapai tujuan tertentu. Sutikno (2019) menerangkan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman yang digunakan untuk mengolah informasi yang tersusun secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran.

Dari beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa konsep-konsep yang terdapat dalam model pembelajaran tersusun secara dan merupakan petunjuk bagi guru dalam membuat perencanaan dan pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran. Di dalam model pembelajaran juga tergambar aktivitas yang harus dilakukan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang baik, maka pendidik harus merancang pembelajaran, merencanakan target serta memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi kelas. Hal ini bertujuan agar siswa nyaman selama mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga target pembelajaran dapat tercapai.

b. Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Model bermain peran ini dicetuskan oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel. Menurut Ginting (2014) bermain pada anak tidak hanya bertujuan menghabiskan waktu semata namun bermain juga sebagai sarana untuk belajar. Aktivitas bermain pada anak juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Selain itu

dalam bermain anak memiliki kesempatan untuk berekspresi terhadap apa yang mereka pikirkan maupun yang mereka rasakan.

Pada dasarnya penggunaan model ini adalah mendramakan atau memerankan tingkah laku seseorang berdasarkan skenario yang telah dibuat. Menurut Hamdayama (2014) model bermain peran adalah sebuah model pemahaman terhadap materi pelajaran melalui pengembangan daya khayal dan penjiwaan siswa. Proses penjiwaan ini dilakukan dengan cara memerankan tokoh hidup atau benda mati. Model bermain peran ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada peran yang diperlukan. Tujuan dari penerapan model bermain peran antara lain siswa mampu berkomunikasi dengan baik, berempati pada sesama, bekerjasama dan menjelaskan suatu kejadian yang dilakukan melalui bermain peran.

Menurut Huda (2017) bermain peran (*role playing*) dapat diartikan sebagai model pengajaran yang bersumber dari pendidikan seseorang maupun masyarakat. Melalui penerapan model bermain peran ini, siswa menjadi terbantu dalam menemukan jati dirinya dalam hidup bermasyarakat serta melatih siswa untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. Madyawati (2017) menerangkan bahwa bermain peran adalah pemberian kesempatan pada anak untuk berimajinasi mengenai dirinya ke masa depan dan masa lampau. Pada model bermain peran (*role playing*), siswa bertindak sebagai pemain /pelakon sedangkan yang lainnya bertindak sebagai pengamat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat diartikan secara sederhana sebagai model pembelajaran di mana siswa dilibatkan secara aktif sebagai pemeran/ pelakon dan siswa dituntut untuk menghayati dan mengerti akan peran yang dimainkannya. Inti dari bermain peran adalah keterlibatan semua tim baik pemain maupun pengamat pada masalah yang riil.

Joice dan Weil (dalam Lefudin, 2017) mengemukakan bahwa bermain peran adalah salah satu tipe model pembelajaran tingkah laku, sosial, pribadi maupun pemrosesan informasi.

1). Konsep Bermain Peran

Setiap orang memiliki respon atau cara yang berbeda dalam menghadapi situasi, obyek maupun orang. Respon yang berbeda ini dipengaruhi oleh tingkah laku, perasaan, dan prinsip moral yang dimilikinya. Dalam permainan peran, sikap, perasaan dan prinsip moral tersebut dikembangkan melalui diskusi dan praktik.

2). Tujuan

Menurut Fatmawati (dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah : 2016) tujuan penggunaan model bermain peran adalah tercapainya kompetensi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, tujuan penggunaan model bermain peran adalah, agar siswa memiliki tingkah laku, perasaan dan moral yang sesuai dengan norma masyarakat dan mampu menyelesaikan masalah sosial.

3). Langkah-Langkah Bermain Peran

Wicaksono dkk (2016) menguraikan langkah-langkah dalam bermain peran:

- (a). Persiapan skenario cerita yang akan ditampilkan
- (b). Pembentukan kelompok oleh guru
- (c). Penyampaian tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan bermain peran kepada para siswa
- (d). Penampilan kelompok pemeran
- (e). Kelompok lain melakukan pengamatan terhadap kelompok pemain
- (f). Tiap kelompok membuat kesimpulan dan menyampaikannya berdasarkan skenario.
- (g). Guru memberikan kesimpulan dari kegiatan bermain peran yang dilakukan bersama peserta didik

4). Diskusi dan evaluasi

- (a). Perangkuman terhadap apa yang dimainkan siswa
- (b). Pendiskusian hal penting
- (c). Pemberian saran perbaikan
- (d). Permainan ulangan
- (e). Pengulangan permainan dengan kehidupan nyata.

5). Tindak lanjut

- (a). penghubunagan dengan kehidupan nyata
- (b). Penemuan prinsip-prinsip umum

3. Prestasi Belajar

. a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi berasal dari bahasa Belanda *prestasic*. Djamarah (dalam Darmadi: 2017) menjelaskan bahwa prestasi adalah hasil dari serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok. Prestasi dapat dicapai dengan memperbanyak pengetahuan serta berlatih dalam upaya ketahanan diri terhadap situasi dan kondisi tertentu dalam menjalani kehidupan.

Rusman (2017) mendefinisikan belajar sebagai perubahan perilaku pada individu yang didapatkannya dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungan. Pendapat Hilgard (dalam Rusman 2017) menerangkan bahwa belajar adalah munculnya perilaku baru sebagai respon dari situasi tertentu. (Sudjana dalam Faturrahman : 2017) mengemukakan pendapatnya mengenai belajar merupakan perubahan pada seseorang yang disebabkan oleh meningkatnya pengalaman belajar dan latihan yang dijalankannya dan bukan hanya sebatas menghafal dan mengingat. Berdasarkan beberapa pendapat di atas diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses untuk mendapatkan perubahan perilaku yang didapatkan dari melihat, mengamati, memahami situasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi belajar siswa adalah pencapaian dari sesuatu yang telah dikerjakan. Tu'u (dalam Darmanto 2017) prestasi belajar adalah penguasaan kompetensi tertentu dari suatu mata pelajaran yang berbentuk nilai angka maupun deskripsi. Menurut Prakoso

(dalam Darmadi 2017) prestasi belajar merupakan penggambaran dari suatu kriteria tertentu dalam bentuk angka atau huruf. Prestasi belajar diartikan juga sebagai pencapaian hasil pembelajaran yang diperoleh dari kompetensi materi pelajaran tertentu dalam waktu tertentu.

Dengan demikian kita dapat menyimpulkan bahwa siswa yang antusias dan aktif belajar akan memiliki banyak pengalaman belajar sehingga prestasi belajarnya tinggi. Adapun siswa yang tidak antusias dan cenderung pasif memiliki pengalaman belajar yang sedikit, sehingga prestasi belajarnya rendah.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.

Syah Priansa (2017) menyebutkan ada 3 hal yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu:

1). Faktor Dari Dalam /Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari diri siswa bersangkutan yaitu jasmani dan rohani. Aspek jasmani berhubungan erat dengan kondisi lahiriah / fisik siswa seperti kesehatan jasmani. Aspek rohaniah berhubungan dengan rohani siswa seperti kecerdasan, tingkah laku, bakat, minat dan motivasi siswa.

2). Faktor Luar /Eksternal

Faktor Eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa. Faktor eksternal terdiri atas 2 aspek yaitu, lingkungan sosial (lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat) dan lingkungan nonsosial (keadaan alam seperti tempat, cuaca, sarana prasarana belajar).

3) Faktor Pendekatan belajar (*approach to learning*)

Faktor pendekatan belajar merupakan strategi yang dilakukan siswa selama kegiatan pembelajaran sebagai upaya mencapai tujuan belajar.

4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pancasila merupakan pandangan hidup bangsa yang bermakna suatu aturan rujukan dalam hidup berbangsa dan bernegara.. Di dunia pendidikan, materi Pendidikan Pancasila selalu diberikan meskipun kurikulum sering mengalami pergantian. Hal ini bertujuan agar nilai-nilai luhur pancasila tetap terus diajarkan pada siswa sehingga manusia Indonesia menjadi manusia pancasilais. Nurwadani (2016) menjelaskan pentingnya Pendidikan Pancasila diajarkan agar dapat membentuk para siswa yang berjiwa religius, bermoral baik, dan memiliki jiwa solid antar sesama.

a. Tujuan Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka

Adapun tujuan dari pendidikan pancasila seperti yang disampaikan oleh Sucipto (2023) antara lain :

- 1). Penanaman wawasan kebangsaan dan karakter pancasila pada siswa.
- 2). Pelaksanaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 secara murni serta menjaga ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara
- 3). Menjaga keragaman/ kebhinekaan bangsa Indonesia dengan cara menciptakan keselarasan dan mencegah perpecahan
- 4). Mempertahankan keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

5). Pengembangan praktik belajar kewarganegaraan yang berlandaskan Pancasila.

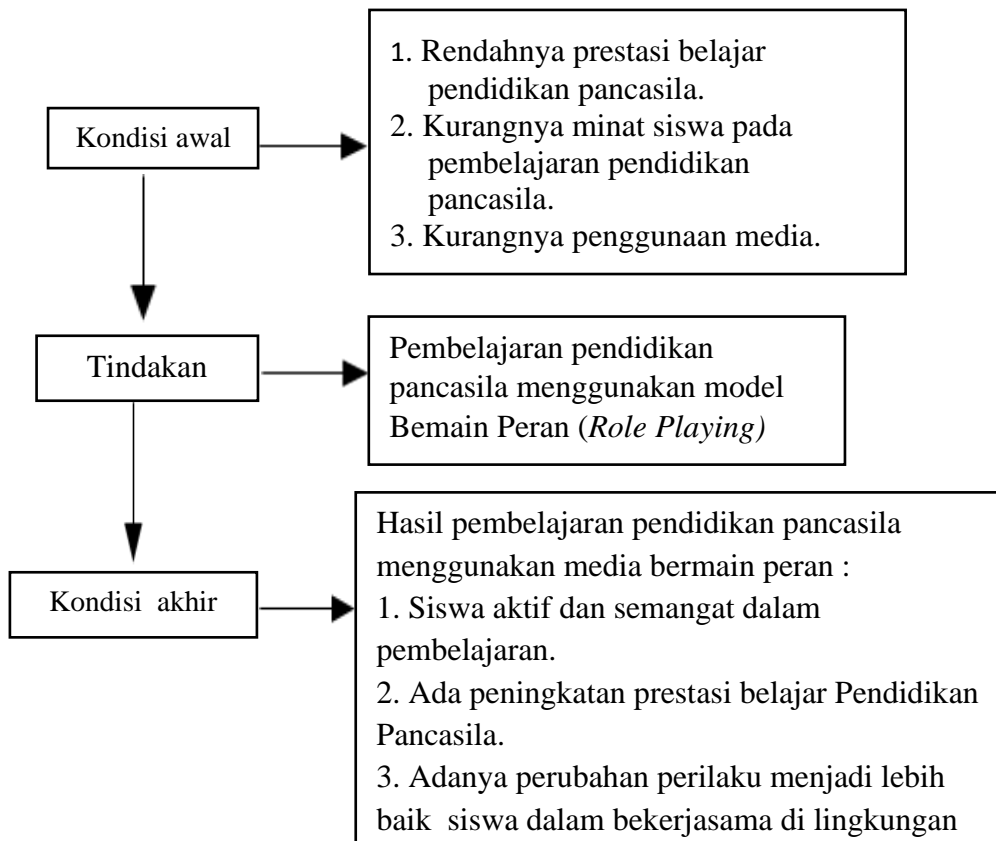
b. Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka

Pasal 40 ayat 4 tentang Standar Nasional Pendidikan yang tertuang dalam PP Nomor 4 tahun 2022 menyebutkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah nama menjadi Pendidikan Pancasila namun isi di dalamnya sama yaitu Pendidikan Pancasila dan Pendidikan kewarganegaraan. Kurikulum merdeka menitikberatkan pada pengembangan karakter, materi esensial dan kompetensi siswa. Karakteristik utama dari kurikulum ini adalah pengembangan soft skills dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila sehingga diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai literasi dan numerasi. (Barlian: 2022).

B. Kerangka Berpikir

Keberhasilan penerapan dari model bermain peran di dalam kelas tidak lepas dari prestasi belajar yang diperoleh dari beberapa penilaian yang dilakukan oleh guru. Siswa kelas 2 masih banyak yang belum mencapai target karena banyak di antara siswa mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan. Hal ini mendorong peneliti untuk menerapkan model pembelajaran bermain peran yang dirasa cocok dengan situasi dan kondisi kelas 2 saat ini. Model pembelajaran bermain peran ini menekankan pada keterlibatan emosional pemeran (siswa) dan pengamat ke dalam situasi masalah yang riil.

Penggunaan model bermain peran ini bertujuan supaya siswa mampu meningkatkan kompetensi pengetahuannya dan terciptanya proses pembelajaran yang bermakna. Penerapan model bermain peran (*role playing*) ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) diduga dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila kelas 2.