

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pembelajaran yang berperan penting dalam membentuk keterampilan sosial salah satunya yaitu PKN. Melalui pembelajaran PKN, siswa diharapkan dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kehidupan bermasyarakat, seperti tanggung jawab, toleransi, keadilan, serta kemampuan bekerja sama dan berinteraksi sosial secara positif (Zara & Muhibbin, 2025). Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian serta sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan dapat menciptakan individu yang lebih baik (Parapat dkk., 2025). Oleh karena itu, perhatian khusus perlu diberikan terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran PKN, karena minat merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Selain itu, minat yang muncul dari kebutuhan siswa sendiri menjadi aspek penting yang memengaruhi keterlibatan mereka dalam berbagai kegiatan atau usaha yang dilakukan (Magdalena dkk., 2020).

Tujuan utama dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah untuk membekali peserta didik dengan kompetensi esensial yang memungkinkan mereka menjadi warga negara yang cerdas dan bertanggung jawab. Kompetensi tersebut mencakup kemampuan untuk berpikir kritis, rasional, dan

kreatif dalam menyikapi berbagai isu Kewarganegaraan. Selain itu, PKN bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran agar siswa dapat berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab dalam setiap kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Lebih lanjut, pembelajaran ini mengarahkan peserta didik untuk berkembang secara positif dan demokratis, membentuk diri berdasarkan karakter luhur masyarakat Indonesia, sehingga mereka siap untuk hidup harmonis dan berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam tatanan dunia global, termasuk kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk interaksi tersebut (Magdalena dkk., 2020).

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk keterampilan sosial adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) (Mardawani dkk., 2025). Melalui pembelajaran PPKn, siswa diharapkan dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kehidupan bermasyarakat, seperti tanggung jawab, toleransi, keadilan, serta kemampuan bekerja sama dan berinteraksi sosial secara positif. Kemampuan kognitif merupakan ranah penilaian fundamental dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan ini memiliki enam tingkatan berpikir, yaitu: ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, serta kemampuan untuk menciptakan. Dimensi proses kognitif terdiri dari enam jenjang berpikir, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Sementara itu, dimensi pengetahuan dibagi menjadi empat tingkatan, meliputi pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif (Huseng dkk., 2025).

Namun, kenyataannya pembelajaran PKN masih menghadapi tantangan, khususnya jenjang sekolah dasar, Peneliti mencatat temuan-temuan tertentu setelah melakukan observasi terhadap siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Dimong 03 Kabupaten Madiun, terlihat bahwa hasil kemampuan kognitif siswa masih rendah. Diketahui bahwa nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pembelajaran PKN sebesar 75, dari jumlah seluruh siswa kelas III sebanyak 13 siswa, hanya 5 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai > 75 , sedangkan 8 siswa lainnya belum mencapai KKM. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kognitif siswa masih berada dibawah standar ketuntasan yang diharapkan.

kurang antusias dalam berdiskusi, dan kurang mampu bekerja sama atau menyampaikan pendapat dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum optimal dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa padahal aspek ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila.

Dengan demikian, diperlukan pendekaan pembelajaran yag lebih interaktif dn kontekstual, salah satunya adalah mode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran). Model *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Model ini sangat menarik bagi siswa karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk berpartisipasi secara aktif dengan memerankan tokoh-tokoh dalam suatu peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga dapat menghayati

nilai, sikap, dan makna dari peristiwa yang diperankan. Selain itu, model *role playing* juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, serta kerja sama antarsiswa dalam suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Role playing mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Penguasaan materi dalam metode ini didasarkan pada kreativitas serta kemampuan siswa mengekspresikan imajinasinya yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa bebas berkreasi melalui kata dan gerak selama masih sesuai dengan materi yang dipelajari. Penerapan metode *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan bermain peran yang mendalam dan bermakna (Musthofiyyah dkk., 2025).

Selain itu, Penggunaan media *powtoon* juga berperan pening dalam membantu kegiatan pembelajaran. *PowToon* merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena memiliki berbagai keunggulan (Barokah & Lestari, 2024). Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur animasi menarik seperti animasi tangan menulis, karakter kartun, serta efek transisi yang dinamis. Selain itu, pengaturan linimasa dalam *PowToon* juga tergolong mudah digunakan. Karena tampilannya yang atraktif dan penggunaannya yang praktis, *PowToon* sangat ideal untuk dijadikan alat bantu dalam proses pembelajaran. Keunggulan lainnya adalah aplikasi ini berbasis *online* melalui situs www.PowToon.com, sehingga tidak memerlukan instalasi di komputer. Meskipun berbasis daring, hasil kreasi dari *PowToon* tetap bisa digunakan secara luring dalam format presentasi maupun PDF. *PowToon* adalah platform pembuatan video

animasi bergaya kartun yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga sangat cocok dijadikan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Karakteristiknya yang menarik dan lucu menjadikannya sesuai dengan dunia anak-anak. *PowToon* sendiri merupakan layanan berbasis online yang tersedia di internet, berfungsi sebagai alat untuk membuat video baik untuk keperluan presentasi maupun sebagai media dalam proses pembelajaran (Putri, Atmoko, dkk., 2025).

Meskipun demikian, penerapan model *role playing* berbantuan media *powtoon* di sekolah dasar masih belum optimal. Karena banyak guru belum bisa menerapkan model dan media tersebut sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaannya. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara potensi keberhasilan *Role Playing* dan praktik pembelajaran di lapangan. Peneliti tertarik mengangkat topik ini karena menyadari pentingnya meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan aktif. Penelitian ini diarahkan untuk mengetahui berapa besar dampak dari penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn terhadap keterampilan sosial siswa kelas III sekolah dasar. Keterampilan sosial yang dimaksud mencakup kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, menghargai orang lain, dan menyampaikan pendapat dalam kelompok.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berarti, baik dalam ranah praktis maupun teoritis. Secara praktis, hasil dari studi ini dapat dimanfaatkan sebagai pedoman atau referensi bagi para pendidik, khususnya guru sekolah dasar, dalam menentukan serta mengimplementasikan model

pembelajaran yang paling sesuai dan efektif untuk digunakan di kelas. Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat penting, terutama dalam mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa yang menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar. Temuan dalam penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil akademik atau aspek kognitif semata, tetapi juga memperhatikan perkembangan aspek afektif dan sosial siswa. Dengan demikian, guru didorong untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan kontekstual melalui penggunaan model pembelajaran *Role Playing*, yang bersifat interaktif serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Model ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan empati, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan dalam bekerja sama dengan teman sebaya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih holistik dan bermakna.

Sementara itu, secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya literatur dan pengembangan kajian ilmiah mengenai penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di jenjang pendidikan dasar. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji efektivitas model pembelajaran berbasis pengalaman dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti perlu Mengadakan penelitian dengan fokus pada ‘Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* berbantua media

powtoon hasil belajar kognitif pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Dimong 03 Kabupaten Madiun’, sebagai upaya menjawab tantangan rendahnya keterampilan sosial siswa dan memberikan solusi melalui pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

B. Rumusan Masalah

Apakah model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Powtoon* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas 3 Sekolah Dasar Dimong 03 Kabupaten Madiun?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas 3 Sekolah Dasar Dimong 03 Kabupaten Madiun melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Powtoon*.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian berikut diharapkan mampu memberikan manfaat yang signifikan, baik dari sisi teori maupun praktik, sebagaimana dijelaskan berikut ini:

1. Manfaat untuk siswa
 - a. Mempermudah pemahaman konsep dan aturan melalui praktik langsung dan animasi
 - b. Meningkatkan daya ingat siswa karena pembelajaran lebih menarik dan berwarna
 - c. Mendorong keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses belajar

- d. Mengembangkan kemampuan kognitif (memahami, menerapkan, dan menganalisis)
2. Manfaat untuk guru
- a. Mempermudah penyampaian materi norma dan aturan karena dibantu media visual yang menarik
 - b. Meningkatkan efektifitas pembelajaran dengan metode yang lebih aktif dan interaktif
 - c. Membantu guru mengelola kelas agar lebih hidup dan tidak monoton
 - d. Memudahkan dalam menilai kemampuan kognitif siswa melalui aktivitas bermain peran
3. Manfaat untuk sekolah
- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah melalui penggunaan model dan media yang inovatif
 - b. Meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya pada aspek kognitif
 - c. Menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan
 - d. Mendorong penggunaan teknologi pendidikan dalam proses pembelajaran