

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mempersiapkan seseorang melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, dan latihan agar dapat beradaptasi dengan lingkungan dan menemukan perannya di kehidupan.

Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, yang menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Pendidikan biasanya dihubungkan sebagai wahana dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Wahana yang dimaksud adalah sebagai arahan untuk mengembangkan diri dalam menjalani kehidupan yang akan mendatang. Pendidikan di Indonesia yang memegang dasar peranan penting untuk memberikan suatu pembelajaran dasar adalah sekolah dasar.

Landasan atau pedoman yang digunakan dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah kurikulum. Sesuai dengan dasar UU RI No. 20 Tahun 2003 yang menjelaskan tentang sistem pendidikan nasional, mendefinisikan kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan

pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan suatu proses pembelajaran harus berpedoman pada kurikulum yang berlaku.

Pembelajaran merupakan suatu pedoman untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dalam mencapai tujuan hidup. “Pembelajaran merupakan proses dinamika melalui interaksi antara siswa dengan lingkungannya, untuk mencapai tujuan atau hasil yang optimal” (Magdalena dkk., 2024). Pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil belajar dari siswa dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari mereka. Bukan hanya tentang ilmu pengetahuan tetapi juga sikap sosial yang baik dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran biasanya tidak luput dari jenjang sekolah. Sekolah merupakan tempat kedua setelah lingkungan keluarga dalam mengembangkan wawasan dan sikap seseorang.

Guru biasanya menjadi peran yang sangat penting, tidak hanya mengajar pembelajaran saja, tetapi guru harus bisa mendidik siswanya. Persiapan sebelum melakukan proses belajar mengajar biasanya guru mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan dalam memberikan pembelajaran. Bahan ajar harus dipersiapkan sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan. “Bahan ajar bukan sekadar alat bagi guru untuk mengajar siswa, namun yang lebih penting ialah buku sebagai sumber yang digunakan siswa agar ia belajar” (Magdalena dkk., 2021). Bahan ajar meliputi rencana pembelajaran, media pembelajaran, model pembelajaran, materi ajar, evaluasi dan lainnya. Salah satu jenis dari bahan ajar yang dapat menarik minat belajar siswa adalah media pembelajaran. “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran” (Rohima, 2023). Media

pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menanyakan dan memberikan materi pelajaran. Media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bagusnya media pembelajaran yang digunakan maka akan berdampak bagi minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan di sekolah gugus IV Pattimura, yang mendapatkan hasil bahwa tenaga pendidik hanya memberikan pembelajaran dengan menggunakan buku paket, media audiovisual berupa video pembelajaran, dan menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Siswa masih suka bermain di kelas saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Hal tersebut menimbulkan kurangnya pemahaman siswa dalam menangkap materi yang diajarkan. Hasil wawancara juga mendapatkan bahwa minimnya sikap sosial yang baik dari siswanya. Perilaku yang mencerminkan minimnya sikap sosial dari anak didiknya seperti, saling melakukan *bullying*, sering melanggar aturan, rasa peduli yang kecil, berkata kasar, saling berbohong, percaya diri yang kurang, bahkan bertengkar sampai menyebabkan temannya menangis. Berdasarkan kejadian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam memberikan pembelajaran yang berkaitan dengan sikap sosial yaitu “Pendidikan Pancasila”, siswa tidak memperhatikan dan memaknai dari setiap isi materi yang dijelaskan, sehingga perilaku-perilaku yang dilakukan oleh beberapa siswa mencerminkan perilaku yang melanggar hak orang lain.

Faktor yang memicu sikap sosial rendah di kalangan siswa sangat banyak. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah hasil pembelajaran yang didapatkan di sekolah kurang dicerna oleh siswa. Karna pada dasarnya pendidikan tidak hanya tentang pengetahuan saja tetapi juga tentang sikap. Bapak Pendidikan Indonesia

yaitu Ki Hadjar Dewantara merumuskan pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak. Peningkatan pemahaman tentang pengetahuan sikap sosial yang baik diperlukan adanya pembelajaran yang berkesan dan menyenangkan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. “Peningkatan kecerdasan emosional siswa bisa dilakukan dalam proses pembelajaran diantaranya melalui penerapan metode dan model pembelajaran” (Anisah, 2020). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Asdiana dkk. (2022), mengungkapkan pendapat yang sama yaitu “sikap sosial dapat dikembangkan melalui materi pembelajaran yang akan dipelajari, materi tersebut dijelaskan menggunakan model atau metode yang sesuai agar menunjang keberhasilan proses pembelajaran dalam pengembangan sikap sosial siswa”.

Model pembelajaran yang mampu untuk melatih pemahaman siswa melalui praktek langsung dengan teman sejawatnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Model pembelajaran tipe *role playing* dapat memberikan dua kesan bagi siswa, dimana siswa dapat belajar sambil bermain. “Model pembelajaran *role playing* tidak hanya mengaktifkan pikiran atau intelektual siswa saja, tetapi juga terdapat aktivitas tubuh secara keseluruhan” (Dewi, 2020). Keunggulan dari model pembelajaran ini sangat banyak. “Adapun kelebihan-kelebihan yakni sebagai bahan penyampaian materi pembelajaran, selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, model pembelajaran ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa” (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbasis pendidikan karakter meningkatkan kemampuan intelektual dengan sikap dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran, siswa dapat melakukan interaksi bersama dengan kelompok-kelompok kecil serta mengajak siswa langsung terlibat dalam pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan membentuk siswa untuk berpikir kreatif. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat memunculkan pendidikan sikap yang religius, kreatif, toleransi, demokratis, peduli sosial, dan rasa tanggung jawab yang tinggi. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan sikap sosial dari siswa. “Model *Role playing* merupakan model pembelajaran dengan bentuk skenario drama yang menekankan pada interaksi dalam setiap kegiatan ceritanya” (Ferdiansyah dkk., 2021). Pembelajaran menggunakan model *role playing* menghadirkan konsep belajar yang membutuhkan keterkaitan dan interaksi dari siswa. Siswa melakukan interaksi dengan siswa lainnya dan melakukan kerjasama untuk menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan hal tersebut, siswa akan dapat dilihat sikap sosialnya saat melakukan interaksi dan kerjasama. Menggunakan model pembelajaran *role playing* harus diimbangi dengan media pembelajaran yang cocok. Media pembelajaran yang tepat untuk berkolaborasi dengan model *role playing* adalah media komik digital. Alasan cocoknya media komik digital dengan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dikarenakan komik berisikan tokoh-tokoh pada setiap alur ceritanya, kemudian tokoh inilah yang akan digunakan sebagai acuan dalam bermain peran nantinya.

Berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa kebanyakan siswa yang telah melakukan kunjungan ke perpustakaan hanya menggemari buku-

buku cerita yang berisikan animasi tokoh karakter. Menurut Bapak I Gede Suardika selaku salah satu guru wali kelas IV di SD Gugus IV Pattimura yang menyatakan bahwa, media komik digital bagus untuk digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan komik digital berisi gambar, tokoh-tokoh yang dapat membuat minat belajar siswa menjadi lebih tinggi. Media ini juga dapat dilaksanakan dan digunakan karena fasilitas dari sekolah yang memadai. “Kelebihan komik digital adalah mampu menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak” (Darmawan & Nawawi, 2020). “Keunggulan media komik digital antara lain: (1) Komik dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar dalam mengolah cerita menjadi gambar sehingga dapat mengingat sesuatu dalam waktu kurun lebih lama. (2) Materi yang terdapat pada komik dapat menjelaskan keseluruhan alur cerita, karena gambar ilustrasi pada setiap tokoh dapat memudahkan siswa dalam memahami bentuk atau contoh spesifik mengenai isi dari tujuan materi. (3) Dapat menumbuhkan minat baca siswa dan bidang mata pembelajaran lainnya” (Narestuti dkk., 2021).

Media komik digital yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi dan kecakapan dalam bersikap sosial yang baik bagi siswa. Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *role playing* berbantuan komik digital dapat memberikan pembelajaran yang menarik. Pengalaman langsung dengan memaknai setiap tokoh komik yang disediakan menjadikan pemahaman materi, penguasaan materi, dan penanaman sikap sosial menjadi lebih berkesan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Komik Digital Terhadap Sikap Sosial Kelas IV SD Gugus IV Pattimura Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun penyebab atau faktor yang mempengaruhi sikap sosial dari siswa di kelas IV SD Gugus IV Pattimura, yaitu:

- (1) Pendidikan yang kurang di lingkungan keluarga
- (2) Pergaulan yang bebas
- (3) Lingkungan yang toxic
- (4) Pembelajaran yang kurang berhasil dalam mengembangkan sikap sosial
- (5) Pembelajaran dengan model yang membosankan
- (6) Pembelajaran yang kurang bervariasi dan inovatif
- (7) Kurangnya sosialisasi dalam lingkungan sekolah, dan sebagainya.

Masih banyak lagi faktor yang menjadi penentu sikap sosial siswa yang dijelaskan nanti dikajian teori.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan mengenai penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga mengakibatkan sikap sosial siswa menjadi rendah. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diteliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media komik digital terhadap sikap sosial di kelas VI SD Gugus IV Pattimura tahun pelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah disebutkan, dapat ditemukan beberapa permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV di SD Gugus IV Pattimura yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah sikap sosial siswa pada kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media komik digital kelas IV SD Gugus IV Pattimura tahun pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimanakah sikap sosial siswa pada kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional kelas IV SD Gugus IV Pattimura tahun pelajaran 2024/2025?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media komik digital terhadap sikap sosial siswa kelas IV SD Gugus IV Pattimura tahun pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disusun tujuan dari penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui sikap sosial siswa pada kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media komik digital kelas IV SD Gugus IV Pattimura tahun pelajaran 2024/2025.

2. Untuk mengetahui sikap sosial siswa pada kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional kelas IV SD Gugus IV Pattimura tahun pelajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media komik digital terhadap sikap sosial siswa kelas IV SD Gugus IV Pattimura tahun pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian kuantitatif eksperimen ini, yaitu manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif guna menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang ilmu pendidikan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar dalam menentukan model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan sikap sosial yang baik dari siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan komik digital.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis kepada berbagai pihak, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman belajar yang menyenangkan dan bervariasi sehingga dapat meningkatkan sikap sosial siswa dengan model *role playing* berbantuan komik digital.

2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman guru dalam merancang pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media komik digital khususnya dalam meningkatkan sikap sosial yang baik bagi siswa.
3. Bagi kepala sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk kepala sekolah yang akan dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang program pembelajaran sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah dasar.
4. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti lain khususnya penelitian yang sejenis serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

