

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Bentuk pendidikan ini memungkinkan individu untuk mengenali dan memahami karakter dan budaya bangsa, mempersiapkan mereka untuk bersaing secara global dengan tetap menjaga identitas nasionalnya. Dengan terlibat dalam pendidikan Pancasila, masyarakat dapat menjadi lebih sadar akan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, yang memberikan manfaat dan tantangan. Lebih lanjut, pendidikan Pancasila membekali siswa dan guru dengan keterampilan yang diperlukan untuk mengelola dan memanfaatkan informasi secara efektif dalam lingkungan yang dinamis, tidak pasti, dan kompetitif. Pendidikan Pancasila juga terus mengalami transformasi dari waktu ke waktu mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, Pendidikan Pancasila banyak mengalami penambahan dan pengurangan sehingga tidak hanya membawa dampak positif, namun juga terdapat dampak negatifnya dalam pembelajaran, salah satunya materi pada buku pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak sama, pokok bahasan pembelajaran tidak sama muatannya dikarenakan perubahan sistem kurikulum pendidikan Indonesia.

Pendidikan Pancasila seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Banyaknya topik dalam pendidikan Pancasila membuat peserta didik sulit memahami, mengingat, dan berpikir kritis terhadap berbagai persoalan.

Siswa sekolah dasar masih dalam tahap berpikir operasional konkrit (Gatot, 2007), yang mempengaruhi kemampuannya dalam berinteraksi dengan materi. Apa yang tampak logis, jelas, dan dapat dipelajari oleh orang dewasa sering kali tampak tidak masuk akal dan membingungkan bagi siswa. Akibatnya, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep pendidikan Pancasila.

Peneliti melakukan observasi dan menemukan bahwa banyak siswa yang kesulitan memahami dan mengingat materi Proses Perumusan Pancasila. Ketika dihadapkan pada permasalahan kontekstual baru yang berbeda dari contoh yang diberikan, siswa sering kali merasa kesulitan atau lambat dalam memahami, mengingat, dan mendapatkan solusi yang benar, sehingga menghasilkan banyak jawaban yang salah, dengan alasan soal yang sulit. Selain itu, sebagian besar siswa kurang aktif dan tidak kritis dalam berdiskusi, presentasi kelompok, dan sesi kolaborasi mengenai Proses Perumusan Pancasila. Ketika dihadapkan pada isu-isu kontekstual yang asing, mereka masih kesulitan untuk berpikir kritis dan menemukan solusi yang tepat, sehingga menyebabkan tingginya tingkat jawaban yang salah. Hal ini berdampak ketika setiap kali diadakan tes yang berhubungan dengan nama-nama tokoh, tempat kejadian, waktu kejadian, sifat-sifat tokoh, pendapat tokoh dan nilai-nilai yang terkandung didalam Proses Perumusan Pancasila, nilai pelajaran Pendidikan Pancasila kebanyakan siswa selalu rendah dengan rata-rata kurang dari KKM.

Peneliti melakukan pengamatan pada kelas yang sedang peneliti bimbing di tahun ajaran 2024/2025, setiap ulangan harian Pendidikan Pancasila pada materi Proses Perumusan Pancasila tahun 2023 nilai rata – rata siswa di bawah 70 atau

dibawah KKM. Materi Proses Perumusan Pancasila mencerminkan tantangan yang cukup besar bagi siswa. Rata-rata nilai formatif hanya 63. Dari 28 siswa, hanya 11 siswa atau 39% yang mendapat nilai 70 atau lebih. Sementara itu, 17 siswa lainnya terhitung 61% dari keseluruhan yang mendapat nilai di bawah 70. Yang mengkhawatirkan, 7 siswa atau 25% dari kelas mendapat nilai di bawah 50.

Peneliti terdorong untuk menggali dan melaksanakan perbaikan dalam pendidikan Pancasila khususnya mengenai Proses Perumusan melalui penelitian tindakan kelas. Peneliti bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan menerapkan metode bermain peran pada materi ini. Harapannya adalah bahwa hal ini akan menyebabkan perubahan dalam pendekatan pengajaran, menciptakan lingkungan belajar di mana siswa dapat lebih memahami, mengingat dengan mudah, terlibat secara aktif, berpikir kritis, merasakan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, diharapkan siswa akan memperoleh kepercayaan diri untuk memecahkan masalah kontekstual dan mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran.

Hipotesis yang dirumuskan peneliti berbentuk laporan dengan judul: *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Materi Proses Perumusan Pancasila dengan Metode bermain peran pada Siswa Fase B Kelas IV SDN 2 Bayung Lencir”*

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran, sebagai berikut.

- a) Siswa sulit memahami dan mengingat pembelajaran proses perumusan pancasila.
- b) Siswa tidak berpikir kritis.
- c) Pemahaman siswa terhadap konsep pengambilan keputusan bersama masih tergolong kurang.
- d) Siswa kurang memahami konsep sikap saling menghargai.
- e) Siswa kurang aktif dalam belajar ketika menggunakan metode ceramah dan berdiskusi sesama teman sejawat ketika sedang belajar Pendidikan Pancasila.
- f) Siswa kurang memiliki keterampilan dalam berkomunikasi dengan rekan sejawat.
- g) Hasil belajar siswa rendah.

1.3 Analisis Masalah

Dari identifikasi masalah, disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa belum memahami materi tentang sikap saling menghargai dalam Perumusan Dasar Negara RI, di antaranya sebagai berikut:

- a) Guru tidak menggunakan alat peraga atau media yang tepat.
- b) Guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan menarik.
- c) Pada saat berdiskusi atau tanya jawab, hanya beberapa siswa yang aktif berpartisipasi, sedangkan siswa lainnya hanya mendengarkan.
- d) Kurangnya contoh dan kesempatan praktik.
- e) Kurangnya arahan guru yang komprehensif.

1.4 Alternatif dan Prioritas Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dilakukan, peneliti mengidentifikasi alternatif dan solusi sebagaimana dijabarkan di bawah ini:

- a) Guru sebaiknya menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengingat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Poses Perumusan Pancasila guna menumbuhkan berpikir kritis dan saling menghargai.
- b) Diperlukannya contoh konkret tentang cara menghargai orang lain dengan metode bermain peran terhadap materi Poses Perumusan Pancasila.
- c) Diperlukannya bimbingan secara menyeluruh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang Poses Perumusan Pancasila.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis terhadap kesulitan siswa dalam memahami materi pengambilan keputusan bersama, peneliti merumuskan permasalahan berikut:

- a) Bagaimanakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Poses Perumusan Pancasila di Fase B kelas IV SDN 2 Bayung Lencir?
- b) Bagaimanakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Poses Perumusan Pancasila di Fase B kelas IV SDN 2 Bayung Lencir?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

- a) Meningkatkan penguasaan konsep hubungan pengambilan keputusan bersama dengan menumbuhkan sikap saling menghargai dengan:
- b) Mencari informasi keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang Poses Perumusan Pancasila guna menumbuhkan sikap saling menghargai.
- c) Mendiskripsikan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap Poses Perumusan Pancasila di kelas VI SDN 2 Bayung Lencir.

1.7 Manfaat Penelitian

1.7.1 Bagi Peneliti

Adapun manfaat penelitian ini bagi Peneliti, yaitu:

- a) Mengevaluasi pembelajaran di kelas.
- b) Meningkatkan rasa percaya diri dan memungkinkan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan, serta mengoptimalkan alternatif solusi untuk mengatasi kelemahan yang ada.
- c) Memberikan kesempatan untuk pengembangan profesional.
- d) Sebagai menyelesaikan tugas akhir tesis.

1.7.2 Bagi Siswa

Adapun manfaat penelitian ini bagi siswa, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

1.7.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat signifikan bagi sekolah dengan mendukung peningkatan mutu sekolah secara berkelanjutan, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Selain itu, penelitian ini berperan penting dalam mendorong perkembangan sekolah dan berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan. Hasil penelitian ini juga dapat menambah koleksi bahan bacaan di perpustakaan, memberikan guru akses lebih luas terhadap informasi dan pengetahuan yang dapat mendukung pembelajaran mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan sekolah, tetapi juga bagi peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

1.7.4 Bagi peneliti lain

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain adalah sebagai referensi atau sumber kajian yang dapat memberikan masukan berupa kritik atau saran untuk penelitian berikutnya. Manfaat yang lebih luas antara lain:

- a) Memperoleh hasil dari kegiatan penelitian

Setiap penelitian bertujuan untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan harapan, yang nantinya akan berguna dalam memecahkan masalah atau mendapatkan informasi baru.

b) Menambah Ilmu Pengetahuan

Manfaat lainnya adalah penambahan wawasan serta pengetahuan baru terkait dengan topik yang diteliti. Proses penelitian memberikan kesempatan untuk menggali berbagai informasi baru.

c) Sebagai Sarana Pembelajaran

Kegiatan penelitian juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi peneliti tentang berbagai tahapan yang telah dilalui. Ini mencakup pembelajaran dari kesulitan dan kegagalan yang dialami sepanjang penelitian.

d) Sebagai Sarana Pembuktian

Penelitian berfungsi untuk membuktikan suatu hal atau untuk membantah klaim yang tidak benar.

e) Sarana Melatih Pikiran

Penelitian juga berfungsi sebagai sarana untuk melatih daya pikir para peneliti. Dalam menjalankan penelitian, peneliti dituntut untuk berpikir kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah serta menggali informasi sebanyak mungkin.