

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ yang diberi imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah model, cara atau tindakan membimbing (Desi Pristiwanti, 2022).

Pendidikan adalah proses belajar mengajar yang melibatkan pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang dilaksanakan secara berkelanjutan dari generasi kegenerasi selanjutnya melalui pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan formal dilaksanakan disekolah, sedangkan pendidikan non formal yaitu berlangsung dirumah maupun dilingkungan sekitar. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terstruktur dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Putri & Lasari, 2023). Upaya tersebut bertujuan untuk meningkatkan potensi diri siswa yang mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia. Pendidikan tidak hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga pengembangan interaksi sosial antar siswa, sebagai faktor penting dalam membentuk kepribadian dan keterampilan sosial (Desi Pristiwanti, 2022).

Interaksi sosial merupakan suatu intensitas sosial yang mengatur bagaimana masyarakat berperilaku dan berinteraksi, melalui interaksi sosia, terbentuk hubungan sosial yang terstruktur antara individu maupun kelompok. Interaksi sosial dikenal dengan proses sosial di mana individu atau kelompok menyesuaikan diri dengan orang lain dan bertindak sebagai terespon terhadap apa yang disampaikan dan dilakukan orang lain (Andrasari, 2022). Interaksi sosial menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan anak di dunia pendidikan, terutama pada usia sekolah dasar. melalui interaksi sosial siswa belajar memahami aturan sosial, norma, nilai-nilai budaya, meningkatkan kemampuan kerja sama, berkomunikasi

secara efektif, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Proses pembelajaran di sekolah melibatkan interaksi tidak hanya antar siswa, tetapi juga antara siswa dengan pendidik, yang berama-sama membentuk kepribadian dan karakter peserta didik di masa kanak-kanak (Susilowati, 2018).

Interaksi sosial di lingkungan sekolah dasar sering menjadi kendala utama dalam pembelajaran karena munculnya perilaku agresif. Perilaku tersebut dapat menghambat proses pembelajaran sekaligus mengganggu terciptanya interaksi sosial yang baik antar siswa (Nurwahyuni, 2025). Perilaku agresif yang muncul pada siswa meliputi agresif berupa tindakan fisik maupun verbal. Perilaku agresif fisik antara lain memukul, mendorong, mencubit, menendang, dan menggelitik, sedangkan agresif verbal mencakup penghinaan, ancaman, cercaan, berteriak keras, dan penggunaan kata-kata kasar (Indriyana, 2019). Penerapan model pembelajaran memiliki peranan penentu dalam keberhasilan proses interaksi sosial siswa. Keberhasilan penerapan model ini sangat dipengaruhi bagaimana model pembelajaran mampu mendorong sikap saling menghargai dan sikap saling menolong pada siswa. Model pembelajaran yang tepat dapat meminimalisasi konflik dan perilaku agresif sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Izzati et al., 2024).

Model pembelajaran adalah pendekatan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Model pembelajaran dijadikan pedoman oleh guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar secara sistematis, mulai dari langkah-langkah pembelajaran, peran guru dan siswa, hingga sistem pendukung yang digunakan, dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna sehingga siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Istiqomah & Fakhriyah, 2020). Seiring perkembangan zaman, model pembelajaran tradisional dianggap kurang efektif dalam mengelola interaksi sosial yang sehat di sekolah. Guru dan pendidik mengupayakan pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk memenuhi kebutuhan siswa sebagai proses perubahan perilaku intraksi, baik secara individu dan sosial dengan lingkungannya (Rifka Alkhilyatul, 2024). Pendekatan pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengutamakan pengembangan sosial-emosional siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pengembangan tersebut adalah pendekatan *Role Playing* atau bermain peran.

Role Playing atau bermain peran adalah model pembelajaran interaktif dan kooperatif yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dengan memerankan berbagai situasi, tokoh atau peristiwa tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Model *Role Playing* bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, mengeksplorasi materi, serta meningkatkan keterampilan kognitif, sekaligus mengubah perilaku, emosi, dan interaksi sosial siswa (Nurwahyuni, 2025). Penerapan *Role Playing* memberikan pengalaman belajar yang aktif dan terfokus. Model pembelajaran ini menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam simulasi situasi yang mencerminkan kehidupan nyata, yang kemudian dianalisis bersama untuk memperbaiki pemahaman, sikap, dan perilaku sosial siswa. (Pratiwi, 2024).

Keterlibatan langsung dalam peran yang dimainkan membuat siswa tidak hanya memperoleh pembelajaran pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik. Model pembelajaran *Role Playing* mengarahkan siswa untuk mengamati permasalahan dari berbagai sudut pandang, sekaligus mengembangkan empati, keterampilan komunikasi, serta kemampuan dalam pengambilan keputusan (Nurwahyuni, 2025).

Pendekatan *Role Playing* memfasilitasi pengembangan berpikir kritis dan kreatif dalam merespons dinamika situasi yang terjadi selama proses simulasi, sehingga *Role Playing* dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang efektif dalam pembentukan karakter, penguatan nilai-nilai sosial, serta peningkatan kemampuan kerja sama dalam kelompok (Musthofiyyah et al., 2025). *Role Playing* tidak hanya berfungsi sebagai model pembelajaran yang interaktif dan kooperatif, tetapi juga dapat dijadikan sebagai pelengkap berbagai media pembelajaran lainnya, termasuk media cetak, sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diaplikasikan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Media cetak merupakan media visual yang dibuat melalui proses percetakan seperti printing atau offset. Media cetak menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk huruf, kata, foto maupun gambar yang diilustrasikan untuk menyampaikan pesan atau informasi menjadi lebih jelas. Media cetak memiliki ciri khas berupa proses

percetakan dalam penggandaan pesannya (Laila Silmi Kaffah, 2023). Media cetak dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, khususnya untuk mendukung komunikasi menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media cetak dinilai efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran karena banyak mengandung pesan tertulis yang mudah dipahami oleh penerima informasi (Putri & Lasari, 2023).

Media cetak menjadi salah satu sarana penting dalam mendukung model *role playing*, terutama dalam memberikan materi yang mudah diakses dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media cetak dalam *Role Playing* memberikan gambaran visual dan skenario yang konkrit, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konteks peran yang harus dimainkan. Media cetak sering digunakan dalam bentuk modul, kartu peran, cerita bergambar, atau drama sederhana yang dapat memperkuat daya tarik dan efektivitas pembelajaran (Muttabiah & Purwanti, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Junrejo 01 Batu, ditemukan beberapa permasalahan dalam pola interaksi sosial siswa, seperti kecenderungan perilaku agresif secara fisik maupun verbal dalam pembelajaran yang mengganggu interaksi antar siswa. Permasalahan yang muncul menyebabkan hilangnya rasa percaya diri, rendahnya rasa saling percaya antar teman dan kerja sama dalam kelompok belajar. Selain itu, beberapa siswa menunjukkan sikap mudah marah dan kurang menyenangkan saat berinteraksi dalam kelompok. Lingkungan kelas yang kurang kondusif dapat menyebabkan penurunan kenyamanan dan mengurangi keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun menghadapi kondisi tersebut, penerapan model *Role Playing* berbasis media cetak pada mata pelajaran IPAS kelas 5 di SDN Junrejo 01 Batu menunjukkan potensi positif dalam mengatasi permasalahan interaksi sosial tersebut. Penggunaan media cetak seperti teks, kartu gambar, simbol-simbol dan skenario tertulis, siswa dapat lebih mudah memahami peran serta berbagai perspektif sosial, dan mengembangkan empati serta keterampilan sosial dan komunikasi dalam konteks simulasi situasi nyata.

Model *Role Playing* berbasis media cetak memiliki hubungan yang erat dengan pembentukan pola interaksi sosial siswa. Penggunaan media cetak berupa teks dialog, gambar situasi sosial, atau kartu peran digunakan sebagai panduan bagi

peserta didik untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu. Proses tersebut mendorong siswa untuk berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, serta menghargai perbedaan pendapat di antara teman-temannya. Model ini membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus membentuk pola interaksi sosial positif seperti empati, sikap saling menghargai, dan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan sosial (Muttabiah & Purwanti, 2023).

Penelitian terdahulu (Efendi, 2018) yang berjudul “Efektivitas Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Anak dengan Gangguan Perilaku” menunjukkan bahwa salah satu siswa dengan gangguan perilaku sulit menyesuaikan diri dengan norma sosial dan menunjukkan perilaku menyimpang seperti berkata kasar, memukul, dan merusak. Intervensi berupa pelatihan keterampilan sosial dengan teknik *Role Playing* diberikan untuk mengajarkan anak mengontrol perilaku agresifnya. Hasil penelitian menunjukkan penerapan intervensi *Role playing*, menunjukkan frekuensi perilaku agresif anak menurun signifikan, baik berbicara kasar maupun memukul. Anak mulai menunjukkan perubahan positif dalam berperilaku sosial dan mampu mengidentifikasi kebiasaan yang harus dikurangi. Analisis menunjukkan penurunan perilaku agresif setelah diberikan pelatihan *Role Playing* (Efendi, 2018).

Melihat kondisi tersebut, perlu adanya sebuah intervensi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Model *Role Playing* berbasis media cetak diyakini mampu memberikan dampak positif terhadap perubahan perilaku siswa, khususnya dalam menurunkan kecenderungan perilaku agresif serta meningkatkan keterampilan berinteraksi sosial. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian analisis dengan judul “**Analisis Model Role Playing Berbasis Media Cetak pada Pola Interaksi Sosial Siswa Di SDN Junrejo 01 Batu**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat ditemukan rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana Penerapan Model *Role Playing* Berbasis Media Cetak Dalam Pembelajaran Pada Pola Interaksi Sosial Siswa Di SDN Junrejo 01 Batu?

2. Bagaimana Dampak Penerapan Model *Role Playing* Berbasis Media Cetak Pada Pola Interaksi Sosial Siswa Di SDN Junrejo 01 Batu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka dapat ditemukan tujuan penelitian dalam penelitian ini:

1. Untuk Menganalisis Penerapan Model *Role Playing* Berbasis Media Cetak Dalam Pembelajaran Pada Pola Interaksi Sosial Siswa Di SDN Junrejo 01 Batu.
2. Untuk Menganalisis Dampak Model *Role Playing* Berbasis Media Cetak Pada Pola Interaksi Sosial Siswa Di SDN Junrejo 01 Batu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pengelolaan sekolah, atau program pengembangan peserta didik

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi atau strategi yang berguna untuk meningkatkan model pengajaran dan interaksi dengan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

c. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah memberikan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendukung perkembangan akademik serta sosial mereka, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar

d. **Bagi Penelitian Lain**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau sumber data bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan atau melakukan penelitian lanjutan dengan topik yang serupa atau terkait.

E. Batasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya dilakukan di SDN Junrejo 01 Batu
2. Aspek penelitian ini hanya terfokus pada penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran
3. Aspek penelitian ini hanya terfokus pada penggunaan kartu kata pada penerapan *role playing* dalam pembelajaran
4. Penelitian ini hanya difokuskan pada mata pelajaran IPAS kelas 5 sekolah dasar

F. Definisi Istilah

1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu atau kelompok yang mempengaruhi perilaku satu sama lain dalam masyarakat. Interaksi sosial melibatkan proses komunikasi dan respon yang membentuk pola hubungan sosial dan dinamika sosial (Fahri & Qusyairi, 2019).

2. *Role Playing*

Role Playing adalah teknik atau model yang melibatkan seseorang dalam memerankan situasi atau peran tertentu yang imajinatif, namun paralel dengan kehidupan nyata. Tujuannya untuk memahami diri sendiri, meningkatkan keterampilan sosial, dan mengembangkan empati serta kontrol perilaku. Teknik ini sering digunakan dalam pendidikan dan konseling untuk membantu individu belajar mengelola emosi dan berperilaku positif dalam interaksi sosial (Musthofiyyah et al., 2025).

3. Media Cetak

Media cetak adalah salah satu jenis media pembelajaran visual yang dihasilkan melalui percetakan menggunakan bahan fisik seperti kertas. Media cetak digunakan dalam proses belajar mengajar untuk

memudahkan pemahaman, menarik perhatian siswa, dan memungkinkan belajar dengan kecepatan masing-masing siswa dalam bentuk teks dan gambar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Contoh media cetak meliputi koran, majalah, brosur, pamflet, dan katalog (Putri & Lasari, 2023).

