

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model *Role Playing* (Bermain Peran)

a. Pengertian *Role Playing* (Bermain Peran)

Role Playing atau bermain peran adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dengan penguasaan materi pembelajaran melalui ekspresi dan kreativitas siswa dalam menyalurkan dan mengembangkan imajinasi, kreativitas, empati, penghayatan serta sosial emosional terkait dengan bahan pelajaran yang di alami tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak, namun tetap sesuai dengan materi dan bahan ajar (A.Rahim, 2020). Kegiatan *Role Playing* dilakukan dengan cara memerankan tokoh hidup, hewan maupun benda mati, sehingga anak mampu mengekspresikan berbagai macam perasaan emosi dengan bebas tanpa rasa takut, malu atau khawatir akan penolakan dari lingkungan sekitar. Permainan ini dilakukan secara individu maupun kelompok, disesuaikan dengan peran yang dimainkan (Annajih & Bakhtiar, 2024).

Menurut Anggaraini dan Anggi dalam (Rahmahwati Nurul Utami, 2024) Model bermain peran adalah suatu model pembelajaran yang memiliki Langkah-langkah atau intak pada penerapannya dimana siswa memerankan tokoh atau benda mati di sekitar anak untuk memungkinkan anak mengembangkan daya imajinasi serta penghargaan terhadap aktivitas yang dilakukan melalui permainan peran. Model *Role Playing* merupakan model yang melibatkan interaksi langsung antara dua siswa atau lebih untuk mendiskusikan suatu topik atau situasi tertentu.

Role Playing atau bermain peran pada dasarnya adalah model pembelajaran yang menampilkan berbagai peran nyata ke dalam pertunjukkan di kelas dengan tujuan memberikan saran atau masukan untuk mengembangkan peran yang dilakukan. Prinsip utama model ini

meliputi tanggung jawab bersama, kerja sama tim, dan pembagian tugas secara adil. Penerapan dalam kelas dimana siswa diajak untuk berinteraksi secara aktif, mengenal berbagai peran dan mengamati perilaku karakter yang diperankan untuk meningkatkan pemahaman dan rasa empati.

Role Playing menurut Uno dalam (Arahim, 2020) menyatakan bahwa *Role Playing* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa menemukan makna jati diri dalam kehidupan sosial serta memecahkan suatu masalah dengan dukungan kelompok. *Role Playing* merupakan sebuah model pembelajaran untuk memahami suatu kejadian sosial yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan. *Role Playing* melibatkan siswa dalam memerankan atau mendramatisasikan pola perilaku dan komunikasi dengan tujuan melatih mengekspresikan, mengungkapkan emosi, serta tingkah laku dalam rangka internalisasi emosi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan *Role Playing* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa ikut terlibat secara aktif dalam memainkan peran-peran tertentu dengan penguasaan materi. Kegiatan bermain yang menyenangkan memberikan pengalaman yang menyenangkan untuk siswa baik melalui interaksi dengan diri sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitar.

b. Tujuan dan Manfaat *Role Playing*

Tujuan *Role Playing* atau bermain peran adalah mengajarkan empati kepada siswa. Siswa diajak untuk merasakan pengalaman dunia dari perspektif orang lain dengan menempatkan dirinya pada posisi orang lain, sehingga siswa dapat memahami perasaan dan sikap orang lain, serta meningkatkan kepedulian terhadap perjuangan dan tujuan mereka.

Tujuan model *Role Playing* menurut Darmadi dalam (Damayanti et al., 2023) meliputi beberapa aspek antara lain sebagai berikut:

- 1) Memberikan dorongan kepada siswa agar termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- 2) Untuk menarik perhatian dan minat siswa dengan memberikan kesempatan untuk melakukan apa yang mereka inginkan.
- 3) Disesuaikan dengan materi yang diberikan.
- 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi.
- 5) Perbedaan pendapat serta masalah dalam lingkungan sosial mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan.
- 6) Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa.
- 7) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Adapun Menurut Djamarah dan Zain dalam (Rahmahwati Nurul Utami, 2024) tujuan penggunaan model *Role Playing* adalah:

- 1) Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar membagi tanggung jawab.
- 3) Siswa mampu belajar mengambil keputusan secara spontan dalam situasi kelompok.
- 4) Mendorong siswa di dalam kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Hamzah B. Uno dalam (Dita & Febrianti, 2021) menyatakan proses bermain peran menggambarkan perilaku manusia dalam kehidupan nyata yang berguna sebagai sarana positif untuk siswa.

- 1) Menggali dan memahami perasaan siswa secara mendalam.
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsi siswa.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- 4) Memperdalam penguasaan materi pelajaran melalui berbagai pendekatan pembelajaran.

Penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi siswa, antara lain:

- 1) Melibatkan partisipasi semua siswa.
- 2) Mengembangkan kreativitas siswa serta meningkatkan kerja sama antar siswa.
- 3) Mengembangkan bakat seni drama.

- 4) Membantu siswa fokus dengan membenamkan diri dalam pembelajaran.
- 5) Mengembangkan keberanian untuk menyampaikan pendapat di kelas.
- 6) Membantu siswa menganalisis masalah dan menarik kesimpulan secara cepat.
- 7) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa yang lebih baik dan mudah dipahami.

Hasil uraian dari beberapa pendapat dapat disimpulkan model *Role Playing* bertujuan membantu peserta didik memahami situasi nyata atau dunia nyata, memahami sebab akibat suatu kejadian dan mengembangkan berbagai keterampilan sosial serta pengetahuan kognitif. Manfaat *Role Playing* meningkatkan pemahaman materi, keterampilan komunikasi, kreativitas, rasa percaya diri dan kemampuan bekerja sama.

c. Langkah-Langkah *Role Playing*

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* secara efektif, perlu dilakukan beberapa langkah sistematis yang bertujuan membantu siswa memahami materi melalui peran dan interaksi aktif. menurut Hamzah dalam (Pertiwi, 2020) terdapat Sembilan prosedur langkah-langkah dalam pelaksanaan model *Role Playing* di kelas antara lain:

1) Persiapan atau Pemanasan

Guru berusaha mengenalkan siswa pada masalah yang meraka sadari sebagai suatu hal yang penting untuk dipelajari dan dikuasai. Permasalahan ini muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru, misalnya dengan membacakan cerita di depan kelas oleh guru. Pembacaan cerita dihentikan jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan guru mengajukan pertanyaan untuk merangsang pemikiran siswa.

2) Pemilihan Pemain (Partisipan)

Guru dan siswa mendiskusikan karakter setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memerankannya. Dalam pemilihan pemain, guru bisa memilih siswa yang cocok untuk

memerankannya, khususnya bagi siswa yang pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah, atau memberikan kesempatan pada siswa yang ingin mengusulkan diri.

3) Menata Panggung (Ruang Kelas)

Guru mendiskusikan Bersama siswa di mana dan bagaimana peran itu dimainkan serta kebutuhan yang diperlukan untuk mendukung pertunjukan.

4) Menyiapkan Pengamat (Observasi)

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

5) Memainkan Peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6) Diskusi dan Evaluasi

Guru bersama dengan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

7) Bermain Peran Ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8) Diskusi dan Evaluasi Kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

9) Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

Dapat disimpulkan langkah-langkah model *role playing*, terdapat beberapa langkah penting yang harus dilakukan dengan melibatkan siswa dalam memainkan peran sesuai skenario untuk meniru situasi nyata. Langkah-langkahnya meliputi persiapan skenario, pembagian peran, pelaksanaan permainan peran secara spontan, evaluasi hasil, dan refleksi bersama. Model ini efektif meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan pemecahan masalah melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif.

d. Keunggulan dan Kelemahan Model *Role Playing*

Model pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan dalam penerapan pada kegiatan pembelajaran. tentunya, seorang guru harus bisa memanfaatkan keunggulan dari model tersebut dan bisa merancang strategi untuk mengatasi kekurangannya.

Menurut Slameto dalam (Arahim, 2020) model *Role Playing* memiliki beberapa keunggulan yang signifikan dalam proses pembelajaran, anatar lain:

- 1) Mampu langsung menarik perhatian siswa secara efektif.
- 2) Dapat diterapkan baik dalam berkelompok besar maupun kecil.
- 3) Membantu anggota dalam menganalisa situasi.
- 4) Meningkatkan rasa percaya diri pada peserta yang merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses belajar.
- 5) Membantu peserta untuk menggali dan menyelami masalah.
- 6) Membantu anggota mendapat pengalaman berdasarkan perspektif dan pemikiran orang lain, sekaligus meningkatkan minat dan focus saat memecahkan masalah.

Kelebihan model *role playing*, Menurut mansyur dalam Ruminiati (2007) menerangkan bahwa model *Role Playing* memiliki kelebihan seperti:

- 1) Melatih siswa untuk berkreaitif dan berinisiatif.
- 2) Melatih siswa untuk memahami sesuatu dan mencoba melakukannya.
- 3) Memupuk siswa yang memiliki bakat seni dengan baik melalui bermain peran yang sering dilakukannya dengan model ini.
- 4) Memupuk kerja sama antar teman dengan lebih baik pula
- 5) Membuat siswa merasa senang, karena dapat menghibur teman-temannya.

Menurut Abdul dalam (Arahim, 2020) seperti model-model mengajar lainnya, model ini memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- 1) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik, kemungkinan siswa tidak akan melakukan dengan serius.
- 2) *Role Playing* mungkin tidak akan berjalan dengan efektif jika suasana kelas tidak kondusif.
- 3) Peran yang dimainkan dalam *Role Playing* tidak selamanya tidak sesuai dengan harapan pemain, bahkan akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.
- 4) Siswa sering mengalami kesulitan memerankan peran dengan baik terutama tanpa arahan yang tepat karena siswa perlu memahami dengan jelas peran yang akan dimainkan.
- 5) Model *Role Playing* memerlukan waktu yang banyak.
- 6) Agar *Role Playing* berjalan dengan baik, diperlukan kelompok yang sensitive, kreatif, terbuka, saling mengenal dan mampu bekerja sama dengan baik.

Adapun cara mengatasi kelemahan model *Role Playing* adalah:

- 1) Guru menjelaskan kepada siswa bahwa melalui model *Role Playing* siswa diharapkan mampu memecahkan masalah hubungan sosial dengan cara menunjukan kepada siswa yang berperan, sementara siswa lain menjadi penonton.
- 2) Guru harus memiliki masalah yang penting dan menarik agar dapat memotivasi minat siswa.

- 3) Agar siswa dapat memahami peristiwa yang diperankan, guru harus bisa menceritakan sambil mengatur jalannya kegiatan dengan baik dari awal.
- 4) Materi pembelajaran yang akan disampaikan harus disesuaikan dengan waktu yang tersedia.(Dita & Febrianti, 2021)

Dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* memiliki banyak keunggulan dalam pembelajaran, seperti menarik perhatian siswa, meningkatkan kreativitas, dan memperkuat kerja sama antar peserta. Model ini juga membantu siswa memahami materi lebih dalam serta melatih kemampuan berkomunikasi secara efektif. Namun, keberhasilan model ini tergantung pada persiapan yang matang, suasana kelas yang kondusif, dan pengarahan guru yang baik. Untuk mengatasi tantangan tersebut, guru harus memilih materi yang relevan dan menarik, serta mengelola waktu dan proses pembelajaran dengan tepat agar siswa dapat berperan aktif dan merasa nyaman selama kegiatan berlangsung.

2. Media Cetak Dalam Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah “media” berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Laila Silmi Kaffah, Deni Setiawan, 2023). Menurut Menurut H. Malik (1994) dalam (M. Fahri, 2025) media belajar adalah segala bentuk alat atau sarana yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam komunikasi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, efisien dan mencapai tujuan pembelajaran (Iswari, 2022). Fungsi utama media pembelajaran adalah membantu guru menyampaikan materi dengan efektif melalui penciptaan suasana dan lingkungan belajar yang mendukung. Penggunaan media pembelajaran yang

menarik dan interaktif dapat memotivasi dan membangkitkan minat belajar siswa (Fitria, 2025).

Media pembelajaran yang digunakan memberikan dorongan dan rangsangan kepada siswa dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan. Bukan hanya itu, media pembelajaran dapat memengaruhi kondisi psikologis siswa sehingga lebih mudah memahami dan menerima materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap awal pengajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, sehingga materi yang disampaikan guru lebih mudah diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa. Media ini hadir dengan berbagai ragam jenis, seperti media cetak, audio, visual, audio visual, video, alat peraga, dan media digital dengan menggunakan berbagai platform (Iswari, 2022). Jenis-jenis media pembelajaran tersebut memiliki karakteristik dan prosedur masing-masing yang berbeda dalam penggunaan dan pengembangannya. Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dapat disesuaikan dengan tujuan, materi dan karakteristik siswa, dengan adanya beragam jenis media tersebut guru dapat memilih media yang sesuai sehingga memberikan rangsangan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan pembelajaran yang maksimal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bukan hanya alat atau sarana, tetapi merupakan jembatan penting yang menghubungkan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. penggunaan media yang tepat akan menciptakan kelas yang lebih hidup serta minat belajar siswa meningkat dan tujuan pembelajaran tercapai.

b. Pengertian Media Cetak

Media cetak adalah jenis media pembelajaran visual yang diproduksi melalui proses percetakan dan terdiri dari berbagai bentuk seperti buku teks, modul, LKS (Lembar Kerja Siswa), majalah, koran, leaflet, poster, dan komik (Laila Silmi Kaffah, Deni Setiawan, 2023). Media cetak berfungsi sebagai alat bantu menyajikan pesan atau informasi melalui simbol maupun gambar yang diilustrasikan untuk memperjelas pesan yang akan disampaikan. media cetak bersifat statis dan fleksibel dalam penggunaannya tanpa bergantung pada perangkat

digital atau internet dan mengutamakan pada penyampaian pesan-pesan visual (Putri & Lasari, 2023).

Terdapat dua komponen utama dalam media cetak, yaitu materi berbentuk teks verbal dan materi visual. Pengembangan kedua komponen ini tidak terlepas dari pengaruh berbagai teori, seperti teori persepsi visual, teori membaca, teori pemrosesan informasi, serta teori belajar. Teori-teori tersebut membantu menentukan bagaimana informasi disajikan agar mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Secara ideal, media cetak yang hanya mengandalkan visual bisa menyampaikan pesan secara menyeluruh. Namun dalam praktik pembelajaran, media cetak lebih sering menggabungkan teks dan gambar. Kombinasi ini bukan hanya menambah kejelasan informasi, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa dengan memberikan konteks yang lebih lengkap. Perpaduan antara teks dan visual dalam media cetak berperan penting dalam membantu siswa menerima, mengolah dan mengingat materi pembelajaran secara efektif. (Laila Silmi Kaffah, Deni Setiawan, 2023).

Sehingga dapat disimpulkan media cetak merupakan media pembelajaran yang fleksibel dengan kombinasi antara teks dan visual yang dirancang berdasarkan teori pembelajaran agar informasi dapat disajikan secara jelas dan membantu siswa memahami serta mengingat materi secara efektif.

c. Peran Media Cetak dalam Pembelajaran

Peran media cetak dalam pembelajaran sangat penting dan beragam, terutama dalam konteks pendidikan formal di berbagai jenjang sekolah. Media cetak, seperti buku teks, modul, buku pengajaran terprogram, LKS (Lembar Kerja Siswa), majalah, leaflet, poster, dan gambar, memiliki fungsi utama sebagai sumber belajar yang menyajikan materi secara terstruktur dan sistematis (Laila Silmi Kaffah, Deni Setiawan, 2023). Media cetak mampu menyampaikan informasi secara permanen dan visual, sehingga memberikan kemudahan akses dan kemudahan sumber belajar bagi siswa serta memungkinkan

pengulangan pembelajaran yang diperlukan untuk memperkuat pemahaman konsep.

Media cetak mendukung proses pembelajaran dengan meningkatkan aktifitas siswa secara langsung. Penggunaan media cetak seperti teks, gambar dan simbol, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena materi yang disajikan lebih menarik dan mudah dipahami (Qomariyah & Khotimah, 2019). Selain itu, media cetak membantu siswa dalam mengorganisasikan informasi sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual, yang sering tidak tersampaikan secara optimal melalui model pembelajaran verbal saja. Hal ini menjadikan media cetak sebagai pelengkap penting untuk memperkuat pendekatan pembelajaran secara komprehensif (Putri & Lasari, 2023).

Media cetak memiliki sifat yang permanen dan visual, sehingga informasi yang disampaikan menjadi konsisten dan dapat diakses kapan saja tanpa tergantung pada teknologi digital. Dalam hal ini, media cetak berperan sebagai representasi simbolik tertulis yang menuntut siswa mengembangkan keterampilan literasi untuk memahami isi secara mendalam (History, 2025).

Media cetak mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang sudah familiar bagi siswa dan mendukung keberagaman gaya belajar, seperti visual dan kinestetik sehingga minat belajar siswa akan meningkat secara signifikan, terlebih jika media yang dipilih oleh guru memiliki variasi yang banyak dan menggunakan warna-warna cerah (Vega, 2024). Hal ini akan menarik perhatian siswa dan menimbulkan rasa ingin tahu terhadap media yang diperkenalkan oleh guru. Penggunaan media cetak dapat menjadi solusi efektif dalam menjangkau semua siswa, terutama siswa yang membutuhkan media pembelajaran tambahan yang konkret dan mudah dipahami.

Dapat disimpulkan media cetak adalah media pembelajaran yang tak tergantikan dalam menyediakan sumber belajar yang valid, mudah diakses, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa secara mendalam. Peran media cetak dalam pembelajaran sangat signifikan karena

membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan memberikan siswa alat bantu belajar yang permanen, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media cetak yang berkualitas harus menjadi salah satu prioritas dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Keunggulan dan Keterbatasan Media Cetak dalam Pembelajaran

Penggunaan media cetak dalam pembelajaran meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran, tetapi terdapat keunggulan dan keterbatasan.

Keunggulan media cetak dalam pembelajaran adalah penyajian informasi yang melimpah dan beragam dalam format terstruktur, memungkinkan siswa mempelajarinya secara fleksibel sesuai kemampuan individu tanpa batasan waktu atau lokasi, serta portabilitas tinggi yang memudahkan dibawa ke mana saja. Keunggulan ini membuat media cetak ideal untuk belajar mandiri, di mana siswa dapat menandai, mencatat, atau merevisinya berulang kali, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman mendalam dibandingkan media digital yang rentan gangguan (Putri & Lasari, 2023). Keunggulan lain dari media cetak adalah sifatnya yang permanen dan visual, sehingga informasi yang disampaikan menjadi konsisten dan dapat diakses kapan saja tanpa tergantung pada teknologi digital (M. Fahri, 2025).

(Kholifatun et al., 2024) menjelaskan media cetak tidak hanya memiliki keunggulan tetapi memiliki keterbatasan dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Tingkat membaca, kendala utama pada materi cetakan biasanya disusun untuk menyesuaikan tingkat kemampuan membaca tertentu.
- 2) Memorisasi, praktik pembelajaran yang menekankan siswa untuk mengingat banyak fakta dan definisi.
- 3) Kosakata, penyajian konsep dan istilah kosa kata dalam jumlah yang sangat terbatas pada beberapa buku dapat menimbulkan hambatan belajar. Penurunan pengenalan sejumlah istilah dan konsep baru

dapat memberatkan siswa Ketika materi tidak disusun dengan baik dan cukup memadai

- 4) Presentasi satu arah yang cenderung pasif dan minim interaksi. Penggunaan media cetak sering kali melibatkan partisipasi aktif dari siswa, sehingga interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran kurang maksimal dengan presentasi satu arah.
- 5) Penentuan kurikulum dalam sistem Pendidikan sering kali melibatkan berbagai pihak, seperti pemerintah, sekolah, guru dan penerbit buku cetak.

3. Pola Interaksi Sosial

a. Pengertian Pola Interaksi Sosial

Secara harfiah, kata “interaksi” berasal dari dua kata yaitu “*inter*” yang berarti saling berbalas dan “*action*” yang berarti tindakan. Dengan demikian, interaksi dapat diartikan sebagai tindakan yang dilakukan secara timbal balik antara dua pihak atau lebih. Tindakan ini saling memengaruhi dan sering kali dilakukan melalui simbol atau konsep, baik yang bersifat verbal maupun nonverbal (Buwono et al., 2022). Sedangkan istilah “sosial” mencakup hubungan yang luas dan berkesinambungan, yang menandakan adanya ketergantungan dan kerja sama antarindividu dalam masyarakat (Islamiyah et al., 2024). Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia digolongkan sebagai makhluk sosial yang sejak lahir membutuhkan interaksi dengan orang lain, karena tidak ada manusia yang dapat hidup sendiri tanpa bantuan atau dukungan orang lain.

Interaksi sosial adalah bentuk umum dari proses sosial yang menggambarkan hubungan timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu lain, kelompok dengan kelompok, atau antara individu dan kelompok (Adriansyah & Ananda, 2022). Contoh awal terjadinya interaksi sosial bisa berupa sapaan saat dua orang bertemu, berjabat tangan, berbicara, bahkan berkonflik sekalipun. Di berbagai kondisi, meskipun tidak ada komunikasi langsung berupa kata-kata atau sapaan, interaksi sosial tetap dapat berlangsung melalui kehadiran dan respon nonverbal.

Menurut Rahmawati (2022) interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik yang dinamis melibatkan dua individu mampu lebih yang saling memengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku antar individu, individu dengan kelompok atau antar kelompok (Savitri, 2024). Sedangkan menurut M. Anwar dalam (Buwono et al., 2022), interaksi sosial merupakan gambaran dari proses yang mencakup hubungan dinamis antarindividu dan kelompok dalam masyarakat. Dewi Wulansari menambahkan bahwa interaksi sosial merupakan bentuk umum dari proses sosial yang menghubungkan individu dan kelompok dalam masyarakat melalui berbagai pola tindakan dan komunikasi.

Interaksi sosial dilingkungan Pendidikan, khususnya antar siswa, berperan sebagai sarana penting dalam membekali siswa untuk hidup bermasyarakat. Adanya kegiatan yang terorganisir dengan baik dapat menciptakan suasana yang kondusif untuk menumbuhkan sikap gotong royong. Interaksi sosial dalam Pendidikan di setiap jenjang menekankan proses pembelajaran secara kelompok untuk mendorong kemampuan kerja sama antar siswa. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya interaksi sosial, terutama yang bersifat asosiatif seperti kerja sama dan akomodasi di lingkungan sekolah (Buwono et al., 2022).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial bukan sekadar pertukaran tindakan, tetapi juga melibatkan dimensi psikologis dan sosial yang kompleks. Dalam interaksi tersebut, komunikasi verbal dan nonverbal berperan penting dalam membentuk pemahaman, membangun norma sosial, dan menghasilkan perubahan perilaku. Interaksi sosial menjadi fondasi penting bagi terbentuknya struktur sosial, kelompok, serta kemampuan masyarakat untuk beradaptasi dan berkembang dalam menghadapi perubahan. Oleh karenanya, memahami interaksi sosial juga berarti menggali hubungan antar manusia secara mendalam, yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan sosial, termasuk pendidikan, budaya, dan politik.

b. Bentuk-Bentuk Pola Interaksi Sosial

Muslim (2013: 486) dalam (Buwono et al., 2022) menjelaskan Interaksi sosial dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu asosiatif dan disosiatif.

1) Asosiatif

mencakup berbagai bentuk interaksi yang bersifat mengikat dan menyatukan individu maupun kelompok dalam usaha bersama. Salah satu bentuk utama dalam proses ini adalah kerjasama. Beberapa sosiolog menganggap kerjasama sebagai bentuk interaksi sosial yang paling fundamental, bahkan ada yang menilai bahwa hampir semua bentuk interaksi sosial dapat dikembalikan pada proses kerjasama.

Selain kerjasama, proses asosiatif juga meliputi akomodasi. Istilah akomodasi digunakan untuk menggambarkan dua hal, yaitu kondisi keseimbangan dalam hubungan antar individu dan kelompok sesuai norma dan nilai sosial yang berlaku, serta proses meredakan atau menyesuaikan konflik agar tercipta stabilitas sosial.

2) Disosiatif

Disosiatif adalah bentuk-bentuk interaksi sosial yang cenderung menimbulkan perpecahan dan konflik. Bentuk utama dari proses disosiatif meliputi persaingan, kontravensi, dan pertentangan. Persaingan terjadi ketika terdapat ketidaksesuaian dalam pemahaman makna tindakan sehingga menyebabkan ketidakharmonisan antar pihak yang berinteraksi. Akar dari pertentangan bisa berupa perbedaan individu, budaya, kepentingan, hingga perbedaan sosial. Pertentangan bisa muncul dalam berbagai bentuk, seperti konflik pribadi, rasial, kelas sosial, politik, hingga internasional. Dampak dari pertentangan meliputi meningkatnya solidaritas kelompok, pecahnya persatuan, perubahan kepribadian, serta tercapainya akomodasi atau dominasi salah satu pihak.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dapat berkembang menjadi dua jenis proses utama, yakni proses asosiatif yang

bersifat menyatukan dan proses disosiatif yang berpotensi menimbulkan konflik. Bentuk interaksi sosial spesifik, yaitu kerjasama, akomodasi, persaingan, kontravensi, dan pertentangan, sebagai aspek yang penting untuk dipahami dalam dinamika sosial masyarakat.

c. Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Proses perkembangan anak dan terjadinya interaksi sosial dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut (Arini Wanudyastuti¹, 2025) ada beberapa faktor yang mempengaruhi pola interaksi sosial, antara lain:

1) Pola Asuh

Pola asuh yang diterapkan oleh orang tua. Cara mendidik dan memberikan bimbingan yang konsisten dari orang tua akan berdampak signifikan, baik sebagai pendukung yang mempermudah maupun sebagai penghambat yang membatasi pertumbuhan sosial anak. Melalui arahan dan dukungan orang tua, anak belajar memahami berbagai norma, nilai, dan perilaku yang berlaku dalam kehidupan sosial dan masyarakat, sehingga mereka mampu menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya secara tepat.

2) Lingkungan Rumah

Lingkungan rumah memiliki peranan penting sebagai tempat awal dalam membentuk keterampilan sosial anak. Suasana rumah yang harmonis dan suportif akan menjadi tempat di mana anak mulai belajar berkomunikasi, bekerjasama, dan menghargai orang lain. Walaupun pengaruh lingkungan rumah tidak selalu mendominasi, keberadaannya tetap krusial dalam memperluas jaringan sosial anak, membantu mereka mendapat teman baru, dan menyediakan kesempatan untuk melibatkan anak dalam berbagai aktivitas sosial yang merangsang perkembangan kognitif dan emosionalnya.

3) Teman Sebaya

Teman sebaya menjadi salah satu faktor krusial dalam interaksi sosial anak. Melalui berbagai bentuk aktivitas bermain bersama, anak-anak

diberi ruang untuk mengasah keterampilan intelektual sekaligus sosial mereka. Proses bermain yang dilakukan secara spontannya mendorong anak untuk mengekspresikan diri secara bebas, mengembangkan rasa percaya diri, dan mempererat hubungan dengan teman-teman sebaya. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat kemampuan bersosialisasi, tetapi juga membangun empati yang tulus terhadap orang lain, yang kelak menjadi dasar penting bagi hubungan sosial yang sehat dan harmonis di masa depan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hasil kombinasi dari motivasi individu internal dan pengaruh eksternal yang kompleks. Faktor-faktor tersebut saling melengkapi dalam membentuk pola hubungan sosial yang dinamis serta membangun jaringan komunikasi yang efektif dalam masyarakat. Memahami faktor-faktor ini penting dalam menganalisis bagaimana manusia membangun hubungan sosial yang harmonis, menyelesaikan konflik secara konstruktif, dan menciptakan kerja sama yang produktif dalam berbagai konteks kehidupan sosial, mulai dari keluarga hingga komunitas luas.

d. Peran Guru pada pola interaksi sosial

Guru memegang peran strategis dalam membentuk pola interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah dasar, interaksi tersebut menjadi fondasi perkembangan kepribadian dan kemampuan adaptasi sosial anak. Sebagai tempat utama pendidikan, guru tidak hanya bertanggung jawab atas aspek kognitif, tetapi juga memfasilitasi proses sosial melalui pendekatan yang terstruktur dan berkelanjutan. Peran ini mencakup berbagai dimensi, mulai dari pemodelan perilaku hingga intervensi aktif dalam dinamika kelas, yang secara keseluruhan berkontribusi pada pembentukan pola interaksi yang harmonis dan inklusif (Lestari et al., 2024).

Sebagai model dan teladan, guru menjadi panutan utama bagi siswa dalam menunjukkan sikap saling menghargai serta menghormati perbedaan. Dengan mencontohkan perilaku positif seperti komunikasi yang sopan dan empati terhadap latar belakang beragam, guru memengaruhi siswa untuk meniru pola interaksi yang konstruktif.

Dalam kapasitas sebagai mediator, guru bertindak sebagai penengah yang netral untuk menyelesaikan konflik antar siswa,

mencegah konflik yang dapat merusak pola interaksi kelompok. Guru mengajarkan strategi jalan keluar konflik secara konstruktif, seperti berbicara secara terbuka dan mencari jalan tengah, yang membantu siswa mengembangkan keterampilan negosiasi. Melalui intervensi tepat waktu, guru memastikan bahwa interaksi sosial tetap berjalan dalam koridor norma sekolah, sehingga tercipta lingkungan belajar yang aman dan mendukung perkembangan emosional.

Guru juga berperan sebagai motivator dengan memberikan nasihat dan dorongan emosional yang membangun kepercayaan diri siswa untuk berinteraksi secara aktif (Syahril & Hikmah, 2025).

Dukungan personal ini, termasuk pujian atas upaya kolaboratif, mendorong siswa mengatasi hambatan sosial seperti rasa malu atau ketakutan penolakan. Pendekatan ini terintegrasi dengan model interaktif seperti tugas kelompok, yang secara langsung meningkatkan frekuensi dan kualitas interaksi antar siswa.

Sebagai demonstrator dan fasilitator, guru merancang proses pembelajaran yang mendorong kerja sama, seperti pengaturan tempat duduk semi-lingkaran dan aktivitas berbasis kelompok. Guru mendemonstrasikan komunikasi efektif serta memfasilitasi kegiatan yang memerlukan kolaborasi, sehingga siswa belajar berbagi peran dan tanggung jawab. Strategi ini tidak hanya meningkatkan interaksi verbal-nonverbal, tetapi juga membentuk pola sosial yang adaptif sesuai nilai budaya lokal (Lestari et al., 2024).

Peran guru sebagai evaluator melibatkan pemberian umpan balik konstruktif dan hukuman proporsional untuk memperbaiki sikap sosial siswa. Melalui observasi berkala, guru mengidentifikasi pola interaksi yang bermasalah dan memberikan bimbingan individual, yang berkontribusi pada peningkatan kepribadian dan kompetensi sosial secara keseluruhan. Evaluasi ini juga mencakup pembinaan berkelanjutan, memastikan bahwa perkembangan interaksi siswa selaras dengan tujuan pendidikan nasional (Azizah et al., 2024).

Dapat disimpulkan peran guru sebagai komunikator melengkapi dimensi-dimensi tersebut dengan memperkenalkan konteks sosial baru di sekitar siswa, membangun pemahaman bersama.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

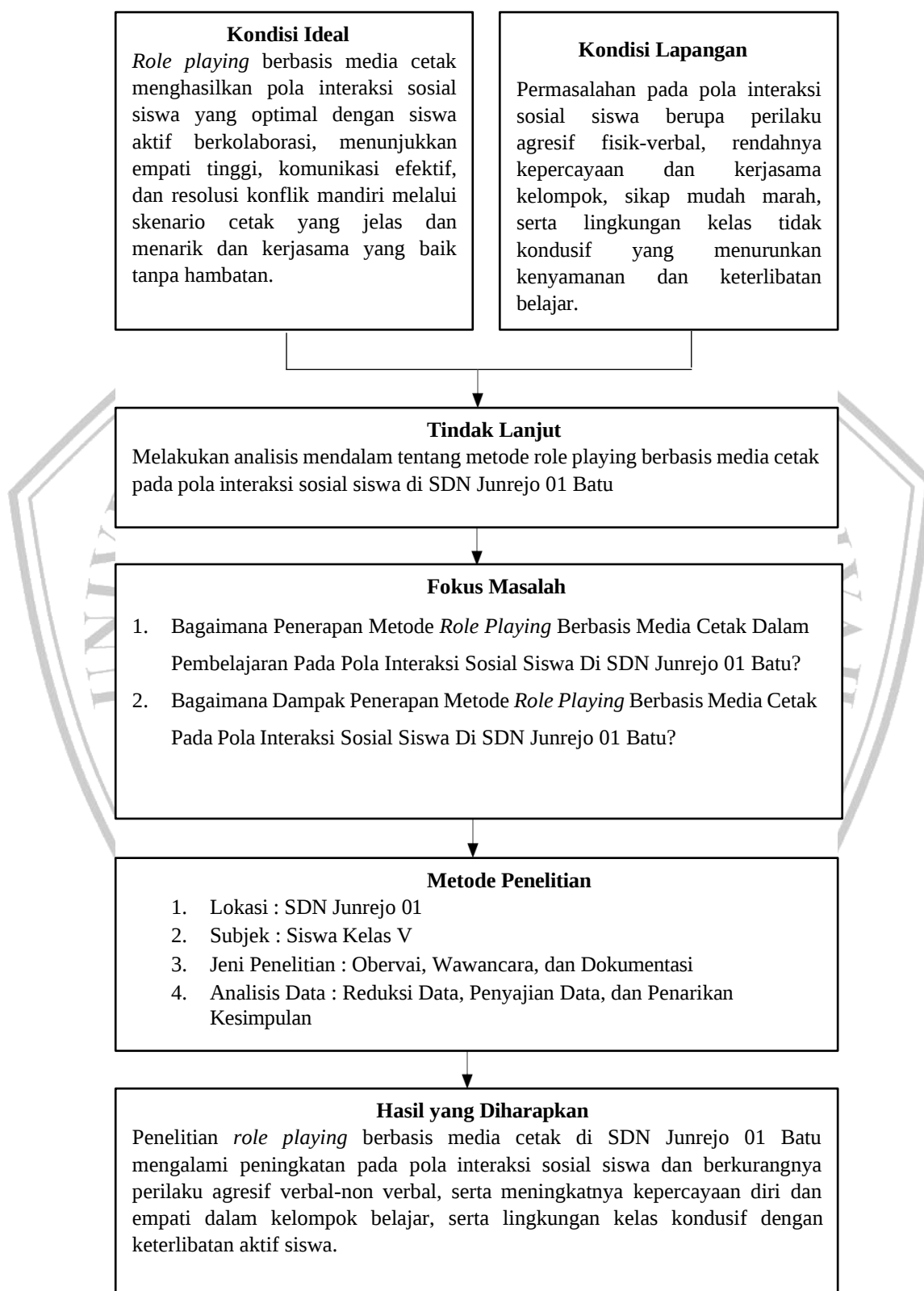
Peran pendidik terhadap siswa dengan gangguan pola interaksi dalam proses pembelajaran memegang posisi krusial yang harus mendapat perhatian serius, mengingat dampak jangka panjangnya terhadap perkembangan emosional, sosial, dan akademik siswa di masa depan. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi penyebab utama gangguan tersebut serta menganalisis kontribusi pendidik dalam membentuk perilaku positif, seperti pengendalian emosi, peningkatan kerjasama, dan adaptasi sosial yang lebih baik, sehingga mencegah risiko kenakalan remaja atau isolasi diri.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Judul dan Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kesimpulan
(Annajih & Bakhtiar, 2024) "Analisis Penggunaan Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Interaksi Antar Siswa"	Menganalisis penggunaan model <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan interaksi sosial antar siswa	Penelitian terdahulu lebih menekankan pada model <i>Role Playing</i> secara umum tanpa media pendukung khusus, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengintegrasikan media cetak sebagai bagian dari model <i>Role Playing</i> pada pola interaksi sosial	Sehingga dapat disimpulkan kedua penelitian sama menganalisis interaksi siswa dan hanya dibeladakan dengan media pembelajaran yang dimana penelitian terdahulu fokus pada <i>Role Playing</i> tanpa adanya media pendukung yang khusus
(Muttabiah & Purwanti, 2023) "Keefektifan Model Interaksi Sosial <i>Role Playing</i> berbantuan Media Dussmart terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SD"	Menganalisis penggunaan model <i>Role Playing</i> sebagai strategi untuk meningkatkan aspek sosial siswa dengan fokus pada pengembangan interaksi dan sikap melalui bermain peran	Penelitian terdahulu menerapkan model <i>Role Playing</i> berbantuan media digital Dussmart untuk mengukur keefektifan sikap sosial siswa secara eksperimental, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menganalisis model <i>Role Playing</i> berbasis media cetak secara pada pola interaksi sosial umum siswa	Kedua penelitian sama-sama membahas tentang interaksi sosial siswa dengan menggunakan model <i>Role Playing</i> dan hanya dibedakan oleh media pembelajaran, dimana penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran digital yaitu digital dussmart. Sedangkan penelitian yang akan digunakan menggunakan penelitian dengan menggunakan media cetak
(Musthofiyyah et al., 2025) "Penggunaan Model Bermain Peran (<i>Role playing</i>) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun"	Penggunaan model <i>Role Playing</i> sebagai strategi utama untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa	Penelitian terdahulu menerapkan model <i>Role Playing</i> tanpa media pendukung khusus pada anak usia 4-5 tahun, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menganalisis pola interaksi sosial siswa SD menggunakan <i>Role Playing</i> berbasis media cetak secara deskriptif	Kedua penelitian sama-sama membahas penggunaan model <i>Role Playing</i> terhadap interaksi sosial siswa dan yang membedakan kedua penelitian adalah penggunaan media pembelajaran

C. Kerangka Berpikir

Dibawah ini merupakan bagan kerangka berpikir dari penelitian ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir