



PENERAPAN MODEL PBL DENGAN TEKHNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn

Neng Rina Fitriani¹, Rahmawati Patta², Kadarisman³

¹SD Negeri 1 Pangandaran

Email: diniasti502@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar

Email: Irfanunm@gmail.com

³SD Inpres Perumnas II Makassar

Email: farisarkan2012@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 5-1-2022</i> <i>Revised; 24-2-2022</i> <i>Accepted; 21-3-2022</i> <i>Published; 17-4-2022</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dikombinasikan dengan Teknik Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Muatan Pelajaran PPKn dengan materi Hak dan Kewajiban. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Kramat 1 Kota Magelang, pada semester ganjil 2021/2022 yang berjumlah 30 Siswa. Teknik Role Playing merupakan teknik dalam pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk variasi dalam aktivitas belajar di kelas. Teknik Role Playing mempunyai tujuan, salah satunya adalah agar siswa bisa meningkatkan daya kreatifitas dan imajinasinya. Teknik ini bisa menjadi variasi yang bagus karena pada implementasinya akan menuntut siswa untuk berekspresi, baik dari segi pikiran maupun perasaan. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus terbagi menjadi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil analisis data terlihat peningkatan hasil belajar dari pra penelitian 20%, kemudian menjadi 50% pada siklus 1, dan mencapai 90% pada siklus 2. sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Basic Learning (PBL) dengan Teknik Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N Kramat 1 kota Magelang
Key words: <i>Prestasi belajar,</i> <i>penjasorkes, bola basket,</i> <i>kooperatif, TPS.</i>	artikel pinisi:journal of teacher proffesonal dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa banyak konsekuensi bagi dunia pendidikan, salah satunya perubahan paradigma guru. Perubahan karakteristik peserta didik, format materi pembelajaran, pola interaksi pembelajaran, dan orientasi baru abad 21 memerlukan ruang-ruang kelas lebih interaktif. Menurut teori kognitif, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang

berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak, terpisah-pisah, tapi melalui proses yang mengalir, bersambung dan menyeluruh (Siregar & Hartini, 2010). Menurut psikologi kognitif, belajar dipandang sebagai usaha untuk mengerti sesuatu. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh peserta didik. Keaktifan itu dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mempratekkan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Para psikolog kognitif berkeyakinan bahwa pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sangat menentukan keberhasilan mempelajari informasi/pengetahuan yang baru. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Memisahkan atau membagi-bagi situasi/materi pelajaran menjadi komponen-komponen yang kecil-kecil dan mempelajarinya secara terpisah-pisah, akan kehilangan makna. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuakannya dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

Dengan kata lain, karena pembentukan pengetahuan adalah peserta didik itu sendiri, peserta didik harus aktif selama kegiatan pembelajaran, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, tetapi yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar peserta didik itu sendiri. Sementara peranan guru dalam belajar konstruktivistik adalah membantu agar proses engkonstruksian pengetahuan oleh peserta didik berjalan lancar. Guru tidak mentransfer pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu peserta didik untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas dan mengikuti perkembangan kurikulum pendidikan yang semakin maju, menjadikan keharusan bagi sorang guru untuk mengelola pembelajaran menjadi pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik aktif dan kreatif.

Berdasarkan hasil observasi dan data nilai peserta didik kelas IV SD N Kramat 1 kota Magelang , diperoleh nilai yang kurang memuaskan , dalam arti belum seluruhnya peserta didik mencapai nilai KKM pada muatan pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban. Peserta didik masih mengalami miskonsepsi dalam membedakan hak dan kewajiban. Dalam kegiatan pembelajaran siswa terlihat kurang aktif , tidak bersemangat dan cepat bosan.

Langkah-langkah yang telah ditempuh oleh guru yang bersangkutan di antaranya dengan menggunakan model dan teknik pembelajaran dan pemberian bimbingan belajar, yang bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran Problem Based Learning dikombinasikan dengan tehknik permainan Role Playing dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari proses pembelajaran ini. Karena model PBL dengan syntaks-syntaksnya dapat memfasilitasi siswa untuk belajar aktif dan kreatif. Model Pembelajaran Based Learning yang dikombinasikan dengan tehknik permainan Role Playing adalah model pembelajaran yang berdasarkan pada suatu permasalahan kemudian diikuti langkah-langkah penyelidikan untuk menemukan

konsep yang dibangun oleh siswa itu sendiri melalui bimbingan guru, dimana dalam proses penyelidikan tersebut, siswa bermain peran (Role Playing) serta mengekspresikan ide dan perasaannya dengan peran yang dimainkannya

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) berbasis masalah yang muncul di kelas yang penulis ampu. Proses pembelajaran yang selama ini berlangsung terkesan monoton dan pasif, karena menggunakan model dan teknik pembelajaran secara klasik yaitu ceramah dan penugasan. Dengan model PBL dan teknik Role Playing diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, serta mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Penelitian ditempuh melalui 4 tahapan meliputi: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dimana tahapan-tahapan tersebut direalisasikan dalam 2 siklus sampai permasalahan di dalam kelas dapat teratasi.

Untuk menerapkan model dan teknik pembelajaran yang penulis pilih, subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SD Negeri Kramat 1 pada semester 1 tahun pelajaran 2021/2022, dengan jumlah siswa 30 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Langkah kerja dalam penelitian ini adalah per siklus yaitu Siklus I dan siklus II dan ini berlangsung selama 2 minggu (2 pertemuan). Materi pelajaran yang dibahas pada setiap siklus terdiri atas bahan kajian standar kompetensi dan kompetensi dasar yaitu materi pada muatan PPKn tentang Hak dan Kewajiban.

Untuk memperoleh data ketercapaian penelitian yang dilakukan, diperlukan data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh dari data hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen lembar soal evaluasi untuk mengukur penguasaan siswa terhadap kompetensi yang ditetapkan pada rencana pembelajaran dan lembar observasi untuk mengetahui minat dan sikap serta kesungguhan siswa dalam mengikuti Model Pembelajaran Problem Based Learning dikombinasikan dengan teknik Role Playing.

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data berbentuk narasi, berbeda dengan data kuantitatif yang berbentuk angka. Metode pengumpulan data kualitatif yang dipilih penulis adalah dengan metode observasi. Metode observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan. Metode ini dilakukan dengan prosedur atau aturan tertentu sehingga hasil observasi dapat ditafsirkan secara ilmiah. Metode observasi biasanya relevan dengan penelitian seperti mengamati interaksi belajar mengajar, mengamati tingkah laku anak terhadap kelompok sekitarnya, dan sebagainya. Untuk data kuantitatif digunakan statistik deskriptif.

Analisis data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk analisis kualitatif dengan metode pemaparan secara deskriptif komparatif, yakni mendeskripsikan semua temuan dalam penelitian disertai dengan data-data kuantitatif yang dianalisis secara sederhana (persentase). Indikator kinerja penelitian ini adalah: (1) adanya peningkatan perolehan nilai rata-rata ulangan harian dari pra penelitian 20%, kemudian menjadi 50% pada siklus 1, dan mencapai 90% pada siklus 2 tingkat ketuntasan minimal (KKM) dari yang lulus KKM 70 sebanyak 6 siswa (20%) menjadi 15 siswa, kemudian pada siklus ke 2 mencapai 27 peserta didik. Selain itu berdasarkan hasil observasi diperoleh data yang menunjukkan keaktifan siswa sebanyak 90%, hampir semua siswa menyukai dan

terlihat senang dalam mengikuti pembelajaran dengan model PBL yang dikombinasikan dengan Role Playing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal peserta didik kelas IV SD N Kramat 1 pada semester 1 tahun pelajaran 2021/2022 adalah peserta didik dengan karakteristik yang bervariasi tetapi sebagian besar cenderung pasif. Peserta didik masih belum berani berekspresi dan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran sehingga mereka tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan efektif dan menyenangkan. Kondisi ini diikuti dengan hasil pembelajaran sebagian peserta didik yang belum mencapai KKM.

Data nilai peserta didik yang diperoleh menunjukkan kondisi awal peserta didik dalam kemampuan memahami materi “ Hak dan Kewajiban “ masih rendah dan terjadi miskonsepsi . Sebagian besar peserta didik yang belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (70) masih sebanyak 24 peserta didik (80 %) dari jumlah peserta didik seluruhnya 30. Peserta didik yang mencapai tingkat ketuntasan minimal sebanyak 6 peserta didik (20 %) dari jumlah peserta didik seluruhnya. Dengan nilai paling tinggi 90 dan nilai paling rendah adalah 50.

Hasil Penelitian Siklus 1 Proses Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning dikombinasikan dengan Teknik Role Playing telah dideskripsikan, peneliti dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Yang tergambar sebagai berikut:

1. Siswa menyimak video yang dipresentasikan guru melalui google meet tentang penggunaan air yang kurang bijak. <https://www.youtube.com/watch?v=I9cWxO9gjPI>
2. Siswa dan guru berdiskusi tentang tayangan video tersebut terkait dengan pelaksanaan hak dan kewajiban terhadap penggunaan air.
3. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan pancingan.
4. Melalui power point pada googlemeet, guru menayangkan gambar beberapa pelaksanaan hak dan kewajiban.
5. Siswa menjelaskan pengertian hak dan kewajiban berdasarkan bimbingan guru.
6. Sebagai penguatan materi , Siswa menyimak penjelasan guru melalui power point pada googlemeet tentang konsep hak dan kewajiban .
7. Guru membagikan LKPD melalui WA grup kelas.

Siswa mengerjakan LKPD yang berkaitan dengan contoh pelaksanaan hak dan kewajiban dengan bimbingan orangtua di rumah.

Pelaksanaan tindakan siklus 1 ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 3 Agustus 2021, melalui media googlemeet, karena kondisi masih pandemic, sehingga pembelajaran dilaksanakan secara online.

Pelaksanaan tindakan siklus 2 dilaksanakan hari Rabu tanggal 10 Agustus 2021. Kegiatan pembelajaran masih dilaksanakan secara daring melalui googlemeet. Pada pembelajaran siklus 2 ini, peneliti menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning yang dikombinasikan dengan teknik Role Playing. Adapun rangkaian pembelajaran

tergambar sebagai berikut:

1. Siswa menyimak video yang dipresentasikan guru melalui googe meet tentang penggunaan air yang kurang bijak. <https://www.youtube.com/watch?v=I9cWxO9gPI>
2. Siswa dan guru berdiskusi tentang tayangan video tersebut terkait dengan pelaksanaan hak dan kewajiban terhadap penggunaan air.
3. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan pancingan.
4. Melalui power point pada googlemeet, guru menayangkan gambar beberapa pelaksanaan hak berikut dan kewajiban disertai ungkapan kalimatnya.
5. Siswa diminta untuk mengekspresikan peran tersebut yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban secara bergiliran.
6. Guru dan siswa bertanya jawab untuk mengomentari peran yang diekspresikan beberapa siswa.
7. Siswa menjelaskan pengertian hak dan kewajiban berdasarkan hasil pengamatannya.
8. Sebagai penguatan materi, Siswa menyimak penjelasan guru melalui power point pada googlemeet tentang konsep hak dan kewajiban.
9. Guru membagikan LKPD melalui WA grup kelas.
10. Siswa mengerjakan LKPD yang berkaitan dengan contoh pelaksanaan hak dan kewajiban dengan bimbingan orangtua di rumah.

Pada awal pembelajaran dengan menggunakan PBL dan Teknik Role Playing, umumnya siswa belum mampu mengikuti dengan baik materi yang disajikan. Hal ini disebabkan karena mereka masih berusaha beradaptasi terhadap suasana baru yang dialaminya. Dari pengamatan yang peneliti lakukan beberapa siswa masih malu-malu mengekspresikan dialog-dialog yang disajikan dan masih terkesan datar.

Selain itu, dengan kondisi seperti ini siswa belum menjiwai pembelajaran dan memahami konsep yang tersirat dalam dialog-dialog bermain peran tersebut, sehingga saat diskusi kelas, siswa masih terlihat cenderung pasif, siswa yang memberikan tanggapan dan mampu mengajukan pertanyaan terbatas hanya satu atau dua kelompok saja. Demikian halnya dengan siswa yang berani tampil hanya terbatas satu hingga dua orang saja yang selalu mengacungkan tangan. Sedangkan yang lainnya merasa takut dan gugup untuk tampil mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Memasuki tatap muka ke-2, keaktifan siswa dalam kelompoknya sudah menunjukkan kemajuan seperti yang diharapkan. serta terlibat dalam diskusi bahkan menunjukkan ekspresi gembira dan penuh semangat, dalam mengungkapkan dialog-dialog sudah disampaikan dengan intonasi, tempo, lafal dan ekspresi yang sangat tepat, bahkan saat siswa diminta untuk membuat pembelajaran lebih hidup, aktif, dan kreatif serta menyenangkan

Demikian halnya, dalam kerja kelompok, masing-masing kelompok sudah bekerja dengan baik, berkolaborasi. Tutor sebaya (ketua kelompok) telah mulai kelihatan peranannya dalam membimbing anggota kelompoknya. membagi tugas dan berkomunikasi dengan anggota dengan baik, sehingga LKPD yang dikerjakan lebih cepat selesai serta jawaban yang diberikan pada lembar kerja sudah sesuai yang diharapkan,

keaktifan siswa ditunjukkan lagi dengan sesi presentasi hasil kerja kelompok, masing-masing perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan lancar dan percaya diri, serta keaktifan dari anggota kelompok lain dalam menanggapi dan memberikan komentar terhadap penampilan teman-teman yang sedang melakukan presentasi. Peranan guru dalam hal ini lebih banyak hanya mengarahkan saja selama berlangsungnya diskusi dalam suatu kelompok. Namun demikian, dalam diskusi ini masih dijumpai adanya siswa yang bersikap kurang kooperatif dalam kerja kelompok. Siswa demikian ini hanya terlihat aktif jika guru mendekati kelompoknya dan akan pasif serta bersikap mengganggu temannya jika sudah tidak diawasi. Hal lain yang sempat terekam adalah timbulnya keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat/jawaban ketika guru mengajukan pertanyaan atau saat guru mengajukan permasalahan untuk dianalisis siswa. Untuk soal-soal latihan yang diberikan pada siswa umumnya tidak mengalami kesulitan-kesulitan dengan bekerja secara kelompok. Sebagian siswa menunjukkan kemandirian. Secara umum dapat dikatakan perubahan yang terjadi pada siswa dalam belajar pada siklus ini mengalami peningkatan di bandingkan dengan siklus sebelumnya.

Permasalahan yang muncul sebelumnya seperti terjadinya miskonsepsi, pembelajaran yang kurang aktif dan kebingungan siswa dalam membedakan pelaksanaan hak dan kewajiban dapat diatasi dengan menggunakan model PBL dan Teknik Role Playing dalam pembelajaran. Hal itu dapat ditunjukkan dengan adanya pencapaian belajar siswa, sebanyak 27 orang atau 90 % dari 30 siswa dapat mencapai nilai KKM.

Hasil pembelajaran materi Hak dan Kewajiban melalui model Pembelajaran Problem Based Learning dikombinasikan dengan teknik Role Playing, mengalami peningkatan baik secara proses pembelajaran ataupun mulai dari pra siklus 61%, siklus 1 memperoleh hasil 75% dan siklus 2 memperoleh hasil 88%

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan pada siswa kelas IV di SD N Kramat 1 kota Magelang pada tahun pelajaran 2021/2022, dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dengan dikombinasikan teknik Role Playing melalui 2 siklus, menunjukkan peningkatan belajar yang diharapkan, yaitu pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna dan menyenangkan, serta hasil pembelajaran yang meningkat, 90 % siswa mencapai nilai KKM.

Perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model Problem Based Learning dan teknik Role Playing diawali dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau

media serta menyusun evaluasi yang disesuaikan dengan rumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap siklus 1 diperoleh data hanya 50 % siswa dapat mencapai nilai KKM, kemudian setelah dilaksanakan siklus 2 dengan memaksimalkan penerapan model PBL dan teknik Role Playing, sebanyak 27 siswa dari 30 siswa atau 90 % dapat mencapai nilai KKM.

Aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menerapkan model Problem Based

Learning dan Teknik Role Playing mencakup empat aspek diantaranya tanggung jawab, keaktifan dan kedisiplinan dan kreatifitas. Keberhasilan penerapan model problem based learning ditunjukkan dengan hasil belajar yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil belajar pada siklus I ditunjukkan dengan persentase 50 % siklus II 90% . Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning yang dikombinasikan dengan teknik Role Playing pada materi Hak dan Kewajiban, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Dr. Pujiriyanto, M.Pd dalam Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21. Modul PPG 2021.

<https://teropong.id/pengertian-model-pembelajaran/>

Kemertian Pendidikan dan kebudayaan, Model Pembelajaran Berbasis Masalah, (Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.

Simulation and Role-play in Edwards School of Business – University of Saskatchewan
https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_bermain_peran

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: AR-RUZZ Media