

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Metode *Role Playing* Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar

Afis Zulaikah, Rahutami*, Lilis Zunaidah

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. Supriadi No. 48 Kecamatan Sukun, Kota Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: mamik@unikama.com

Abstract

Based on the results of initial observations made on grade 1st UPT SDN Gandekan 02 students, problems were found related to low student learning outcomes. This is caused by the use of the lecture method only during learning. In addition, learning does not involve students to be active, this causes students to become less motivated to take part in learning. From these problems, problem based learning (PBL) was applied with the role playing method in Pancasila Education subjects to improve student learning outcomes. The application of PBL with the role playing method leads students into fun learning, involves students being active and has an impact on improving student learning outcomes. The method used for this research is PTK. This study consisted of two cycles with a specified target of 85%. The results showed an increase in student learning outcomes, in the first cycle the percentage was 63.63%, and 90.90% in the second cycle. So, the application of PBL with the role playing method can improve student learning outcomes

Keywords: learning outcome; Problem Based Learning; Role Playing method

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada peserta didik kelas I UPT SDN Gandekan 02, ditemukannya permasalahan yang berhubungan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini diakibatkan oleh penggunaan metode ceramah saja pada saat pembelajaran. Selain itu pembelajaran tidak melibatkan peserta didik untuk menjadi aktif, hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, maka diterapkanlah pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan PBL dengan metode *role playing* mengantarkan peserta didik kedalam pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan peserta didik menjadi aktif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah PTK. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan target yang ditentukan yaitu 85%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, pada siklus I persentasenya sebesar 63,63%, dan siklus II 90,90%. Maka, penerapan PBL dengan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Kata kunci: Hasil Belajar; *Problem Based Learning*; *Role Playing*

1. Pendahuluan

Pembelajaran saat ini memerlukan suatu pembelajaran yang dapat mengajak peserta didik untuk aktif di dalam kelas tetapi tetap guru yang membimbing. Pembelajaran dilakukan di sekolah sebagai instansi pendidikan formal yang menciptakan lingkungan kondusif dan terencana. Terdapat berbagai macam mata pelajaran, dimulai pendidikan agama, pendidikan bahasa, pendidikan matematika, pendidikan pancasila, dan sebagainya. Pendidikan pancasila merupakan salah satu yang diajarkan di sekolah. Menurut Alzana dan Harmawati (2021) pendidikan pancasila merupakan pendidikan multikultural dan dapat menjadi solusi yang mendasar dalam penyelesaian tantangan dan konflik dengan memperkuat bangsa Indonesia.

Pengamatan penulis selama menjadi guru di Sekolah Dasar (SD) di Kabupaten Blitar, peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati. Sebagian besar peserta didik belum mencapai prestasi hasil belajar maksimal dalam pelajaran Pendidikan Pancasila karena cara mengajar yang membosankan dan sajiannya banyak bacaan. Hal itu dapat dilihat pada nilai perolehan peserta didik dalam Ulangan Tengah Semester (UTS), yang masih belum memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimal).

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan model dan metode pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Penulis memilih menggunakan penggabungan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Role Playing*. Hal ini didukung menurut Presetyo dan Kristin (2020) model *Problem Based Learning* mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran karena materi yang dibahas seputar permasalahan kehidupan sehari-hari. Penelitian yang dilakukan Nurhasanah, dkk (2016) menunjukkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar dengan mengajak peserta didik aktif menampilkan peran yang sesuai dengan materi di lingkungan sekitar.

Pemilihan model pembelajaran haruslah sesuai dengan materi yang akan dibahas sehingga menarik perhatian peserta didik untuk aktif pembelajaran serta berusaha mengoptimalkan segala kemampuan yang dimilikinya guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam penerapannya didukung oleh teori belajar konstruktivistik yaitu proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi pada peserta didik (Wardani, 2020). Pembelajaran dimulai dari mengidentifikasi masalah, mencari informasi yang relevan untuk memahami permasalahan yang dihadapi (Hamdan dkk, 2014:140).

Role playing adalah suatu metode bermain peran kepada peserta didik agar bisa memahami situasi sejarah sumpah pemuda pada saat itu, peserta didik juga dapat melatih bersosialisasi dengan mudah, Zainal Aqib dan Ali Murdadlo (2016: 186) dan diharapkan juga nilai peserta didik mencapai KKM.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik dilihat dari adanya peningkatan dalam nilai rata-rata tes keterampilan pemecahan masalah karena didukung adanya penelitian terdahulu dilakukan oleh Presetyo dan Kristin (2020). Penelitian lain dilakukan oleh Dianawati (2017:1-9) yang menyatakan model *Problem Based Learning* membuat peserta didik aktif mencari pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah sehingga berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis. Penelitian yang dilakukan oleh Arsyad dan Sulfemi (2018) pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan serta motivasi, materi yang disampaikan oleh guru dapat dimengerti, tanggung jawab peserta didik terhadap tugas cukup tinggi, dan membantu peserta didik untuk terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran.

2. Metode

Jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen dan teknik analisis data yang berkaitan dengan cara penelitian ditulis sebagai berikut.

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas dengan analisis deskriptif. Tujuan untuk memperbaiki pembelajaran dengan hasil akhir yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I Sekolah dasar Blitar pada mata pelajaran PKN melalui metode *role playing*. Dalam penerapan penelitian ini menggunakan model PTK atau penelitian tindakan kelas yang telah dimodifikasi yaitu model siklus Kemmis Mc. Taggart dimana ada 4 tahapan kegiatan yang harus dilalui meliputi 1) perencanaan; 2) Pelaksanaan Tindakan; 3) Observasi dan 4) Refleksi (Arikunto, 2021).

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini pada tanggal 4 sampai 11 bulan Mei tahun 2023 dan bertempat di UPT SDN Gandekan 02 Kecamatan Wonodadi Kabupaten Blitar tahun ajaran 2022/2023 semester genap.

2.3. Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini melibatkan 11 peserta didik di kelas I Sekolah dasar Kecamatan Wonodadi Kabupaten Blitar tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 4 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti melibatkan dua orang observer untuk membantu proses pembelajaran yaitu guru pamong dan teman sejawat

2.4. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

2.4.1. Metode Observasi

Metode observasi adalah instrument pengumpulan data untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode ini dilakukan dengan melalui pengamatan dan mencatat langsung terhadap objek yang akan diteliti. Hasil observasi lalu digunakan sebagai hasil refleksi atas indakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

2.4.2. Tes

Tes adalah instrument pengukuran dan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi. Instrumen tes yang digunakan adalah tes evaluasi yang dibuat oleh guru mata pelajaran Pendidikan Pncasila kelas I Sekolah dasar.

2.4.3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengum-pulan data melalui pencatatan, peningkatan tertulis seperti arsip dan lain-lain. Dalam penelitian ini dokumentasi yang dijadikan sumber data antara lain, daftar nilai peserta didik, daftar hadir dan jurnal harian.

Adapun instrumen yang digunakannya merupakan soal berupa tes dan lembar observasi.

2.5. Teknik Analisi Data

Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk frekuensi. Data yang digunakan merupakan yang diambil selama pelaksanaan tindakan mengenai proses penerapan metode pembelajaran berupa *role playing*. Data diperoleh dari lembar observasi dan dokumentasi. Sedangkan hasil belajar peserta didik pada penelitian ini diperoleh dari evaluasi aktivitas kegiatan belajar peserta didik dan tes tertulis.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil penelitian diawali dengan pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan perubahan yang cukup signifikan sebagai berikut.

3.1.1. Pra Siklus

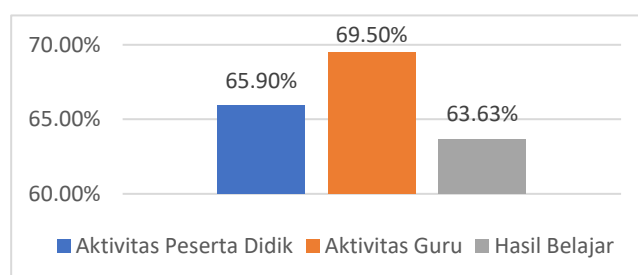
Setelah dilakukan identifikasi lebih lanjut, ternyata akar masalahnya adalah: (1) guru kurang memfasilitasi peserta didik untuk mencari informasi dan gagasan sendiri karena guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran di kelas yang hanya dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saat memberikan materi, (2) guru kurang memotivasi atau memberi stimulasi kepada peserta didik agar belajar bekerja sama, belajar berkomunikasi yang baik, belajar menghargai pendapat orang lain, serta berpartisipasi dalam membuat keputusan, sehingga menyebabkan kurangnya antusiasme peserta didik, (3) peserta didik masih bergantung dengan guru ketika pembelajaran, (4) peserta didik cenderung pasif menerima tranfer materi yang dilakukan guru guru, (5) peserta didik dalam pembelajaran kurang mendapat kesempatan bertanya kepada guru tentang sudah dilihat, disimak maupun dibaca, (6) peserta didik terlihat asik sendiri mengobrol dengan teman karena merasa terlalu banyak waktu luang.

3.1.2. Siklus I

Beberapa temuan yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus 1 adalah sebagai berikut :

- a) Peserta didik dibimbing oleh guru untuk melaksanakan tugasnya dalam pembelajaran. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik bekerja secara individu dan kelompok.
- b) Dalam pelaksanaan proses pembelajaran ditemukan peserta didik yang masih bermain mengganggu temannya, dan juga peserta didik belum secara aktif dalam bekerjasama secara kelompok menyelesaikan tugas yang diberikan, dan belum ada keberanian untuk mengutarakan pendapat saat kegiatan pembelajaran maupun diskusi kelompok. Hal ini disebabkan pembagian tugas kelompok yang kurang merata.
- c) Tidak ada penjelasan pembagian tugas mengenai apa yang harus dilakukan setiap individu kepada peserta didik. Peserta didik kurang paham mengenai pembelajaran dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sikap gotong royong saling menghormati dan menghargai perbedaan menggunakan metode bermain peran.
- d) Berdasarkan hasil tes akhir pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada siklus I belum mengacu pada indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu hanya mencapai rata-rata 67,27 dengan peresentase 63,63% dimana yang mendapatkan nilai di atas KKM 75. Hal ini disebabkan, guru tidak menjelaskan tujuan pembelajaran dan kurang memberi motivasi kepada peserta didik, sehingga peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru.
- e) Lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru masing-masing menunjukkan persentase masing-masing sebesar 65,90% dan 69,50%. Seperti yang terlihat pada grafik 1 berikut.

Grafik 1. Hasil peserta didik, guru dan belajar SIKLUS I

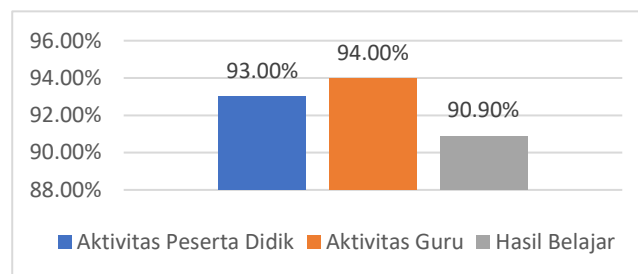


3.1.3. Siklus II

Berikut beberapa yang diperoleh pada saat pelaksanaan tindakan dalam siklus II adalah sebagai berikut :

- a) Saat pelaksanaan pembelajaran Guru telah menjelaskan tujuan pembelajaran pada hari itu dengan tepat.
- b) Telah dijelaskan dengan baik perangkat pembelajaran yang digunakan kegiatan kerja kelompok dan individu.
- c) Mendorong peserta didik untuk mengemukakan pengetahuan awal yang dimilikinya terhadap materi dengan baik.
- d) Guru memotivasi peserta didik dalam membangun pengetahuan peserta didik dari pengalaman baru berdasarkan pada pengetahuan awal dengan baik.
- e) Hasil aktivitas peserta didik, guru, dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebagai berikut. Seperti yang terlihat pada grafik 2 berikut.

Grafik 2. Hasil Hasil peserta didik, guru dan belajar SIKLUS II



3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi di UPT SDN Gandekan 02, tampak gambaran kegiatan pembelajaran sebagai berikut, pada awal pembelajaran guru menanyakan materi sebelumnya namun hanya beberapa peserta didik yang menjawabnya. Kemudian guru langsung menyampaikan materi yang akan dipelajari serta meminta peserta didik untuk membuka buku paketnya. Apersepsi yang dilakukan oleh guru kurang menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Pada kegiatan inti guru langsung menjelaskan materi tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi sendiri. Pada kegiatan selanjutnya, guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari serta memberikan soal evaluasi kepada peserta didik. Jawaban peserta didik dikumpulkan dan dikoreksi oleh guru. Kemudian pembelajaran di akhiri dengan salam.

Menurut Arikunto (dalam Zuhri, 2023) Setiap hasil instrumen dikatakan tuntas belajarnya jika di dalam kelas tersebut mendapatkan hasil $\geq 85\%$. Setelah dilakukan perlakuan sesuai dengan penelitian yang telah dirancang terjadi berbagai perubahan sebagai berikut.

3.2.1. Siklus I

Berdasarkan data penelitian serta hasil analisis data serta refleksi pada siklus I dengan mengacu kepada indikator keberhasilan (IK) yang telah ditentukan yaitu presentase lebih dari 85%. Pada siklus I mendapatkan ketuntasan belajar klasikal Data skor rata-rata perolehan peserta didik sebesar 67,27 dari KKM 75 yang berarti belum mendapatkan ketuntasan. Selain itu, hasil lembar observasi aktivitas peserta didik dan aktivitas guru juga masih belum mencapai indikator yang ditentukan. Seperti yang terlihat pada tabel.1 berikut.

Tabel 1. Hasil Siklus I

No	Instrumen	IK	Perolehan	Ket.
1	Aktivitas Peserta Didik	85%	65,90%	Belum
2	Aktivitas Guru	85%	69,50%.	Belum
3	Hasil Belajar	85%	63,63%.	Belum

3.2.2. Siklus II

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II dan memperbaiki sesuai dengan hasil refleksi siklus I, hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan signifikan atau dengan kata lain indikator keberhasilan telah berhasil yaitu mencapai rata-rata 86,36 dengan ketuntasan belajar 90,90% berarti indikator keberhasilan telah tercapai yaitu apabila 85% peserta didik mendapatkan nilai 75. Baik Peserta didik berkemampuan tinggi, sedang, maupun kurang dan dari hasil pengisian hasil tes evaluasi.

Tabel 2. Hasil Siklus II

No	Instrumen	IK	Perolehan	Ket
1	Aktivitas Peserta Didik	85%	93,00%	Tuntas
2	Aktivitas Guru	85%	94,00%.	Tuntas
3	Hasil Belajar	85%	90,90%.	Tuntas

Dari rangkaian siklus I dan II mendapatkan peningkatan dikarenakan beberapa faktor yang diperbaiki seperti : (1) Pembimbingan yang dilakukan guru harus jelas dan bertahap, (2) Pembagian kelompok harus bersifat heterogen agar pembelajaran berjalan, (3) Pembagian tugas yang jelas setiap anggota kelompo, dan (4) Guru harus memberikan motivasi yang baik agar peserta didik mendapatkan semangat selama pembelajaran.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbaikan yang telah di laksanakan mulai dari prasiklus sampai dengan siklus 2. Penulis menarik kesimpulan, sebagai berikut : 1) Pada pembeajaran prasiklus dengan KKM 75 diperoleh rata-rata kelas 56. Pada siklus 1 hasil rata-rata adalah 67,27. yang tuntas sebanyak 63,63%. Pada siklus 2 niai rata-rata kelas sebesar 86,36. Peserta didik yang tuntas dalam pelajaran sebanyak 90,90%. 2) Pembelajaran menggunakan PBL denga metode bermain peran (Role Playing) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sampai 27,29% pada siklus 1. 3) Hasil lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru pada siklus I berturut-turut yaitu 65,90% dan 69,50%. Pada siklus II hasil aktivitas peserta didik dan guru yaitu 93% dan 94%. Guru dapat memahami karakteristik peserta didik dali pola belajar yang aktif dan kreatif, dan 4) Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan metode *role playing* meningkatkan nilai peserta didik hingga mampu mencapai KKM, dan guru dapat mengembangkan metode-metode baru sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan.

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik antara lain : 1) Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran terutama keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, guru hendaknya melakukan hal-hal yang dapat membantu terwujudnya upaya

tersebut. 2) Guru membiasakan menganalisis hasil belajar peserta didik secara terus menerus, berkala, terprogram, dan berkesinambungan, 3) Perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas memberi kontribusi dan manfaat bagi perbaikan proses pembelajaran, dan 4) Kepala sekolah hendaknya mampu menjadi motivator guru untuk menerapkan berbagai model dan media pembelajaran sehingga guru secara terus-menerus melakukan pembaharuan dalam dunia pendidikan. Selain itu, kepala sekolah juga hendaknya menjadi fasilitator, sehingga pembaharuan yang dilakukan guru dalam pembelajaran dapat terealisasi dengan optimal.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada para penelaah Dr. Rahutami., M.Hum. (Universitas PGRI Kanjuruhan Malang) & Lilis Zunaidah. (UPT SDN Gandekan 02) atas saran/masukan konstruktif pada artikel ini.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41-46.
- Alzanaa, A. W., & Harmawati, Y. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51-57.
- Aqib, Z., & Murtadlo, A. (2016). Kumpulan metode pembelajaran kreatif dan inovatif. *Bandung: Satu Nusa*.
- Prasetyo, F., & Kristin, F. (2020). Pengaruh model pembelajaran problem based learning dan model pembelajaran discovery learning terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 5 SD. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 13-27.
- Hamdan, A. R., Kwan, C. L., Khan, A., Ghafar, M. N. A., & Sihes, A. J. (2014). Implementation of Problem Based Learning among Nursing Students. *International Education Studies*, 7(7), 136-142.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620.
- Wardani, D. S. (2020). Usaha Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah melalui Model Problem Based Learning di kelas V SDN Babatan V/460 Surabaya. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(4), 104-117.
- Zuhri, M. S. (2023). Penerapan Permainan Team Building Untuk Meningkatkan Kerjasama Kelompok B1 Di Tk Nasional Kps Balikpapan. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 2(1), 31-41.