

Meningkatkan Hasil Belajar Pengambilan Keputusan Bersama Melalui Metode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran PBL Siswa Kelas V SDIU AL KHOIR

Saki

SDIU AL Khoir Surakarta
saki.vet@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

The purpose of this study was to improve the learning outcomes of joint decision making through the role-playing method with the Problem Based Learning (PBL) learning model for fifth grade students of SDIU AL KHOIR, Banjarsari District, Surakarta City. The research conducted was a Classroom Action Research (PTK) of two cycles, with each cycle consisting of two meetings. The stages of each cycle are planning, implementation, observation and reflection. Each meeting was conducted pre test and post test to determine the development of students. In cycle I, students who were complete after carrying out the post test were 69%. In cycle II, students who were complete after carrying out the post test amounted to 96%. These results indicate that the role-playing method with the Problem Based Learning learning model can improve the learning outcomes of students, especially the Civics class V map at SDIU AL KHOIR SURAKARTA.

Keywords: *Learning outcomes, role-playing method, Problem Based Learning (PBL), civic*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Meningkatkan hasil belajar Pengambilan keputusan bersama melalui metode bermain peran dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) siswa kelas V SDIU AL KHOIR Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak dua siklus, dengan setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Tahapan setiap siklusnya adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Setiap pertemuan dilakukan pre test dan post test untuk mengetahui perkembangan peserta didik. Pada siklus I peserta didik yang tuntas setelah melaksanakan post test sebesar 69%. Pada siklus II peserta didik yang tuntas setelah melaksanakan post test sebesar 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dengan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mapel PKn Kelas V di SDIU AL KHOIR SURAKARTA

Kata kunci: *Hasil belajar, metode bermain peran, Problem Based Learning, PKn*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pada kenyataannya, PKn dianggap ilmu yang sukar dan sulit dipahami. PKn adalah pelajaran formal yang berupa sejarah masa lampau, perkembangan sosial budaya, perkembangan teknologi, tata cara hidup bersosial, serta peraturan kenegaraan. Begitu luasnya materi PKn menyebabkan anak sulit untuk diajak berfikir kritis dan kreatif dalam menyikapi masalah yang berbeda. Sementara anak usia sekolah dasar tahap berfikir mereka masih belum formal, karena mereka baru berada pada tahap Operasi Onal Konkret (Peaget: 1920). Apa yang dianggap logis, jelas dan dapat dipelajari bagi orang dewasa, kadang – kadang merupakan hal yang tidak masuk akal dan membingungkan bagi siswa. Akibatnya banyak siswa yang tidak memahami konsep PKn.

Berdasarkan temuan penulis, sebagian besar siswa kurang aktif dan berfikir kritis dalam materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Apabila anak menghadapi masalah kontekstual baru yang berbeda dengan yang dicontohkan, anak belum mampu berfikir kritis dan menemukan solusi dengan benar sehingga banyak anak yang menjawab salah, dan dengan alasan soalnya sulit. Karena itu wajar setiap kali diadakan tes, nilai pelajaran PKn selalu rendah dengan rata – rata kurang dari KKM.

Seperti yang dialami penulis sendiri, setiap ulangan PKn nilai rata – rata anak di bawah 75. Termasuk pada materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Nilai rata – rata formatif hanya 68. Dari 23 siswa hanya 12 siswa 52 % yang memperoleh nilai 75 ke atas. Sedangkan 10 siswa yang lain 43% mendapat nilai dibawah 75.

Menghadapi kenyataan tersebut di atas, penulis tertarik untuk mendalami dan melakukan tindakan – tindakan perbaikan pembelajaran PKn, khususnya materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) melalui penelitian tindakan kelas. Perbaikan yang penulis lakukan mengenai penerapan metode bermain peran pada materi pengambilan keputusan bersama. Harapan penulis adalah terjadinya pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan serta lebih bermakna dan adanya keberanian peserta didik yang tuntas untuk menyelesaikan masalah kontekstual dengan benar serta untuk lebih menguasai pelajaran.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

Motivasi belajar yang baik kalau dipadukan dengan metode yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi maksimal. Di penelitian ini akan menggunakan metode bermain peran. Bermain peran sering disebut dengan drama atau teater. Pembelajaran bermain peran juga bisa diajarkan kepada anak usia dini, guna melatih perkembangan tahapan dengan seusianya, melatih jiwa sosialnya, melatih tanggung jawab terhadap diri sendiri dan juga teman-temannya (Ratno, 2020:49). Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah sebuah metode pembelajaran dengan mengedepankan kreativitas anak dalam memainkan peran yang dia perankan yang sangat penting bagi kreativitas, pertumbuhan intelektual dan keterampilan sosialnya.

Pembentukan pola dalam bermain peran disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengaji. Ada tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran yaitu: a. Bermain Peran Tunggal/*Single Role-Playing*; b. Bermain Peran Jamak/*Multiple Role Playing*; dan c. Bermain Peran Ulangan/*Role Repetition* (Aan, 2020).

Bermain peran menurut Maurine Ecloff bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada seseorang untuk memperdalam kepekaan dan wawasan ke dalam masalah sosial sehingga tujuannya dibagi menjadi tiga yaitu: Bermain peran menurut Maurine Ecloff bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada seseorang untuk memperdalam kepekaan dan wawasan ke dalam masalah sosial sehingga tujuannya dibagi menjadi tiga yaitu: a. Meningkatkan pemahaman sosial; b. Meningkatkan pengetahuan tentang keikutsertaan; c. Meningkatkan hubungan emosional atau mengkatarsis peran banyak orang dengan mengekspresikan perasaan seseorang atau orang lain (Sri, 2020: 65).

Menurut Rusman (2010:232), karakteristik model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (multiple perspective).
4. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
5. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam problem based learning.
7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
9. Sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
10. Problem based learning melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (Classroom Action Research). Dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Menurut Kurt Lewin dalam Kunandar (2011:42) penelitian Tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan dasar yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). Analisis penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Kualitatif diman dalam penelitian ini selain penyajian hasil berupa data maupun angka peneliti juga menentukan bagaimana cara pengolahan hasil penelitian yakni dengan membuat analisisnya dengan menerapkan model penelitian Problem based Learning (PBL). Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDIU AL KHOIR SURAKARTA Tahun pelajaran 2022/2023 selama dua siklus dengan dua pertemuan disetiap siklusnya. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 6 Oktober 2022. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2022. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan selama satu pertemuan, pertemuan diadakan pre test dan post test. Untuk mengetahui perkembangan peserta didik selama pembelajaran. Siklus I membahas materi tentang pengambilan keputusan Bersama. Pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) dilaksanakan dengan 5 langkah PBL secara berurutan mulai dari orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.berikut ini adalah hasil belajar peserta didik

pada siklus I bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

Ketuntasan	PraSiklus		Siklus I	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	12	52	16	69
Belum Tuntas	11	48	7	39
Nilai Rata-rata	68		69	

Berdasarkan tabel diatas maka terjadi peningkatan antara pre test dan post test pada pertemuan 1. Setiap individu peserta didik sudah mengalami peningkatan hasil belajarnya. Peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar pada pertemuan 1. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan, pada pre tes hanya terdapat 12 anak yang tuntas tetapi pada post test bertambah menjadi 16 anak yang sudah tuntas dengan kriteria Ketuntaan Minimal (KKM) sebesar 75.

Berdasarkan refleksi pada siklus I maka diputuskan untuk melanjutkan ke siklus II dikarenakan belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan. Pada siklus II pembelajaran dilaksanakan satu pertemuan yaitu dilaksanakan post test perbaikan dari hasil siklus I. siklus II membahas materi tentang pengambilan keputusan Bersama. Pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) dilaksanakan dengan 5 langkah PBL secara berurutan mulai dari orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. berikut ini adalah hasil belajar peserta didik pada siklus I bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II

Ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	16	69	22	96
Belum Tuntas	7	39	1	4
Nilai Rata-rata	69		90	

Dari dua siklus yang sudah dilaksanakan selama 4 pertemuan dapat dipastikan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada maple PKn kelas V di SDIU AL KHOIR Surakarta. Hal ini sesuai dengan pengertian PBL menurut Kamdi (2007:77) berpendapat bahwa Model Problem Based Learning diartikan sebagai sebuah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Peserta didik dapat memahami materi pengambilan keputusan Bersama dengan cara bermain peran dengan model pembelajaran PBL sehingga pengetahuan yang dihasilkan dapat bermakna dan dapat tertanam dengan permanen. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Arindra Ikhwan Nur Huda, *dkk* (2021) yang membuktikan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Problem based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mapel PKn materi pengambilan keputusan Bersama. Peningkatan yang terjadi karena adanya kesan pembelajaran yang mendalam dari peserta didik terhadap materi yang diajarkan melalui setiap proyek yang dibuat. Peserta didik akan selalu teringat akan materi yang diajarkan dikarenakan mereka menemukan sendiri pengetahuan mereka pada saat mencari pengetahuan berdasarkan masalah yang ada. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan salah satu model pembelajaran yang harus dikuasai guru adalah PBL karena model ini sangat cocok digunakan dalam pemecahan masalah. Peserta didik akan membangun pengetahuannya sendiri dengan adanya masalah yang nantinya terpecahkan sendiri oleh peserta didik. Guru bisa memantau proses selama diskusi yang dilaksanakan dengan bekerja sama dengan teman kelompoknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan, Zandika. (2019). *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan sosial Emosional Anak di Ra Perwanida 1 Bandar Lampung*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan universitas Islam Negriraden Intan Lampung.
- Harianja & Nurihsan. (2020). Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Huda, Abduh. (2021). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Kurt Lewin dalam Kunandar (2011:42) Penelitian Tindakan Kelas.
- Ratno A. (2020). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Drama Pada Siswa Kelompok B Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 58 Surabaya. *Jurnal Pedagogi*, Volume 2 Nomor 3, Agustus 2020. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.