



## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERMAIN PERAN UNTUK PENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR SISWA KELAS V PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN

Rosnawati<sup>✉</sup>, H.T Atmaja, P. Suhandini

Prodi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Oktober 2015  
Disetujui Oktober 2015  
Dipublikasikan  
November 2015

*Keywords:*

*Problem-Based Learning,  
Role Playing, Patriotism,  
Learning Outcomes*

### Abstrak

Penelitian berfokus pada pengembangan model pembelajaran berbasis masalah-bermain peran untuk meningkatkan rasa cinta tanah air siswa. Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan model pembelajaran yang valid, efektif dan praktis. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Sistem pendukung model pembelajaran yang dikembangkan antara lain silabus pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar dilengkapi dengan Lembar Kerja Siswa (LKS), serta instrumen pembelajaran yang terdiri dari Lembar observasi, lembar angket pengukuran rasa cinta tanah air, dan lembar soal. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Muktiharjo Lor Genuk kota Semarang. Model pembelajaran yang dikembangkan tergolong valid. Respon positif siswa terhadap pembelajaran 80% dan guru memberi komentar yang baik, sehingga model pembelajaran yang dikembangkan praktis digunakan. Rasa cinta tanah air siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan pada kelas pembanding hanya mencapai kategori tinggi. Hasil belajar meningkat dengan kualitas peningkatan tinggi pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas pembanding meningkat dengan kualitas peningkatan pada kategori sedang.

### Abstract

*The research focuses on the development of problembased learning-role playing model to enhance the students' patriotism. The purpose of this study was to obtain a valid learning model, effective and practical. The method is research and development. Support system of learning model developed include syllabus (planning for learning), Learning Implementation Plan (RPP), equipped with Instructional Materials Student Worksheet (LKS), as well as learning an instrument consisting of a sheet of observation, measurement questionnaire sheet of the students' patriotism, and the booklet. The study was conducted in fifth grade in SDN Muktiharjo Lor Genuk Semarang. Learning model developed relatively valid. The positive response of 80% of students towards learning and teachers gave good comments, so that the learning model developed practical use. The students' patriotism in the experimental class are at very high category, while in the comparative class (control class) only reached the high category. Learning outcomes increased with the increase of high quality in the experimental class while in comparison class (control class) increases with the quality improvement in the medium category.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233  
E-mail: [pps.unnes.ac.id](mailto:pps.unnes.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berlangsung selama ini kurang bervariasi dan belum mengakomodasikan kebutuhan siswa aktif. Pembelajaran IPS dengan model konvensional, yakni ceramah dan tanya jawab adalah pembelajaran yang telah lama berlangsung dan tidak mengecewakan hasilnya. Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berlandaskan pada pengalaman belajar penemuan melalui kegiatan belajar aktif yang berorientasi masalah dan memecahkannya dalam kegiatan penemuan baik individu maupun kelompok. Model pembelajaran berbasis masalah sesuai dengan prinsip teori belajar Bruner (teori belajar penemuan), dimana siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar melalui inquiry (penemuan). Pada usia SD, siswa berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret, suatu fase perkembangan berpikir yang memahami suatu permasalahan yang konkret, contohnya suatu situasi permasalahan abstrak yang diperankan dalam kegiatan role playing, sehingga menimbulkan suasana belajar menyenangkan di sela-sela kegiatan berpikir tingkat tinggi (kritis).

Peran guru dalam pembelajaran aktif dan menyenangkan adalah menggiring pemahaman siswa sehingga terkait dengan pengetahuan awal siswa agar menimbulkan kebermaknaan. Peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah agar menimbulkan kebermaknaan bagi siswa adalah dengan memahami apa yang telah dipahami siswa dan berusaha menghubungkan pengetahuan yang telah dipahami siswa dengan pengetahuan baru hasil penemuan yang dilakukan siswa.

Model pembelajaran Berbasis Masalah berangkat dari kebutuhan siswa aktif dalam mencari dan menemukan pengetahuan baru melalui pengalaman pemecahan masalah. Model ini memiliki kekuatan untuk membiasakan siswa memecahkan masalah yang ada dalam pembelajaran maupun masalah sosial yang terjadi di lingkungannya. Kekuatan lainnya antarlain dapat mengakrabkan guru dan siswa maupun antar siswa melalui diskusi kelompok

dan diskusi kelas dalam misi bersama untuk memecahkan masalah, sehingga siswa memiliki keterampilan pemecahan masalah sebagai bekal dalam menghadapi kehidupan di masyarakat kelak. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, bermain peran adalah salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mempresentasikan pemecahan masalah yang dilakukan bersama kelompok dengan memerankan bagaimana suatu masalah tersebut dipecahkan. bermain peran menjadikan suatu pembelajaran menyenangkan sebab model ini menjadikan masalah yang dipecahkan sebelumnya bersifat abstrak menjadi masalah konkret setelah diperankan. Inilah salah satu kelemahan model pembelajaran berbasis masalah yang dapat ditutupi dengan kegiatan bermain peran. Belajar pemecahan masalah dan mempresentasikan hasil pemecahan masalah dalam kegiatan bermain peran akan menimbulkan prinsip belajar aktif (teori belajar penemuan Bruner) dan menyenangkan dan dalam kegiatan bermain peran, dimana siswa mengekspresikan sikap dan perasaannya secara sah.

Berangkat dari prinsip pembelajaran aktif dan menyenangkan untuk menimbulkan kebermaknaan pembelajaran bagi siswa, sebagai solusi atas permasalahan di lapangan yakni kesulitan guru dalam menginternalisasikan nilai cinta tanah air dalam kehidupan siswa, maka dipilih topik penelitian dengan judul Pengembangan Model Berbasis Masalah-Bermain Peran (PBM-BP) untuk Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Kelas V Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Hal ini sejalan dengan kurikulum KTSP (2006) yang menuntut variasi model pembelajaran dalam menyelenggarakan pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis masalah-bermain peran (PBM-BP) ini didesain dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*research and Development*). Menurut Sugiono (2010:407), metode pengembangan adalah metode penelitian

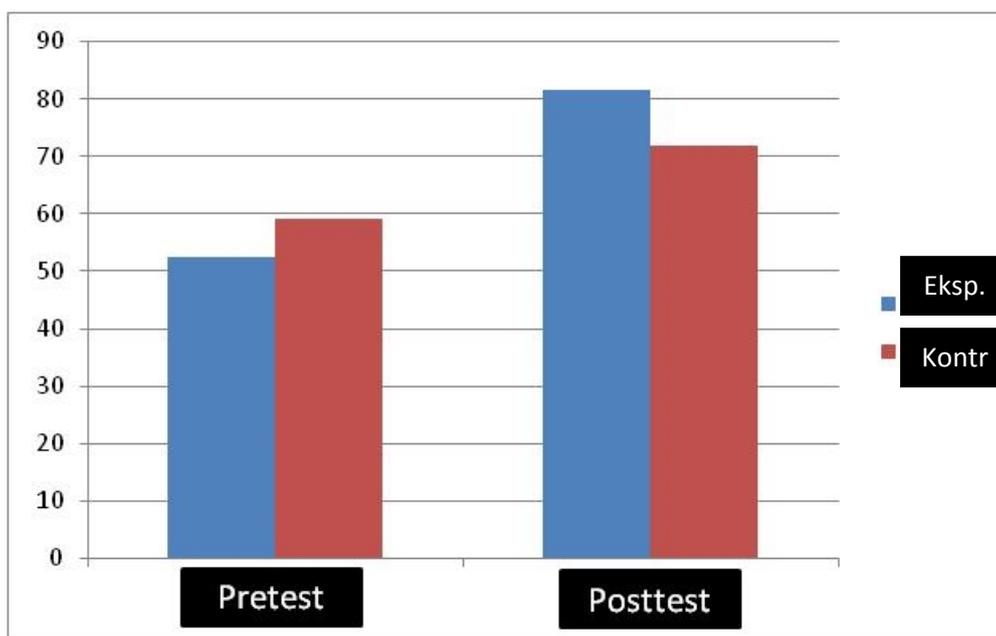
yang digunakan untuk menghasilkan produk model pembelajaran serta menguji keefektifan model pembelajaran hasil pengembangan. Pengembangan model pembelajaran berbasis masalah-bermain peran (PBM-BP) ini bertujuan untuk memadukan kekuatan kedua model ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah melalui kegiatan aktif dalam belajar penemuan (*discovery learning*) namun menyenangkan dalam kegiatan bermain peran untuk menanamkan nilai aektif siswa terhadap materi pelajaran sehingga internalisasi nilai rasa cinta tanah air lebih efektif.

Sugiono (2007: 298) mengungkapkan bahwa metode penelitian pengembangan ini memiliki prosedur dengan 9 langkah penelitian, antara lain (1) identifikasi masalah ; (2) pengumpulan informasi ; (3) desain produk ; (4) validasi desain ; (5) perbaikan desain ; (6) uji coba produk ; (7) revisi produk ; (8) uji coba pemakaian ; (9) revisi produk tahap akhir. Masalah pembelajaran IPS diidentifikasi melalui studi pustaka dan studi observasi kegiatan pembelajaran IPS SD. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dengan wali kelas VA dan VB SDN Muktiharjo Lor Genuk, Kota Semarang. Desain produk dilakukan berdasarkan solusi permasalahan yang setelah melakukan diskusi forum kecil bersama praktisi lapangan dan dosen pakar. Setelah mendesain produk, kemudian dilakukan validasi desain untuk mendapatkan produk yang valid. menguji kevalidan produk dilakukan dengan meminta dosen pakar untuk memvalidasi (memberi penilaian dan masukan pada produk yang dikembangkan). produk yang telah divalidasi oleh pakar kemudian diujicobakan pada skala kecil serta merevisi produk setelah uji coba skala kecil. Selanjutnya dilakukan uji coba skala luas untuk menguji keefektifan dan kepraktisan model pembelajaran yang dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan model pembelajaran berbasis masalah-bermain peran

pada mata pelajaran IPS kelas V menghasilkan produk antara lain : (1) model pembelajaran berbasis masalah-Bermain Peran; (2) perangkat model yang terdiri dari silabus pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar yang memuat Lembar Kegiatan Siswa (LKS) ; (3) instrumen evaluasi yang terdiri dari lembar observasi pembelajaran serta lembar angket dan soal tes. Output penerapan model pembelajaran ini antara lain: (1) peningkatan hasil belajar siswa; (2) nilai cinta tanah air pada siswa setelah penerapan model PBM-BP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah valid, efektif dan praktis digunakan pada kelas V SD. Model pembelajaran memperoleh skor kevalidan sebesar 3,68 (sangat valid); silabus pembelajaran memperoleh kevalidan sebesar 3,79 (sangat valid) ; RPP sebesar 3,67 (sangat valid) ; bahan ajar sebesar 3,45 (sangat valid) ; LKS sebesar 3,63 (sangat valid) ; soal tes sebesar 3,67 (sangat valid) ; lembar angket sebesar 3,55 (sangat valid) dan lembar observasi sebesar 3,75 (sangat valid). rasa cinta tanah air siswa pada kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 3,51 (sangat baik) sedangkan pada kelas kontrol (pembanding) memperoleh skor 2,53. Hake (1998) merumuskan kualitas peningkatan hasil belajar berdasarkan perhitungan N-Gain (Gain ternormalisasi). Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dengan kualitas peningkatan tinggi dengan nilai N-Gain 0,78, sedangkan pada kelas kontrol (pembanding) sebesar 0,425 sehingga masuk kategori kualitas peningkatan sedang. Respon positif siswa ditunjukkan dengan skor rerata siswa dalam satu kelas sebesar 3,20 dari skor maksimal 4,00. Hal ini menunjukkan respon positif siswa sebesar 80 %. Respon pengguna (guru) terhadap model pembelajaran menunjukkan skor sebesar 3,125 dari skor maksimal 4,00, sehingga tanggapan positif guru sebesar 78,125%. Untuk melihat perbandingan kualitas peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Perbandingan Kualitas Peningkatan Hasil Belajar siswa Kelas Ekeperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 1 tersebut di atas, dapat kita lihat bahwa besar peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar daripada besar peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol. hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah-bermain peran lebih efektif jika dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional dengan berceramah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hendriyanti (2013) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS Kelas V SD Bermuatan Cinta Tanah Air Dengan Metode Sosiodrama” dan penelitian yang dilakukan oleh Yuliasuti (2013) dengan judul “Keefektifan Metode Bermain Di Sentra ABITA (Aku Bangga Indonesia Tanah Airku) Dalam Meningkatkan Kemandirian dan Rasa Nasionalisme Di TK Negeri Pembina Kota Pekalongan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah-bermain peran (PBM-BP) memiliki peran mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar penemuan untuk memperoleh pengetahuan mengenai materi pembelajaran. Selain itu, teori Ausubel sangat relevan dengan penelitian ini dengan teori belajar bermakna dalam dengan mengkaitkan materi yang akan dipelajari dengan

pengetahuan awal siswa. Suatu konsep pembelajaran disampaikan dengan terlebih dahulu mengingatkan siswa pada pembelajaran terdahulu. Pada akhir pembelajaran dilakukan refleksi diri dengan dibimbing oleh guru untuk mengkaitkan pengetahuan yang sudah diterima siswa dengan alam pikiran dan perasaan siswa (afeksi). Nilai cinta tanah air terbentuk ketika siswa merasa terhubung secara afeksi dengan materi pembelajaran, sesuai dengan pendapat Popham (1995). Kegiatan bermain peran dalam mempresentasikan hasil pemecahan masalah dimaksudkan untuk membantu siswa memahami masalah yang abstrak dalam kegiatan belajar penemuan menjadi lebih konkret setelah diperankan. Bermain peran membantu menumbuhkan nilai afektif siswa seperti paparan Zaini dkk (2008:100) bahwa kekuatan model pembelajaran bermain peran adalah (1) menjadikan problem/masalah yang abstrak menjadi konkret; (2) mendorong peserta didik dalam memanipulasi pengetahuan dengan cara yang dinamik dalam kegiatan yang menyenangkan ; (3) memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah melalui kegiatan bermain peran yang menyenangkan; (4) mengembangkan pemahaman yang empatik ; (5) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung

dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hendrix dan Shannon (2012) dalam jurnal internasional *science and teacher*. Dalam jurnal tersebut, Hendrix dan Shannon mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan drama kreatif yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran berbasis penemuan dasar memiliki pengaruh terhadap sikap dan konsep yang diterima siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah-bermain peran (PBM-BP) adalah valid, efektif dan praktis untuk diterapkan pada anak usia kelas V SD sesuai tingkat perkembangan siswa yang masih pada tahap operasional konkret. Pada usia tersebut, siswa belum dapat berpikir secara abstrak, sebab usia perkembangan mereka masih berada pada tahap operasional konkret. Penerapan model pembelajaran hasil pengembangan menunjukkan bahwa model pembelajaran hasil pengembangan ini memiliki keterbatasan antara lain (1) perangkat pembelajaran masih terbatas pada mata pelajaran IPS kelas V, khususnya pada materi Proklamasi Kemerdekaan ; (2) pada fase orientasi siswa, perlu lebih banyak bimbingan guru terutama ketika eksplorasi materi. Guru perlu membimbing siswa untuk membaca materi dan menjelaskan inti pokok materi untuk memastikan siswa benar-benar terhubung dengan topik materi yang akan dibahas; (3) diterapkan hanya pada satu sekolah, sehingga belum tentu cocok diterapkan pada sekolah lain yang memiliki karakteristik berbeda dengan sekolah uji coba. Keterbatasan produk hasil pengembangan mendorong peneliti untuk memberi saran-saran yang diperlukan untuk menyempurnakan produk hasil penelitian sebagai berikut : (1) Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan tidak

hanya pada mata pelajaran IPS dan pada materi tertentu, namun dapat juga mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah-bermain peran (PBM-BP) pada mata pelajaran lainnya ; (2) dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah-bermain peran (PBM-BP) guru dapat memberi bimbingan berupa ceramah bervariasi sebagai pengantar pembelajaran sebelum kegiatan belajar penemuan, agar siswa benar-benar terhubung dengan topik pembelajaran yang akan dipelajari ; (3) Penelitian dapat dilakukan pada subjek uji coba dalam skala yang lebih luas dan melibatkan responden yang lebih banyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hake, R.R. 1998. *Interactive engagement methods in introductory mechanics courses*. Departement of Physics, Indiana University, Bloomington.
- Hendriyanti, L., M. 2013. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS Kelas V SD Bermuatan Cinta Tanah Air dengan metode Sosiodrama. *Tesis*. Universitas Negeri Semarang.
- Hendrix, Eick & Shannon. 2012. The Integration of Creative Drama in an Inquiry-Based Elementary Program: The Effect on Student Attitude and Conceptual Learning. *J Sci Teacher Educ*. Vol. 23:823–846.
- Popham, William James. 1995. *Classroom Assessment: What Teachers Need to Know* (7<sup>th</sup> Edition). Established in USA.
- Sugiono. 2007. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliasuti, Sari. 2013. Keefektifan Metode Bermain di Sentra Abita (Aku Bangga Indonesia Tanah Airku) dalam Meningkatkan Kemandirian dan Rasa Nasionalisme di TK Negeri Pembina Kota Pekalongan. *Tesis*. Universitas Negeri Semarang.
- Zaini, H, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani.