

Pengaruh *Problem Based Learning* dengan Teknik Bermain Peran dalam PAI terhadap kemampuan memecahkan Masalah

Siti Rochmah Dirgantini*, Tarsono, Siti Nuramilah, Yanti Mulyati, Siti Hanna Qodriani

UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

*2220040096@student.uinsgd.ac.id

Article Information: Received June 29, 2023, Accepted July 30, 2023, Published August 1, 2023

Abstract

This study aims to determine the effect of the PBL learning model with role-playing techniques on students' problem-solving abilities. As well as knowing the implementation steps of applying the PBL learning model with role-playing techniques. The method used in this research is a quantitative method with a descriptive approach. Data collection was obtained from student test results and observations during the learning process. Data analysis techniques were carried out in the following stages: normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The results of this study show that there is an influence on students' problem-solving abilities with the problem-based learning model and role-playing techniques.

Keywords: PBL; Role-playing; problem-solving ability

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PBL dengan teknik bermain peran terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa. Serta mengetahui Langkah-langkah implementasi penerapan model pembelajaran PBL dengan teknik bermain peran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data diperoleh dari hasil tes siswa dan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh kemampuan memecahkan masalah siswa dengan model pembelajaran *problem based learning* dengan teknik bermain peran.

Kata kunci: PBL; Bermain peran; Kemampuan memecahkan masalah

Pendahuluan

Pendidikan dan kehidupan adalah dua hal yang saling berkaitan yang tidak bisa dipisahkan. Pendidikan ini adalah proses atau tahapan yang dialami manusia sejak ia lahir kebumi sampai ia meninggal. Dalam kaitannya dengan pemahaman kata pendidikan dapat dipahami dengan 3 pendekatan, yakni secara luas pendidikan itu adalah hidup, karena pendidikan adalah mencakup semua pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan bersifat *never ending process* dalam artian tidak ada kata berakhir dalam belajar. Dalam artian sempit pendidikan adalah sekolah, ataupun pendidikan merupakan segala aktivitas yang diadakan di sekolah yang sering disebut dengan lembaga formal yang memberikan dampak bagi siswa. Ketiga jika ditinjau dari artian luas terbatas pendidikan dikatakan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar baik oleh keluarga, orang-orang sekitar atau masyarakat, pemerintah melalui program bimbingan, belajar mengajar serta pelatihan yang terselenggara baik di dalam maupun di luar sekolah (Hermawan, 2009).

Kunci dari pendidikan adalah pembelajaran. Pembelajaran ini adalah upaya untuk mewujudkan kondisi belajar dengan suasana yang di dalamnya memberikan kesempatan terhadap siswa dalam membekalkan pengalaman belajar yang menunjang kehidupannya (Rusmono, 2012). Untuk meningkatkan kompetensi mengingat jangka pendek pembelajaran yang berpusat pada penguasaan materi memang terbukti berhasil namun gagal dalam membekali anak cara untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya yang bersifat jangka Panjang (Amri et al., 2010).

Jika disandingkan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 ini, pendidikan diharapkan dapat membekali siswa dengan berbagai kompetensi yang dapat digunakan untuk kehidupan sehari-harinya. Adapun kompetensi tersebut adalah memiliki karakter yang beriman, bertakwa, memiliki wawasan yang sangat luas, memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, dapat memilih strategi dalam pemecahan masalah, mampu berkolaborasi dengan berbagai pihak dan mampu meninjau segala macam aspek dari segala sudut pandang. Memiliki kemampuan komunikasi yang baik, kreatif, inovatif juga menguasai literasi yang kemudian dapat digabungkan dengan sumber pengetahuan lainnya baik cetak atau digital.(Widana, 2017)

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang memiliki muatan komponen yang tidak bisa dipisahkan dengan mata pelajaran lainnya yang memiliki tujuan untuk mengembangkan moral dan kepribadian siswa, mampu menyelesaikan segala masalah dalam kehidupannya berlandaskan konsep-konsep Al-Qur'an dan Hadist.(Mustahdi, 2019)

Pada kenyataannya proses pembelajaran saat ini hanya membekali berbagai konsep teori tanpa disertai dengan pengalaman yang terbukti tidak efektif karena

siswa tidak dapat menyelesaikan persoalan yang bersifat nyata di lingkungannya. Siswa belum terbiasa untuk berpikir kritis dalam menanggapi dan menghadapi masalah, siswa lebih terbiasa menduplikasi apa yang guru lakukan dibanding dengan memilih dan menciptakan pilihan yang lainnya. keterampilan memecahkan masalah dapat menciptakan keterampilan lainnya seperti keterampilan mengidentifikasi, mengevaluasi, mengorganisir dan mempertimbangkan juga menafsirkan masalah (Azizi, 2019). Oleh karena itu penyajian pembelajaran berbasis masalah menjadi salah satu solusi untuk mencetak siswa yang mampu memecahkan setiap masalah yang ia hadapi dan memiliki kemampuan berpikir tinggi.

Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan sebuah pembelajaran yang berfokus pada penyajian masalah agar siswa mampu menemukan solusi dari pada hal tersebut. Pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan sosial, pemecahan masalah dan berpikir kritis. Model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berasas paradigma konstruktivisme, yang mengarahkan siswa pada bagaimana siswa dapat memberikan suatu solusi dari sebuah permasalahan yang disertai dengan pengetahuan dan tentu saja mengantarkan siswa kepada hasil belajar yang bermakna, kemudian merefleksikannya dengan pengalaman mereka (Azizi, 2019).

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* ini juga cocok untuk diterapkan pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selaras dengan tantangan utama dalam pembelajaran ini yakni menyangkut implementasi. Karena PAI bukan hanya sekedar berbicara tentang transfer ilmu pengetahuan agama, lebih jauh lagi mengarahkan kepada bagaimana peserta didik memiliki keimanan dan ketakwaan yang kuat sehingga mampu menjadi insan berakhlak karimah. (Saleh, 2013). Selain itu model ini juga harus di dukung dengan sebuah metode yang menarik, aktif, dapat memancing siswa untuk berpikir rasional, menyajikan ilustrasi, membuat siswa percaya diri dan mampu untuk mengedepankan pendapatnya dan menumbuhkan jiwa kompetitif yang sehat dan disiplin (Azizi, 2019).

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk menggabungkan model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Metode Bermain Peran. Karena metode bermain peran ini pasti diambil dari kejadian yang sudah ada, memungkinkan menciptakan kemungkinan-kemungkinan dimasa yang akan datang, dan menciptakan sebuah strategi untuk menghadapi sebuah masalah. Pendapat lain juga menyebutkan bahwasanya melalui kombinasi kedua Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan perumpamaan yang sesuai dengan kehidupan nyata, mendorong siswa untuk mampu mengekspresikan apa yang mereka rasakan begitu juga dengan pendapatnya, juga keterlibatan proses psikologis yang mencakup nilai, sikap dan keyakinan dapat mengarahkan kepada kesadaran melalui keterlibatan spontan disertai dengan proses analisis.

Pemilihan materi Indahnya Saling Membantu dan Hidup Rukun menjadi salah satu materi yang diajarkan di kelas 6 SD, dan dianggap penting oleh peneliti karena

Melihat kondisi yang sedemikian rupa, ketidakperdulian dan kurangnya empati telah menciptakan kehidupan yang tidak rukun yang tak jarang hal ini dapat menimbulkan perpecahan seperti tawuran dan lain sebagainya. Sebagaimana kenyataan yang terjadi di lapangan, bahwasanya telah terjadi tawuran di Kemayoran yang menewaskan pelajar, rata-rata pelaku tawuran, penganiayaan dan pelaku pembacokan adalah masih berstatus pelajar (Mansur et al., 2022) dengan adanya kejadian tersebut, maka diperlukan penerapan materi pembelajaran yang dapat menumbuhkan tingkat kesadaran siswa dalam menciptakan hidup rukun dan saling menolong sebagai solusi dan saran dari permasalahan yang ada. Dengan pemaparan tersebut maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PBL dengan teknik bermain peran terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa. Serta mengetahui Langkah-langkah implementasi penerapan model pembelajaran PBL dengan teknik bermain peran. Adapun untuk mempermudah penelitian ini, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut: bagaimana pengaruh model pembelajaran PBL dengan teknik bermain peran terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa, dan bagaimana Langkah-langkah penerapannya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kuantitatif adalah metode yang bertujuan untuk memahami masalah yang berasal dari individu atau sekelompok orang yang melibatkan tahapan-tahapan penting seperti pertanyaan-pertanyaan, menghimpun data, menganalisis dan menyajikan data (Creswell, 2013). Teknik Pengolahan data menggunakan statistik inferensi dengan media SPSS 26. Pengumpulan data diperoleh dari hasil tes siswa dan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis.

Hasil dan Pembahasan

A. Temuan penelitian

Data penelitian ini diambil dari hasil tes siswa dan dari hasil observasi kemampuan memecahkan masalah siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil uji statistik diperoleh nilai rata-rata model pembelajaran PBL adalah 88,64 atau dibulatkan menjadi 89. Dengan nilai tengah 90, nilai minimum 60, nilai maksimum 100 dan standar deviasi 8.727. Kemudian nilai rata-rata model pembelajaran konvensional adalah 70.26 atau dibulatkan menjadi 72. Dengan nilai tengah 75, nilai minimum 50, nilai maksimum 90 dan standar deviasi 10.476.

Kemudian pengujian dilanjutkan dengan uji normalitas dan homogenitas dengan hasil nilai signifikan model pembelajaran PBL ditinjau dari *kolmogorov-smirnov* adalah 200 dan model pembelajaran konvensional adalah 0.003, sedangkan jika ditinjau dari *shapiro-wilk* nilai signifikan model pembelajaran PBL adalah 0.007

dan model pembelajaran konvensional adalah 0.003. Merujuk kepada pedoman keputusan maka data terdistribusi tidak normal. Selanjutnya berdasarkan uji homogenitas diperoleh nilai signifikan 0.553 yang artinya data terdistribusi homogen.

Dari hasil uji statistik di atas maka diperoleh keterangan data tidak normal dan data homogen, selanjutnya pengujian dilakukan dengan uji non parametrik yakni dengan uji *mann-withney*. Diperoleh data sebagai berikut:

	Pembelajaran	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Skor_Belajar	PBL	28	40.84	1143.50
	konvensional	28	16.16	452.50
	Total	56		

Output rank di atas menyatakan bahwasanya rata-rata rank dari 28 siswa dengan model pembelajaran PBL yakni 40.84 lebih besar dari pada *mean rank* dari 28 siswa yakni 16.16. selisih *mean rank* kedua pembelajaran tersebut adalah 24,68

	Skor_Belajar
Mann-Whitney U	46.500
Wilcoxon W	452.500
Z	-5.686
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Dari hasil *test statistic* terlihat bahwasanya nilai *sig 2 tailed* adalah 0.000 yang mana nilai ini adalah lebih kecil dari pada 0.05 artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi indahnyanya saling membantu dan hidup rukun dengan model pembelajaran PBL. Maka ditinjau dari hasil tes yang pada prosesnya melibatkan kemampuan memecahkan masalah tersebut kita dapat menyimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah antara siswa dengan model pembelajaran PBL dan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung, bahwasanya siswa dengan model pembelajaran PBL dengan Teknik bermain peran lebih berperan aktif dan komunikatif juga dapat memahami konsep suatu materi karena pembelajaran diawali dengan penyajian masalah. Model Pembelajaran PBL mampu memberikan dampak yang baik terhadap kemampuan memecahkan masalah karena dimulai dengan masalah yang penting dan sesuai dengan lingkungan siswa (Primadoniati, 2020). Masalah tersebut yang akhirnya dapat merangsang siswa untuk membiasakan dirinya dalam menghadapi dan memecahkan masalah. Subjek dari pada model ini adalah untuk mentransformasikan pengetahuan kepada siswa agar siswa dapat mengembangkan kemampuannya untuk belajar dan berpikir untuk memecahkan masalah (Novita et al., 2019).

Selain meningkatkan kemampuan memecahkan masalah model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, membuat siswa lebih lama mengingat materi karena keterlibatannya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran aktif yang melibatkan pengalaman, misalnya diskusi, paparan membuat siswa mampu mengingat materi 90% pasca dua minggu setelah pembelajaran, selain itu juga pembelajaran dengan melibatkan kegiatan motorik dan keterlibatan aktif meningkatkan penyerapan materi dan cenderung bertahan lebih lama dalam memori belajar (Purnomo et al., 2022). pembelajaran *Problem Based Learning* ini merupakan hubungan dua arah yang berdasarkan pada stimulus dan respons. Lingkungan memberikan masukan berupa masalah dan bantuan. Sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan tersebut sehingga masalah yang disajikan dapat dinilai, dianalisis, di selidiki dan dicari solusinya. Dengan dukungan teoritisnya PBL ini mengambil psikologi kognitif. Fokusnya pada apa yang anak pikirkan dan apa yang anak kerjakan. guru harus memosisikan dirinya sebagai fasilitator (Rumini, 2020).

Berbanding terbalik dengan kelas model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, siswa hanya menerima konsep-konsep yang sudah guru sediakan tanpa mengalami proses identifikasi, penyelidikan dan penyajian solusi terhadap masalah. Akibatnya siswa kurang terampil dalam menghadapi dan memecahkan masalah juga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran cenderung tidak aktif dan membosankan.

Perbedaan hasil belajar dari kedua model pembelajaran di atas menunjukkan bahwasanya siswa dengan model pembelajaran PBL dengan Teknik bermain peran lebih mampu menemukan solusi dari permasalahan atau dapat dikatakan mampu memecahkan masalah karena dalam prosesnya siswa diberi kesempatan untuk menghadapi masalah nyata, diberikan kesempatan secara bebas dalam berpendapat terlibat dalam segala aspek psikologisnya, yakin dan mempercayai dirinya sendiri. Dengan secara tidak langsung juga siswa memahami materi tersebut. Hal ini didukung oleh peneliti lain yang berpendapat bahwasanya model pembelajaran PBL ini dapat memberikan manfaat berupa menguatkan ingatan siswa dan meningkatkan pemahamannya karena siswa memperoleh pengalaman secara *deep learning*, membuat siswa menjadi lebih fokus, mendorong siswa untuk berpikir, menumbuhkan sikap kepemimpinan, membangun kecakapan belajar dan memotivasi pemelajar (Amir, 2016).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran PBL dengan Teknik Bermain Peran

Dalam proses pembelajaran ini guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok ditugaskan untuk memperagakan suatu masalah yang berkaitan dengan kurangnya akhlak seseorang misalnya adalah acuh ketika teman membutuhkan pertolongan, acuh ketika terjadi keributan. Adapun Langkah-langkah model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut (Saputra, 2021):

Kesatu, orientasi siswa kepada masalah, pada tahapan ini guru menyampaikan tujuan dari pada pembelajaran dan alat yang dibutuhkan. Pada penelitian ini alat yang dibutuhkan hanyalah buku dan alat tulis saja juga proyektor. Kemudian guru menyajikan tayangan video perilaku yang menyimpang tentang kurangnya akhlak siswa yang sering terjadi dilingkungan sekitar melalui proyektor yang sudah disediakan. Hal ini bertujuan untuk memunculkan suatu permasalahan dan menjadi bekal awal siswa. Kemudian guru memberikan siswa motivasi agar siswa secara aktif dan kolaboratif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik model pembelajaran PBL menurut Amir dalam Rasto (Rasto et al., 2021) bahwasanya PBL adalah sebuah model pembelajaran yang diawali dengan masalah yang identik dengan masalah nyata.

Kedua, Mengorganisasikan siswa. Pada tahapan ini guru membantu siswa dalam menjelaskan dan mendefinisikan juga menjelaskan perorganisasian tugas belajar siswa. Tugas siswa dalam penelitian ini adalah membagi bagi peran .

Ketiga, Membimbing penyelidikan individu dan kelompok pada tahapan kali ini siswa menghimpun data yang sesuai dengan permasalahan selanjutnya siswa mendiskusikan untuk mendapatkan solusi dari pada masalah tersebut.

Keempat, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pada tahapan ini siswa mempersiapkan dan berlatih untuk bermain peran serta menyiapkan solusi untuk menyelesaikan permasalahan

Kelima, Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahapan ini siswa mempersembahkan tampilan mereka yang selanjutnya akan dievaluasi dan diluruskan apabila terdapat miskonsepsi. Pada tahap ini juga siswa mendapatkan sebuah penguatan agar siswa memiliki pemahaman yang matang terkait konsep yang telah dipelajari. Hasil pembelajaran ini akan menumbuhkan Kerja sama antar tim, meningkatkan kemampuan penyelidikan, menumbuhkan kemampuan mencegah, menyelesaikan dan menengahi masalah, menumbuhkan keterampilan diri yakni menjadi seseorang yang ramah, menyenangkan, komunikatif dan aktif atau yang disebut sebagai keterampilan inter personal. Dan melatih siswa untuk suap berbicara di depan (Suryadinata et al., 2020)

Kesimpulan

Kesimpulan Model pembelajaran PBL dengan teknik bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa karena dalam prosesnya siswa diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif kolaboratif, penyajian masalah berbentuk nyata di lingkungan sekitar, bebas dalam mengekspresikan segala pendapatnya. Tidak hanya sebatas menduplikasi apa yang guru sampaikan namun lebih jauh lagi siswa dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan mengorganisasikan sehingga mendapatkan suatu solusi, selain itu model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan keterampilan lainnya seperti keterampilan sosial dan kemampuan kognitif. Langkah-langkah model pembelajaran PBL dengan teknik bermain peran dilakukan sebagai berikut: orientasi siswa kepada masalah, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Daftar Pustaka

- Amir, T. (2016). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan* (15th ed.). Jakarta: Kencana.
- Amri, S., & Ahmadi, I. Khoirul. (2010). *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakarya Meida Group.
- Azizi, A. (2019). Implementasi Problem Based Learning (PBL) Dengan Bermain Peran Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah. *JUPE (Jurnal Pendidikan Mandala)*, 4.
- Hermawan, H. (2009). *Filsafat Pendidikan Islam*. Departemen Agama RI.
- Mansur, A., & Aini, N. (2022). Tawuran di Kemayoran tewaskan pelajar, 18 Orang dituduh Polisi. *Republika*.
- Mustahdi. (2019). *Modul Penyusunan Soal HOTS PAI*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Novita, N. D., Hadi, M. N., & Syaifullah. (2019). Efektivitas Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di SMAN 1 Pandaan. *Yudharta*, 4. Retrieved from <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/1432/1190>
- Primadoniati. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *DIDAKTIKA*, 9.
- Purnomo, H. E., Kusnandar, F., & Hariyadi, P. (2022). *Pengembangan dan Penerapan Problem Based Learning (PBL): Mata kuliah Perspektif Global Ilmu dan Teknologi Pangan*. Bogor: Penerbit IPB Press.
- Rasto, & Pradana, R. (2021). *Problem Based Learning VS Teknologi Dalam Meningkatkan Intelektual Siswa*. Indramayu Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Rumini, S. (2020). *PBL: Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis masalah) Bantuan Media Gambar Dalam Pembelajaran IPS SMP* (Z. Arifin (ed.)). CV. Adanu Abimata.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Saleh, M. (2013). *Strategi Pembelajaran Fiqh Dengan Problem Based Learning*.

DIDAKTIKA, 17.

Saputra, H. (2021). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*.

Suryadinata, A., & Irgananda, C. I. (2020). *Strategi Problem Vased Learning Pendidikan Kesehatan*. Malang: UIN Maliki Press.

Widana, W. (2017). *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan dasar Menengah Kemenerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Dirgantini, Tarsono, Nuramilah, Mulyati, Hanna, Qodriani