



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 8748-8755

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik SMA Negeri 6 Palembang Pada Pembelajaran PPKn dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning

Amin Ubaidillah<sup>1✉</sup>, Emil El Faisal<sup>2</sup>, Dahlia<sup>3</sup>

(1,2) Universitas Sriwijaya, (3) SMA NEGERI 6 Palembang

Email: [ppg.aminubaidillah40@program.belajar.id](mailto:ppg.aminubaidillah40@program.belajar.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) guna meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI.8 SMA Negeri 6 Palembang menjadi lebih aktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui penerapan strategi pembelajaran berdiferensiasi dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui asesmen, observasi kelas, dan dokumentasi. Strategi pembelajaran berdiferensiasi digunakan untuk menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik, seperti kesiapan belajar, minat, dan gaya belajar. Pendekatan pembelajaran *Problem Based Learning* digunakan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui berbagai aktivitas belajar yang berpusat pada peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berdiferensiasi dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik menjadi lebih aktif pada pembelajaran PPKn. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan keterlibatan aktif para peserta didik dalam diskusi, tanya jawab, dan presentasi serta dalam penggunaan media pembelajaran games ular tangga. Kesimpulannya, strategi pembelajaran berdiferensiasi dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik menjadi lebih aktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Kata Kunci: *Keaktifan Belajar, Problem Based Learning, Games Ular Tangga*

## Abstract

This research is a class action research which aims to increase the involvement of students in class XI.9 State High School 6 Palembang to become more active in learning Pancasila Education and Citizenship through the application of differential learning strategies on learning model Problem Based learning (PBL). This research method is qualitative descriptive, with data collection techniques through assessment, class observation, and documentation. Applied differential learning strategies focus on learning content and processes, by adapting them to the needs and characteristics of learners, such as learning readiness, interests, and learning styles. The PBL learning model is used to encourage the active involvement of pupils through a variety of pupil-centred learning activities. The results show that the application of differential learning strategies to PBL learning approaches can increase the participation of pupils to become more active in Pancasila Education and Citizenship learning as well as in use learning media games ular tangga. This is demonstrated by the increased active involvement of the pupils in discussions, questions, and presentations. In conclusion, differential learning strategies on student centered learning learning approaches are effective in increasing the participation of pupils to become more active in learning Pancasila Education and Citizenship.

Keywords: *Learning Activity, Problem Based Learning, Games Ular Tangga*

## PENDAHULUAN

Pendidikan bermutu masih terikat oleh tugas guru ketika mekanisme pembelajaran. Guru profesional tentunya nanti menciptakan generasi berikutnya yang memperoleh sikap, pengetahuan serta keterampilan bermutu (Agustina & Susanto, 2017). Menurut (Wibowo, 2021), pembelajaran ialah usaha serupa dalam guru melakukannya secara sistematis untuk menjadikan proses pembelajaran dengan efektif serta efisien diawali oleh perancangan, penyelenggaraan serta evaluasi. Proses belajar mengajar ialah gambaran upaya akan dijalankan siswa untuk mencapai hasil yang maksimal. Kemaksimalan pembelajaran siswa akan bisa dicapai dengan adanya bantuan dukungan guru tersebut. Guru yang baik mampu melahirkan suasana yang menyenangkan agar siswa lebih aktif dan semangat.

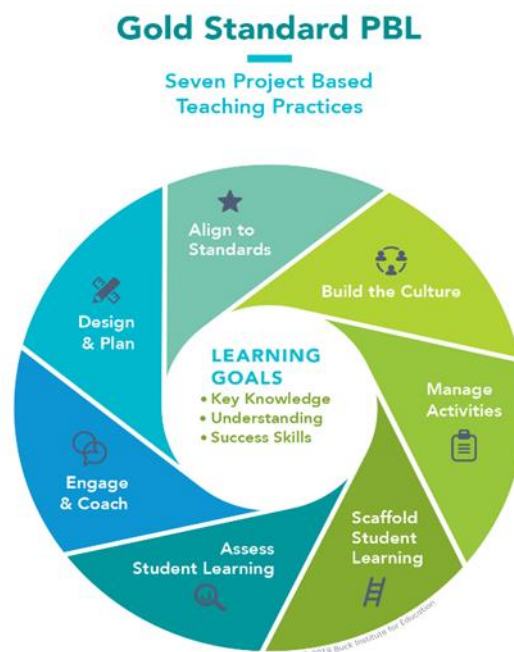
Perubahan cara pandang pembelajaran yang tadinya guru menjadi pusat, menjadi berpusat pada peserta didik diharapkan dapat mendorong keaktifan peserta didik. Pendekatan pembelajaran ini dapat dikaitkan dengan strategi pembelajaran berdiferensiasi untuk membentuk kondisi belajar yang lebih efektif bagi peserta didik sehingga dapat memicu mereka untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran (Muliarta, 2017)

Media ular tangga termasuk media visual karena melibatkan indera penglihatan dalam menggunakan media tersebut dan disebut media grafik karena media ular tangga disajikan dalam bentuk gambar. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini

dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif (Zuhdi, 2010:192). Menurut Yudha (dalam Zuhdi, 2010:192) bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerja sama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak.

Seperti halnya media yang lain, maka media ular tangga juga memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- Gambar biduk yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik.
- Pembelajaran dapat di atur sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupaun secara kelompok.



Gambar.1 Komponen dalam pembelajaran Problem Based Learning

Dalam penerapannya, media ular tangga dipadukan dengan model pembelajaran PBL. Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada masalah. Dalam PBL, siswa dihadapkan pada masalah autentik dan bermakna yang relevan dengan kehidupan nyata, kemudian mereka didorong untuk secara aktif dan mandiri mencari solusi melalui penyelidikan dan kolaborasi (Rusman,2014).

## METODE PENELITIAN

Peneliti memakai metode kualitatif deskriptif, dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan melibatkan para peserta didik kelas XI.8 SMA Negeri 6 sebagai subjek dalam penelitian. Menurut Rukminingsih et al., (2022) metode penelitian kualitatif deskriptif berfokus pada penggambaran dan pemahaman fenomena secara mendalam, sesuai dengan tujuan penelitian untuk memahami situasi atau permasalahan di kelas secara detail, disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, memperlihatkan purwarupa yang terang mengenai kejadian yang hendak dilakukan penelitian atas hal itu. Dan pendekatan PTK memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi dan perubahan pada prosesi pembelajaran guna memperbaiki kesalahan atau hal-hal yang masih belum dimaksimalkan, kemudian merefleksi serta melakukan evaluasi terkait efektivitasnya. Menurut Rahmawati et al., (2023) penelitian tindakan kelas dijalankan melalui proses berulang yang terdiri dari minimal 4 (empat) tahap. Tahap pertama adalah perencanaan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan atau disebut juga tindakan, selanjutnya peneliti melakukan pengamatan atau observasi, dan diakhiri dengan refleksi di setiap akhir siklus. Penelitian tindakan kelas kali ini dilakukan sebanyak dua siklus. Teknik pengumpulan data melalui asesmen kognitif berupa soal uraian untuk mengukur kemampuan berpikir dan non kognitif berupa pilihan ganda untuk mengukur aspek non-akademis, seperti sikap, nilai, dan karakter, observasi kelas mengamati dan mencatat perilaku peserta didik di dalam kelas, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data tertulis atau visual yang berkaitan dengan penelitian, seperti materi ajar dan proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini hendaknya ditujukan guna dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik kelas XI.8 SMA Negeri 6 Palembang menjadi lebih aktif pada pembelajaran PPKn melalui penerapan strategi pembelajaran berdiferensiasi dalam pendekatan pembelajaran PBL.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian atau observasi yang dilakukan oleh peneliti. Maka spesifikasi produk yang dikembangkan berupa permainan ular tangga dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran PBL pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 6 Palembang. Setelah berhasil mengembangkan produk, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kelayakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Setelah dilakukan modifikasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan beberapa cara dalam penggunaan atau cara bermain dengan media pembelajaran Ular Tangga tersebut. Diantaranya adalah

- Menentukan Pemain Pertama: Tentukan pemain pertama dengan cara hompimpa atau suit.

- Memulai Permainan: Pemain pertama melempar dadu dan memajukan pionnya sesuai dengan angka yang keluar.
- Kotak Tangga: Jika pion berhenti di kotak yang memiliki gambar tangga, maka pemain naik ke kotak yang lebih tinggi sesuai dengan jumlah kotak pada tangga.
- Peserta wajib menjawab pertanyaan yang tersedia di nomor mereka dapatkan
- Kotak Ular: Jika pion berhenti di kotak yang memiliki gambar ular, maka pemain turun ke kotak yang lebih rendah sesuai dengan jumlah kotak pada ular.
- Mendapatkan Kesempatan Ganda: Jika pemain mendapatkan angka 6 saat melempar dadu, maka pemain mendapatkan kesempatan untuk melempar dadu sekali lagi dan memajukan pionnya dua kali lipat angka yang keluar.
- Mencapai Kotak Finish: Pemain yang pertama kali mencapai kotak "Finish" adalah pemenangnya.

Pada siklus pertama dalam masa PPL terbimbing peneliti yang merupakan mahasiswa praktik pengalaman PPG Prajabatan menyusun sebuah rancangan pembelajaran yang akan diterapkan pada peserta didik di SMA Negeri 6 Palembang. Peneliti pada siklus pertama ini membuat sebuah rancangan yang pada pelaksanaannya masih berpusat pada guru atau teacher center learning sehingga proses pembelajaran yang telah dirancang kurang maksimal dan peserta didik kurang aktif dalam belajar.

Peneliti melakukan proses asesmen diagnostik kognitif dan non kognitif pada siswa kelas XI.8 SMA Negeri 6 Palembang. Untuk memastikan hasil wawancara dengan guru PPKn yang sebenarnya mengajar di kelas tersebut, dari asesmen diagnostik kognitif dan non kognitif diperoleh hasil bahwa 28 dari 35 peserta didik dapat menjawab dengan baik asesmen yang diberikan, yang berarti 70% peserta didik atau lebih dari setengah kelas telah memiliki tingkat pengetahuan kognitif yang tinggi. Untuk asesmen diagnostik non kognitif didapati data sebagai berikut: asesmen diagnostik non kognitif menunjukkan hasil 54% atau 21 orang peserta didik lebih cocok ke gaya belajar auditori, 27% atau 8 orang peserta didik lainnya lebih condong ke gaya belajar visual, dan 19% atau 6 orang peserta didik berikutnya lebih mengarah kepada gaya belajar kinestetik (Kholiludin,2023)

Kemudian peneliti mendapatkan hasil dari asesmen yang telah dilakukan dan melakukan observasi langsung terhadap peserta didik menunjukkan gaya belajar siswa auditori dan visual.



Gambar 2. Peneliti melakukan pengamatan dan observasi peserta didik

Dari data yang telah dikumpulkan peneliti kemudian merancang kembali modul ajar dan LKPD sesuai dengan temuan yang ada peserta didik. Yang meliputi gaya belajar dan kebutuhan belajar peserta didik. Kemudian peneliti merumuskan dan memberikan inovasi berupa model pembelajaran Problem Based Learning dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga. Pada fase F ini peserta didik mendapatkan materi NKRI dengan sub bab sengketa batas wilayah blok ambalat antara Indonesia dan Malaysia. Dengan materi tersebut peneliti sesuaikan proses belajar dan kebutuhan belajar peserta didik dengan media pembelajaran ular tangga



Gambar 3. Guru menjelaskan penggunaan media ular tangga

Peneliti disini bertugas sebagai guru mata Pelajaran PPKn memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara penggunaan media pembelajaran ular tangga. Pertama peserta didik membentuk beberapa kelompok kemudian perwakilan kelompok maju untuk mengambil undian. Setelah mendapatkan undian urutan tampil memainkan media ular tangga, barulah mereka memainkan peran mereka satu persatu. Dengan menjawab setiap pertanyaan yang tersedia pada amplop misterius di setiap angka yang

mereka berhenti. Dengan pertanyaan yang memperhatikan materi pembelajaran tentang sengketa blok ambalat dan cara penyelesaiannya dari berbagai sudut pandang. Begitu dan seterusnya sampai pemain mampu menyelesaikan setiap rintangan yang dihadapi pada media pembelajaran ular tangga dan peserta didik yang mencapai angkat terakhir di pastikan sebagai pemenang dalam pembelajaran dengan media ular tangga. Hal ini menunjukkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam mata Pelajaran PPKn di kelas XI.8 SMA Negeri 6 Palembang ini mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik serta sesuai dengan gaya dan kebutuhan belajarnya.



Gambar 4. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan media ular tangga

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum penggunaan media pembelajaran ular tangga ini merupakan media pembelajaran media pembelajaran yang efektif. Dari hasil analisis dan penelitian penggunaan Media Pembelajaran Ular tangga dalam pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) yang peneliti lakukan di SMA Negeri 6 Palembang terjadi meningkatkan Keaktifan belajar para peserta didik menjadi lebih aktif pada proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan

dengan peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam proses belajar, seperti pada saat tanya jawab, diskusi dan keaktifan dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga. Meningkatnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran PKn ini disebabkan oleh beberapa faktor, yakni penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dan penggunaan media pembelajaran Ular Tangga. Hal ini telah sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn di kelas XI.8 SMA Negeri 6 Palembang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., & Susanto, R. (2017). Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo. *Jl. Udayana Kampus Tengah, 0362, 27213*.
- Kholiludin, T., Asroni, A., Gazali, H., Waidl, A., & Usman, A. (2021). Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan Kelas XI (1st ed.). Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id/>
- Muliarta, I. K. (2017). Menerjemahkan Perubahan Dari TCL (Teacher Center Learning) Ke SCL (Student Centered Learning). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1 (9), 76–86*.
- Rahmawati, B., Nurul Aulia, S., Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., & Zaenudin, Z. (2023). Isu tentang Jumlah Siklus Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa, 1 (1), 76–84*
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2022). Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas. *Erhaka Utama*.
- Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). Jakarta: Raja Grafindo Persada.