PENGGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN BANTUAN MEDIA *QUIZWHIZZER* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN SEBAGAI PESERTA DIDIKDAN ANGGOTA KELUARGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN BALFAI KABUPATEN KUPANG

[1]Maria Natalia Jari [2] Petrus Ly [3] Martha K. Kota
[1]PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana, [2]PPKn FKIP Universitas Nusa Cendana,
[3]PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana
[1]nataliajari08@gmail.com, [2]lypetrus1959@gmail.com, [3]marthakota87@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this study is how the role playing activities carried out by students on the concept of rights and obligations at home, how the attractiveness of the application of role playing models for students in grade IV SD Balfai, how learning outcomes after applying role playing models and Quizwhizzer media. With the aim of describing the course of role playing activities carried out by students on the concept of rights and obligations at home, describing the attractiveness of the application of the role playing model for fourth grade students of Balfai Elementary School, describing learning outcomes after applying the role playing model and Quizwhizzer media. The research method used is classroom action research (PTK) which is carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through learning outcome tests, teacher activity observations, learner activities and documentation. The research subjects were fourth grade students of SDN Balfai, Kupang Regency, totaling 24 students consisting of 15 boys and 9 girls. The results showed a significant increase in learning outcomes. Learning completeness increased from 33% in the pre-cycle to 71% in cycle I, and reached 88% in cycle II. Thus, the Role Playing learning model assisted by interactive media such as Quizwhizzer can be an effective alternative learning strategy in improving student learning outcomes in schools.

***Keywords** : Role Playing, Quizwhizzer, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana jalannya aktivitas bermain peran yang dilakukan peserta didik pada konsep materi hak dan kewajiban di rumah, bagaimana daya tarik penerapan model *role playing* bagi siswa kelas IV SD Balfai, bagaimana hasil belajar setelah diterapkan model *role playing* dan media *Quizwhizzer*. Dengan tujuan mendeskripsikan jalannya aktivitas bermain peran yang dilakukan peserta didik pada konsep materi hak dan kewajiban di rumah, mendeskripsikan daya tarik penerapan model *role playing* bagi siswa kelas IV SD Balfai, mendeskripsikan hasil belajar setelah diterapkan model *role playing* dan media *Quizwhizzer*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian

tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Balfai Kabupaten Kupang yang berjumlah 24 peserta didik terdiri dari 15 laki-laki dan 9 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Ketuntasan belajar meningkat dari 33% pada pra-siklus menjadi 71% pada siklus I, dan mencapai 88% pada siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media interaktif seperti *Quizwhizzer* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Kata kunci : *Role Playing*, *Quizwhizzer*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan seringkali diaplikasikan dalam bentuk proses pembelajaran. Hal ini melibatkan tiga komponen sekaligus yaitu guru, peserta didik, dan lingkungan belajar. Dimana dalam kegiatan pembelajaran, tugas guru adalah mendidik, membimbing dan memberikan fasilitas belajar, guna untuk menggapai tujuan yang diinginkan. Adanya keinginan untuk belajar dapat membantu dan mendorong serta menjadi salah satu faktor utama untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam pembelajaran, hasil belajar yang tinggi dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai dalam diri peserta didik. Pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah bertujuan untuk membantu peserta didik dalam menemukan fakta, konsep, hingga teori melalui penerapan model pembelajaran yang memberikan pengalaman berkesan dan sulit dilupakan. Penggunaan model ini juga mendorong peningkatan aktivitas serta hasil belajar yang lebih baik di kelas. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran pendidikan pancasila agar memperoleh pengalaman dan pemahaman yang bermakna dari proses belajar tersebut. Pengalaman langsung yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran membantu mereka mengingat kembali apa

yang telah dipelajari, sehingga materi yang dipelajari melalui praktik langsung lebih mudah dipahami. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif akan terasa lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan. Pendekatan pembelajaran yang menitik beratkan pada aktivitas peserta didik akan memperdalam pemahaman terhadap materi. Aktivitas belajar akan mencapai hasil optimal jika peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Namun, pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SDN Balfai masih kurang menekankan keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini disebabkan oleh dominasi penggunaan model pembelajaran konvensional dibandingkan dengan model inovatif yang lebih berfokus pada aktivitas belajar peserta didik. Akibatnya, tingkat partisipasi dan hasil belajar peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan. Selain itu, guru cenderung lebih memprioritaskan hasil belajar dari pada proses yang dijalani peserta didik. Padahal, hasil belajar yang baik tidak dapat dicapai secara optimal jika proses pembelajaran yang mendukungnya kurang diperhatikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan Agustus sampai Desember tahun 2024 pada kelas IV SDN Balfai Kabupaten Kupang, terlihat hasil belajar beberapa peserta didik belum meningkat pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban. Hasil observasi diperoleh dari hasil belajar yang diberikan guru yakni dari 24 peserta didik, sebanyak 7 peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 atau sebesar 29,17% hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP dan dikategorikan sebagai nilai diatas rata-rata. Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai < 70 sebanyak 17 peserta didik atau sebesar 70,83% hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKTP dan dikategorikan sebagai nilai dibawah rata-rata.

Mengacu pada permasalahan diatas, dapat kita lihat bahwa salah satu permasalahan terbesar dalam

pembelajaran adalah penggunaan media dan model pembelajaran yang belum efektif dan optimal. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran perlu adanya pemilihan model dan media pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan adalah *Role Playing*. Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam sebuah permainan berbasis gerak, yang mencakup aturan, tujuan, dan unsur kebahagiaan di dalamnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Santoso yang dikutip dari Andriyani dkk.(2023) bahwa model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan materi pelajaran melalui pengembangan gambaran imajinasi dan pendalaman peran siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam proses belajar mengajar. Dalam proses belajar-mengajar, model pengajaran dan media pembelajaran adalah dua komponen utama yang saling berhubungan. Pemilihan model mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang signifikan dalam proses pengajaran, sekaligus memengaruhi suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang dirancang serta dikembangkan oleh guru. Dalam hal ini, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif menjadi semakin krusial. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran, seperti *Quizwhizzer*, sebagai solusi yang mendukung proses belajar.

Media *Quizwhizzer* merupakan game edukasi yang menarik, interaktif, dan kolaborasi. Aplikasi ini dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, sehingga mereka dapat memahami konsep materi pelajaran dengan lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan pandangan Iskandar dkk.(2023) bahwa Media *Quizwhizzer* merupakan aplikasi yang

dirancang untuk menyusun soal latihan dalam bentuk permainan interaktif, dengan beragam opsi untuk membuat soal sesuai kebutuhan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat kita lihat bahwa penggunaan model *role playing* berbantuan media pembelajaran *quizwhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagaimana diartikan dalam Setiawan dkk.(2022) bahwa hasil belajar akan optimal apabila mampu menghasilkan perubahan, baik dalam pengetahuan maupun perilaku, sebagai dampak dari interaksi yang melibatkan aspek kognitif (cara berpikir), afektif (sifat dan sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dengan demikian untuk memecahkan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diterapkan model *role playing* berbantuan media pembelajaran *quizwhizzer* pada peserta didik khususnya peserta didik di kelas IV, dimana peserta didik kelas IV ini masih sangat memerlukan penggunaan model dan media belajar yang bervariatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan menguji coba suatu siklus tindakan (kegiatan) dalam situasi nyata (di kelas) pada kelompok belajar (Rombel), dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Tahap penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

PTK bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran dan layanan, serta memungkinkan guru untuk melakukan refleksi terhadap masalah yang dihadapi siswa. Selain itu, PTK juga melibatkan pengumpulan, analisis, dan penerapan tindakan yang sesuai dengan bidang layanan, seperti pribadi, pembelajaran, sosial, dan karir.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Jika pada siklus pertama indikator yang ditetapkan belum tercapai, maka siklus kedua akan dilakukan. Setiap siklus

terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hasil refleksi dari siklus pertama digunakan untuk memperbaiki tindakan pada siklus kedua.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IVA SDN Balfai Kabupaten Kupang yang berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan serta guru kelas IVA SDN Balfai Kabupaten Kupang, pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara luring. Teknik analisis data yang diterapkan mencangkup analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menggambarkan sejauh mana suatu rencana tindakan telah dilaksanakan, mendeskripsikan proses pembelajaran, serta menilai keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi pencapaian atau prestasi belajar peserta didik. Seorang peserta didik dianggap telah menyelesaikan pembelajaran dengan baik jika memperoleh nilai di atas batas minimal kelulusan (KKM), yaitu 70. Menurut (Sugiyono, 2011), mean adalah metode untuk menjelaskan suatu kelompok berdasarkan nilai rata-rata ketuntasan individu peserta didik. Penilaian dilakukan dengan menghitung skor standar yang diperoleh peserta didik, kemudian membaginya dengan skor maksimum ideal dari tes tersebut, lalu mengalikannya dengan 100. Data kualitatif merupakan hasil observasi terhadap keterampilan guru dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan model *Role Playing.* Data ini dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu dengan memberikan kategori penilaian seperti (sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang) terhadap variabel yang diteliti berdasarkan kondisi sebelumnya (Arikunto, 2019:244). Data kualitatif disajikan dalam bentuk narasi yang di kelompokkan berdasarkan kategori tertentu untuk memperoleh kesimpulan. Data ini

diperoleh dari hasil analisis instrumen observasi keterampilan guru dan aktivitas peserta didik.skor yang diperoleh dari lembar observasi kemudian dimasukan ke dalam tabel kriteria ketuntasan untuk dianalisis lebih lanjut. Berikut ini tabel 3.1 kriteria ketuntasan indikator guru dan peserta didik dalam kuantitatif dan kualitatif.

Nilai	Ketuntasan	Nilai rata-rata	Frekuensi	Presentase
>70	Tuntas	59,58	8	33%
<70	Tidak Tuntas		16	67%

Model *role playing* berbantuan media *quizwhizzher* pada materi hak dan kewajiban dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Balfai Kabupaten Kupang dengan indikator ialah hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Balfai Kabupaten Kupang menggunakan model *role playing* berbantuan media *quizwhizzher* meningkat dengan kriteria baik (KKTP individu 70 dan klasikal 75%).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), dengan menggunakan model *Role Playing* dengan bantuan media *Quizwhizzer* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban sebagai peserta didik dan anggota keluarga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Balfai Kabupaten Kupang.

Tabel 1. Data Hasil prasiklus

Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model *Role Playing* dengan bantuan media *Quizwhizzer* pada materi hak dan kewajiban sebagai peserta didik dan anggota keluarga, peneliti terlebih dahulu melakukan tes kemampuan awal untuk mengetahui hasil belajar dengan memberikan soal *pre-test* dan memperoleh data terkait nilai awal pembelajaran. Peneliti mengukur keberhasilan dalam bentuk nilai rata-rata kelas yaitu 59,58. Dapat dijabarkan sebagai berikut dari 24 peserta didik terdapat 8 peserta didik yang memenuhi standar KKTP yaitu 70 dan mendapatkan kategori sangat kurang sementara masih terdapat 16

peserta didik yang belum memenuhi standar KKTP yaitu di bawah 70.

Tabel 2. Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik	Rata-rata	Presentase
Siklus I	61	71,42%
Siklus II	81	82,14%

Nilai	Ketuntasan	Nilai rata-rata	Frekuensi	Presentase
>70	Tuntas	72	17	71%
<70	Tidak Tuntas		7	29%

Peneliti juga mengukur jalanya Aktivitas *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban sebagai peserta didik dan anggota keluarga. Pembelajaran ini berjalan secara efektif dan menyenangkan, yang dianalisis melalui observasi terhadap aktivitas peserta didik, data yang diperoleh pada siklus I nilai rata-rata nya 61 kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 81 yang berada pada kategori sangat baik.

Daya tarik penerapan model *role playing* bagi peserta didik. Penerapan model role playing dalam pembelajaran pendidikan pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban sebagai peserta didik dan anggota keluarga, memiliki daya tarik yang kuat serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik. Hal ini dibukttikan dengan hasil respons peserta didik terhadap model *role playing* dengan menggunakan angket di mana terdapat 20 peserta didik memperoleh persentase 51-99 dan berada pada kategori hampir seluruhnya (HL).

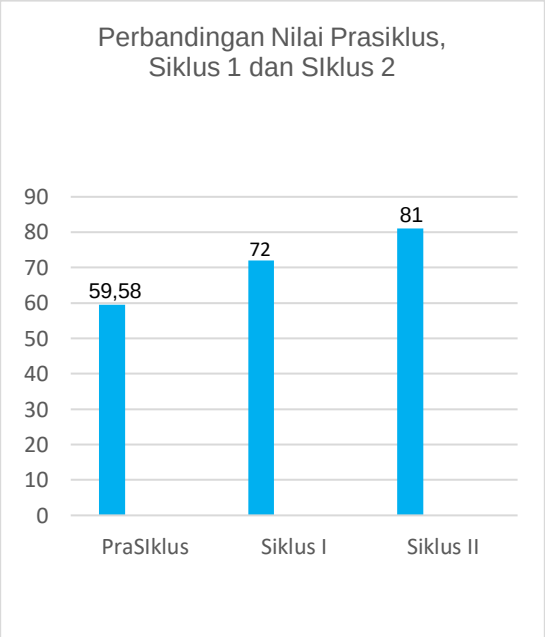
Tabel 3. Data Hasil Tes Siklus I

Setelah kegiatan pembelajaran siklus I berlangsung yang menggunakan model *role playing* dengan bantuan media *Quizwhizzer* maka peneliti mengukur keberhasilan dalam bentuk nilai rata-rata. nilai rata-rata kelas 72. dapat dijabarkan sebagai berikut dari 24 peserta didik terdapat 17 peserta didik yang memenuhi standar KKTP yaitu 70 dan mendapatkan kategori cukup sementara masih terdapat 7 peserta didik yang belum memenuhi standar KKTP yaitu dibawah 70. Maka dari itu peneliti perlu melanjutkan tindakan pada siklus II.

Tabel 4. Data Hasil Tes Siklus II

Nilai	Ketuntasan	Nilai rata-rata	Frekuensi	Presentase
>70	Tuntas	81	21	88%
<70	Tidak Tuntas		3	12%

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II maka peneliti mengukur keberhasilan dalam bentuk nilai rata-rata. Hasil tes pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata kelas 81. Dapat dijabarkan sebagai berikut dari 24 peserta didik terdapat 21 peserta didik yang memenuhi standar KKTP yaitu 70 dan mendapatkan kategori sangat baik serta dikatakan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75% sementara masi terdapat 3 peserta didik yang belum memenuhi standar KKTP yaitu di bawah 70.



D. Kesimpulan

Aktivitas *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran konsep hak dan kewajiban sebagai peserta didik dan anggota keluarga berjalan secara efektif dan menyenangkan, yang dianalisis melalui observasi terhadap aktivitas peserta didik, diperoleh data bahwa pada siklus I nilai rata-rata 61. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 81 yang berada pada kategori sangat baik.

Penerapan model *Role Playing* (bermain peran) dalam pembelajaran pendidikan pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban sebagai peserta didik dan anggota keluarga, memiliki daya tarik yang kuat serta membuat pembelajaran lebih menyenagkan dan interaktif bagi peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil respons peserta didik terhadap model *role playing* dengan menggunakan angket di mana terdapat 20 peserta didik memperoleh persentase 51-99% dan berada pada kategori Hampir Seluruhnya (HL).

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Ly Petrus. 2022. Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan. ANDI. Yogyakarta. 218hlm.

Suharsimi, A., Suhardjono, & Supardi. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara

Jurnal :

Adhi, Y., Rulviana, V., & Kartikasari, A. (2023). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar. Konferensi Ilmiah Dasar, 4, 637–643.

Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Model Role Playing dengan Permainan Tradisional Pasaran terhadap Kemampuan Numerik Siswa. Manazhim, 5(1), 323–334. https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i1.2938

Aquinas, J. I. (2025). PENGARUH MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI PELESTARIAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV SD NEGERI 101810 BIRU BIRU TAHUN PEMBELAJARAN. 1, 80–93.

Arikunto. (2019). Prosedur Penelitian. Rineka cipta.

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., & Febriyano, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. 05(02), 3239–3245.

Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan

Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. 05(03), 7095–7103.

Liandri, P., & Mutiara, T. M. (2024). Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn melalui media quizwhizzer. 10(4), 1247–1252.

Ntungo, S. W., Dumako, M. H., Pohuwato, U., Pohuwato, U., & Pohuwato, U. (2024). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas iv 1). 2(2), 132–142.

Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar SiswaKelas IV pada Materi Sumber Energi. Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 128.

Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1. 2(2). https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2

Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Wafara, P. C. (2023). Pemanfaatan QuizWhizzer Sebagai Media

Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online. Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(10), 243–252.