UPAYA MENINGKATKAN PERHATIAN BELAJAR MURID MELALUI METODE *ROLEPLAY* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) PADA MURIDKELAS X.F SMA NEGERI 1 PONTIANAK

Syafarani [1*], Vinni Nelita Herdianti [2], Nur Sutari [3], Dalita Ekaristi [4], Siti Nurkhotimah[5], Aqila Fadia Haya[6], Shilmy Purnama[7], Nordi[8]

[1,2,3,4,5,6,7]Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia
[8]SMAN 1 Pontianak, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

Email : syafarani1998@gmail.com[1]; vinni.nelita02@gmail.com; nursutari.9e@gmail.com; ekaristiadalita11c@gmail.com; sitinurkhotimah212002@gmail.com; aqilafadia73@gmail.com; shilmypurnama@fkip.untan.ac.id; noerdisambas@gmail.com*

Abstract

This study at SMAN 1 Pontianak aimed to determine the improvement in student attention during Pancasila Education lessons through the implementation of role-playing activities combined with the Problem-Based Learning (PBL) model among Grade X.F students. The research subjects were the teacher and 36 students from class X.F. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, comprising three cycles. Each cycle consisted of two meetings, with each meeting encompassing four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The research was conducted over a four-month period, from February to May 2026. Data were collected through tests, observational data (using observation sheets), and activity documentation (photos of the learning process). The results demonstrated a gradual increase in student attention: from 45% (pre-cycle) to 58% (Cycle 1), 72% (Cycle 2), and 82% (Cycle 3), reflecting a total increase of 37 percentage points. These findings indicate that combining the PBL model with role-playing is effective in enhancing student attention and engagement in Pancasila Education lessons.
Keywords: Learning Attention; Role play; Problem Based Learning (PBL).

Abstrak

Penelitian di SMAN 1 Pontianak ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perhatian siswa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan kegiatan bermain peran (*role-playing*) yang dikombinasikan dengan model *Problem-Based Learning* (PBL) pada siswa kelas X.F. Subjek penelitian ini adalah guru dan 36 siswa kelas X.F. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yang mencakup tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, dengan masing-masing pertemuan meliputi empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan selama empat bulan, mulai dari Februari hingga Mei 2026. Data dikumpulkan melalui tes, data observasi (menggunakan lembar observasi), dan dokumentasi kegiatan (foto proses pembelajaran). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan bertahap pada perhatian siswa: dari 45% (pra-siklus) menjadi 58% (Siklus 1), 72% (Siklus 2), dan 82% (Siklus 3), yang mencerminkan peningkatan total sebesar 37 poin persentase. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi model PBL dengan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
Kata kunci: Perhatian belajar; Role play; Problem Based Learning.

A. Pendahuluan

Perhatian selama pembelajaran merupakan faktor krusial yang menentukan keberhasilan proses belajar di kelas. Hal ini menjadi landasan bagi murid untuk menerima, mengolah, dan memahami informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut Susanto (2022), perhatian dalam belajar adalah pemusatan energi mental murid pada aktivitas pembelajaran, yang diwujudkan melalui fokus, konsentrasi, kesiapan menerima informasi, dan keterlibatan aktif sepanjang proses pembelajaran. Murid dengan tingkat perhatian tinggi cenderung lebih mudah memahami materi, berpartisipasi aktif, dan mempertahankan konsentrasi selama pelajaran berlangsung. Sebaliknya, tingkat perhatian yang rendah membuat murid rentan teralihkan dan menghambat kemampuan mereka dalam menyerap materi pelajaran secara efektif.

Perhatian dalam belajar juga merupakan faktor internal yang memengaruhi keberhasilan belajar murid. Suyono dan Hariyanto (2020) menjelaskan bahwa perhatian adalah kondisi psikologis yang memungkinkan murid memusatkan pikiran pada materi pelajaran, sehingga menjamin proses pembelajaran yang efektif. Ketika perhatian murid tertuju pada materi dan aktivitas yang dirancang oleh guru, proses berpikir, mengingat, dan pemahaman konsep dapat berlangsung lebih optimal. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mampu menarik sekaligus mempertahankan perhatian murid dari awal hingga akhir. Bagi murid SMA kelas X.F, perhatian merupakan aspek yang sangat vital karena mereka sedang menjalani masa transisi dari jenjang SMP ke SMA. Pada fase ini, murid menghadapi perubahan lingkungan belajar, tuntutan akademik yang lebih tinggi, serta pola pembelajaran yang lebih kompleks. Penerapan kurikulum mendalam juga menuntut murid untuk lebih aktif, mandiri, dan mampu berpikir kritis selama proses pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) menekankan bahwa pembelajaran yang berpusat pada murid (*student-centered learning*) memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna melalui keterlibatan aktif murid dalam membangun pengetahuan, berkolaborasi, dan memecahkan masalah kontekstual. Dengan demikian, perhatian murid menjadi prasyarat penting bagi terlaksananya pembelajaran yang berpusat pada murid secara efektif. Namun, kenyataan di lapangan sering kali menunjukkan gambaran yang berbeda.

Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional atau yang berpusat pada guru cenderung membuat murid cepat merasa bosan dan kehilangan fokus. Murid cenderung lebih banyak mendengarkan penjelasan guru daripada terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, perhatian mereka mudah teralihkan oleh stimulus eksternal, yang berujung pada rendahnya keterlibatan selama pelajaran berlangsung. Pengamatan awal di SMA Negeri 1 Pontianak menunjukkan adanya masalah signifikan terkait kurangnya perhatian murid di kelas X.F. Perilaku yang umum ditemui di kelas antara lain sikap pasif, tidak merespons pertanyaan guru, serta mudah teralihkan oleh aktivitas di luar materi pelajaran seperti mengobrol dengan teman sebangku atau diam-diam menggunakan ponsel bahkan ada pula murid yang tampak mengantuk saat guru sedang menjelaskan materi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tingkat perhatian murid belum optimal, yang berpotensi menghambat pemahaman konsep, partisipasi di kelas, serta hasil belajar secara keseluruhan..

Jika situasi ini terus berlanjut tanpa adanya intervensi pembelajaran yang inovatif, kualitas penyerapan materi pembelajaran diperkirakan akan menurun, sehingga berdampak pada hasil belajar murid secara keseluruhan. Oleh karena itu,

diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memicu rasa ingin tahu, meningkatkan partisipasi aktif, serta melibatkan murid secara fisik dan perkembangan mental selama proses pembelajaran. Salah satu solusi yang relevan adalah memadukan model *Problem-Based Learning* (PBL) dengan metode bermain peran (*role-playing*). Menurut Rusmono (2017), *Problem-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai titik awal, yang mendorong murid untuk berpikir kritis, melakukan penyelidikan, berkolaborasi, dan menemukan solusi atas masalah yang mereka hadapi. Melalui model ini, murid tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan aktif dalam pembelajaran. mencari, mengolah, dan menyajikan informasi sebagai solusi atas masalah yang diberikan. Dengan demikian, perhatian murid secara alami terfokus pada proses pemecahan masalah yang menjadi tugas mereka. Untuk memperkuat penerapan PBL, penelitian ini mengintegrasikan metode bermain peran ke dalam proses pembelajaran. Menurut Shoimin (2018), bermain peran adalah metode pengajaran yang memungkinkan murid memerankan karakter atau situasi tertentu, sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Kegiatan bermain peran dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kepercayaan diri, kreativitas, dan keterlibatan emosional murid dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, Huda (2017) menyatakan bahwa bermain peran menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan karena murid belajar melalui simulasi situasi kehidupan nyata (*learning by doing*), yang pada gilirannya meningkatkan perhatian dan fokus mereka selama pelajaran berlangsung. Kolaborasi antara model *Problem-Based Learning* dan metode bermain peran diharapkan dapat mengatasi kejenuhan yang muncul akibat pembelajaran konvensional di kelas X.F SMA Negeri 1 Pontianak. Kerangka kerja PBL menantang murid untuk memecahkan masalah secara kolaboratif dan menghasilkan produk atau solusi nyata, sementara bermain peran memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif dengan melibatkan gerakan, ekspresi, dan komunikasi. Kombinasi strategi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, dan perhatian murid selama proses pembelajaran. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Problem-Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar murid. Demikian pula, metode bermain peran (*role-play*) telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi, komunikasi, dan perhatian murid selama proses pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus menggabungkan model PBL dengan metode bermain peran untuk meningkatkan perhatian belajar murid kelas X.F di SMA Negeri 1 Pontianak masih tergolong terbatas. Oleh karena itu, pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini sangat penting untuk mengkaji dan mendeskripsikan bagaimana penerapan kegiatan bermain peran berbasis model PBL dapat meningkatkan perhatian belajar murid kelas X.F di SMA Negeri 1 Pontianak. Bagian pendahuluan mencakup latar belakang masalah, serta urgensi, dasar pemikiran, dan tujuan penelitian (dengan menyoroti aspek pembeda dibandingkan penelitian lain). Tinjauan pustaka yang relevan dan pengembangan hipotesis (jika ada) juga dapat disertakan dalam bagian ini.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas X.F di SMAN 1 Pontianak dengan melibatkan 36 siswa. PTK ini bertujuan

untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa melalui tindakan-tindakan khusus yang dirancang untuk mengatasi permasalahan yang teridentifikasi di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan materi pembelajaran, sumber belajar terbuka, instrumen penelitian, dan rencana tindakan yang akan diterapkan. Tahap pelaksanaan tindakan melibatkan penerapan model pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tujuan penelitian. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi untuk memantau aktivitas murid, pelaksanaan pembelajaran, serta perubahan yang muncul akibat tindakan yang diterapkan. Selanjutnya, hasil observasi dan evaluasi dianalisis pada tahap refleksi untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan efektivitas tindakan yang telah dilakukan, sehingga menjadi dasar bagi perbaikan pada siklus berikutnya. Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi..

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas murid dan pelaksanaan pembelajaran, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi murid setelah pembelajaran berlangsung. Dokumentasi yang mencakup foto kegiatan, catatan lapangan, dan materi pendukung lainnya digunakan untuk memperkuat data penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif. Analisis kuantitatif diterapkan pada hasil tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan persentase ketuntasan murid pada setiap siklus. Sementara itu, analisis kualitatif diterapkan pada data observasi dan dokumentasi untuk mendeskripsikan perubahan perilaku, partisipasi, dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Indikator perhatian murid Kelas X.F yang diamati meliputi: (1) fokus visual pada guru atau media pembelajaran, (2) respons terhadap pertanyaan guru, (3) respons berupa mengajukan pertanyaan kepada guru, dan (4) kesungguhan saat diskusi kelompok proyek.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan peningkatan hasil belajar dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Penelitian dianggap berhasil jika setidaknya 80% murid (minimal 29 dari 36 murid) di Kelas X.F mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan serta menunjukkan peningkatan aktivitas dan partisipasi selama proses pembelajaran. Hasil refleksi dari setiap siklus menjadi dasar untuk menyempurnakan tindakan pada siklus berikutnya, sehingga menjamin peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

C. Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap murid Kelas X.F di SMA Negeri 1 Pontianak menunjukkan adanya peningkatan perhatian belajar melalui penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan metode bermain peran (*role-play*). Sebelum intervensi dilakukan, peneliti mengadakan observasi awal terhadap 36 murid menggunakan lembar observasi yang berfokus pada indikator perhatian belajar, seperti fokus pada pelajaran, responsivitas terhadap pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, konsentrasi, dan partisipasi selama proses pembelajaran. Observasi pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa tingkat perhatian belajar murid secara keseluruhan hanya mencapai 45%. Kondisi ini ditandai dengan banyaknya murid yang pasif—jarang merespons saat guru mengajukan pertanyaan, mudah teralihkan oleh teman sebangku atau aktivitas di luar kelas, serta

menunjukkan tanda-tanda kurangnya konsentrasi saat guru menjelaskan materi.

Rendahnya tingkat perhatian ini berkaitan dengan proses pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dan pendekatan yang berpusat pada guru, sehingga membatasi kesempatan bagi murid untuk terlibat secara langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan Susanto (2022) bahwa perhatian belajar melibatkan pemusatan energi psikologis murid pada aktivitas pembelajaran, yang diwujudkan melalui fokus, konsentrasi, kesiapan menerima informasi, dan partisipasi aktif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman langsung dan melibatkan murid secara aktif untuk meningkatkan perhatian belajar.

Intervensi pada Siklus I melibatkan penerapan model PBL yang dipadukan dengan metode bermain peran. Sebanyak 36 murid dibagi menjadi enam kelompok yang masing-masing terdiri dari enam anggota. Setiap kelompok diberikan tema dan studi kasus terkait kurikulum Pendidikan Pancasila untuk didiskusikan, yang kemudian dikembangkan menjadi naskah dan penampilan bermain peran. Hasil observasi menunjukkan bahwa perhatian belajar murid meningkat menjadi 58% kenaikan sebesar 13 poin persentase dibandingkan dengan kondisi awal pra-siklus. Peningkatan ini terlihat dari sikap murid yang menjadi lebih aktif dalam diskusi, penyampaian pendapat, penyusunan proyek, dan partisipasi dalam kegiatan bermain peran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Rusmono (2017) bahwa PBL menggunakan masalah sebagai titik awal pembelajaran, sehingga mendorong murid untuk melakukan penyelidikan, berkolaborasi, dan menemukan solusi. Meskipun demikian, hasil Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%. Refleksi mengungkap beberapa tantangan: manajemen waktu yang tidak efektif selama pelaksanaan proyek, kurangnya rasa percaya diri sebagian murid dalam menjalankan peran mereka, serta dominasi kelompok tertentu saat diskusi yang menyebabkan sebagian anggota menjadi pasif.

Berdasarkan refleksi tersebut, beberapa perbaikan diterapkan pada Siklus 2: memberikan instruksi yang lebih jelas dan terstruktur mengenai tahapan proyek, mengalokasikan waktu khusus untuk setiap aktivitas, meningkatkan bimbingan guru selama diskusi kelompok, menyertakan kegiatan motivasi dan *ice-breaking* di awal pelajaran, serta membagi peran secara lebih proporsional untuk memastikan keterlibatan seluruh anggota kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan belajar murid meningkat menjadi 72%, sebuah kenaikan sebesar 14 poin persentase dibandingkan Siklus 1. Peningkatan ini terlihat dari sikap murid yang menjadi lebih aktif dalam mencatat, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme saat mempersiapkan proyek bermain peran (*role-play*). Temuan ini memperkuat pandangan Shoimin (2018) bahwa metode bermain peran memberikan kesempatan bagi murid untuk memerankan karakter atau situasi tertentu, sehingga mendorong pembelajaran aktif dan memberikan pengalaman belajar secara langsung. Meskipun keterlibatan belajar meningkat, capaian 72% tersebut masih berada di bawah indikator keberhasilan 80%, sehingga diperlukan pelaksanaan Siklus 3.

Pada Siklus 3, guru menyempurnakan intervensi dengan memberikan tugas kepada anggota kelompok secara lebih terstruktur dan tertulis, memberikan umpan balik berkala selama latihan, mengalokasikan waktu yang cukup untuk praktik bermain peran, serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang menunjukkan kerja sama tim terbaik dan penampilan paling komunikatif. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan belajar murid meningkat menjadi 82%, naik 10 poin persentase dari Siklus 2. Sebanyak 30 dari 36 murid

menunjukkan tingkat keterlibatan belajar yang memadai, yang berarti hasilnya melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%. Murid tampak lebih antusias, fokus, dan aktif di seluruh tahapan pembelajaran mulai dari diskusi dan perencanaan proyek hingga latihan dan penampilan akhir bermain peran. Pembagian tugas yang lebih jelas memastikan setiap murid memiliki tanggung jawab dalam kelompok, sehingga mengurangi dominasi segelintir anggota dan meningkatkan partisipasi murid secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan pendapat Huda (2017) bahwa bermain peran dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan, karena murid memperoleh pengalaman langsung melalui kegiatan memerankan peran tersebut. Selain itu, Suyono dan Hariyanto (2020) menjelaskan bahwa perhatian dalam belajar dapat berkembang ketika instruksi memberikan kesempatan kepada murid untuk berpikir, berinteraksi, dan terlibat dalam pengalaman langsung. Secara keseluruhan, peningkatan perhatian belajar murid terjadi secara bertahap: naik dari 45% pada tahap pra-siklus menjadi 58% pada Siklus 1, 72% pada Siklus 2, dan mencapai 82% pada Siklus 3. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan metode bermain peran (*role-play*) menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan pandangan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) yang menekankan bahwa pembelajaran yang berpusat pada murid memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif, berkolaborasi, dan memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual. Dalam penelitian ini, keterlibatan murid dalam pemecahan masalah melalui PBL serta pengalaman langsung lewat bermain peran terbukti meningkatkan fokus, konsentrasi, antusiasme, dan partisipasi murid selama pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, pencapaian sebesar 82% pada Siklus 3 yang melampaui indikator keberhasilan 80% menunjukkan bahwa penerapan PBL yang dikombinasikan dengan bermain peran efektif dalam meningkatkan perhatian belajar murid kelas X.F di SMA Negeri 1 Pontianak.

Tabel 1. Perkembangan perhatian belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pacasila

Tahap Penelitian	Persentase Perhatian Belajar	Kategori
Prasiklus	45%	Rendah
Siklus 1	58%	Cukup
Siklus 2	72%	Baik
Siklus 3	82%	Sangat Baik

Sumber: Hasil Observasi Peneliti 2026

Tabel 1 menunjukkan peningkatan yang konsisten dan signifikan di setiap siklus. Total peningkatan persentase perhatian yang diberikan pada pembelajaran dari tahap pra-siklus hingga Siklus 3 adalah 37 poin persentase, naik dari 45% menjadi 82%. Peningkatan terbesar terjadi antara Siklus 1 dan Siklus 2 (+14 poin), sedangkan peningkatan dari tahap pra-siklus ke Siklus 1 adalah +13 poin, menunjukkan tren kenaikan yang konsisten di setiap siklus.

Pada tahap prasiklus, perhatian belajar peserta didik tergolong rendah dengan persentase sebesar 45%. Sebagian besar peserta didik tampak kurang fokus selama pembelajaran berlangsung, kurang aktif dalam mencatat materi, serta cenderung pasif saat guru memberikan pertanyaan. Kondisi ini terjadi karena proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal.

Pada Siklus 1, guru mulai menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan metode *roleplay*. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok dan diberikan proyek untuk menyusun naskah serta memerankan situasi yang berkaitan

dengan materi Pendidikan Pancasila. Penerapan tindakan ini meningkatkan perhatian belajar peserta didik menjadi 58%. Meskipun mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus 1, ditemukan beberapa kendala, antara lain manajemen waktu pengerjaan proyek yang belum efektif, masih adanya peserta didik yang kurang percaya diri dalam memainkan peran, serta dominasi beberapa anggota kelompok dalam proses diskusi dan penyelesaian proyek.

Pada Siklus 2, guru melakukan perbaikan dengan memberikan arahan yang lebih jelas mengenai tahapan proyek, meningkatkan pendampingan selama diskusi kelompok, serta memberikan motivasi agar seluruh peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan *roleplay*. Hasilnya, perhatian belajar peserta didik meningkat menjadi 72%. Walaupun terjadi peningkatan yang cukup signifikan, indikator keberhasilan secara klasikal masih belum tercapai sehingga tindakan dilanjutkan ke Siklus 3. Pada Siklus 3, guru melakukan penyempurnaan tindakan melalui pembagian tugas yang lebih terstruktur pada setiap anggota kelompok, pemberian umpan balik secara berkala, serta penghargaan terhadap kelompok yang menunjukkan kerja sama dan penampilan terbaik. Selain itu, guru memberikan kesempatan latihan yang lebih memadai sebelum pelaksanaan *roleplay*. Perbaikan tersebut berdampak positif terhadap perhatian belajar peserta didik yang meningkat menjadi 82% dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

D. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang dikombinasikan dengan bermain peran berhasil meningkatkan keterlibatan siswa, menunjukkan peningkatan bertahap dari 45% pada tahap pra-siklus menjadi 82% pada Siklus 3. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa menciptakan lingkungan yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna. Model PBL memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan melaksanakan proyek-proyek yang berkaitan dengan kurikulum di Pancasila. Partisipasi ini mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab yang lebih besar untuk tugas kelompok, menumbuhkan rasa kepemilikan atas pekerjaan mereka, dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif sepanjang pelajaran.

Mengintegrasikan bermain peran ke dalam proyek pembelajaran lebih meningkatkan keterlibatan siswa dengan secara bersamaan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan memerankan karakter atau situasi tertentu, siswa tidak hanya memahami konsep teoritis tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai yang melekat pada materi pelajaran. Aktivitas ini membuat proses pembelajaran lebih kontekstual dan menarik, sehingga mengurangi perilaku pasif, kurang fokus, dan kehilangan konsentrasi. Peningkatan perhatian yang berkelanjutan sepanjang siklus menunjukkan bahwa menggabungkan model PBL dengan bermain peran merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pendidikan di Pancasila. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan praktik aktif dan kolaborasi membantu siswa membangun pemahaman yang lebih dalam sekaligus meningkatkan kualitas partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Fathurrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran dalam

Implementasi Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Huda, M. (2017). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). Models of Teaching (9th ed.). Boston: Pearson. (Buku babon/utama yang membahas sintaks Roleplaying).

Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research. Singapore: Springer. (Buku utama/asli untuk model PTK Kemmis & McTaggart yang kamu gunakan di bab metode).

Kokotsaki, D., Menzies, V., & Craw, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. Improving Schools, 19(3), 267–277.

Lukas, S., & Yunus, M. (2021). Penerapan Model Project Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Murid*. Jurnal Kewarganegaraan, 5(2), 345-352.*

Rusmono. (2017). Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Shoimin, A. (2018). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta. (Referensi wajib di Indonesia untuk membahas indikator perhatian dan fokus belajar murid*).*

Susanto, A. (2022). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Suyono, & Hariyanto. (2020). Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syah, M. (2017). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Uno, H. B. (2011). Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.