



Menumbuhkembangkan Keterampilan 4C Melalui *Problem Based Learning* (PBL) Terintegrasi *Role Playing* dan *Game Quizziz*

Tri Nafiah

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

E-mail: Nafiah.altafunnisa@gmail.com

Sutrisna Wibawa

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

Korepondensi Penulis: Nafiah.altafunnisa@gmail.com

Abstract: *This research discusses the use of the Problem Based Learning (PBL) learning model which is integrated with the Role Playing method and the Quizziz game platform in improving 4C skills (Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity) in 4th grade elementary school students in understanding the rights and obligations of students. Pancasila Education lessons. In the 21st century era of education, the need to develop these essential skills is crucial to prepare students to face an ever-changing environment. PBL, with a focus on solving problems relevant to everyday life, is integrated with role playing and Quizziz games as an innovative solution in learning. The research method used is descriptive qualitative with a focus on an integrated learning approach. The research was conducted at SD Negeri Semarang 1 involving 25 grade 4 students as research subjects. Data was collected through documentation and observation techniques. The results of the research show that through structured learning steps, such as student orientation towards problems, student organization for learning, individual and group investigation guidance, development and presentation of work results, as well as analysis and evaluation of the problem solving process, 4C skills can grow and develop in student. Students engage in collaboration, communication, creativity, and critical thinking while undergoing these learning stages.*

Keywords: *PBL, role playing, quizziz.*

Abstrak. Penelitian ini membahas penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang terintegrasi dengan metode Role Playing dan platform permainan Quizziz dalam meningkatkan keterampilan 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity) pada siswa kelas 4 SD dalam memahami materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam era pendidikan abad ke-21, kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan esensial ini menjadi krusial untuk mempersiapkan siswa menghadapi lingkungan yang terus berubah. PBL, dengan fokus pada pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, diintegrasikan dengan role playing dan game Quizziz sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan fokus pada pendekatan pembelajaran yang terintegrasi. Penelitian dilakukan di SD Negeri Semarang 1 dengan melibatkan 25 siswa kelas 4 sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur, seperti orientasi siswa terhadap masalah, organisasi siswa untuk belajar,

bimbingan penyelidikan individu dan kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah, keterampilan 4C dapat tumbuh dan berkembang pada siswa. Siswa terlibat dalam kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis saat menjalani tahapan-tahapan pembelajaran tersebut.

Kata kunci: PBL, *role playing*, quizziz

PENDAHULUAN

Di era Abad ke-21, dunia pendidikan dihadapkan pada sejumlah tantangan yang memerlukan transformasi dalam metode pengajaran. Perkembangan teknologi yang cepat, perubahan sosial, dan tuntutan global yang semakin kompleks memunculkan tantangan baru. Pendidikan saat ini tidak hanya harus mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, tetapi juga dengan keterampilan yang relevan untuk sukses dalam lingkungan yang terus berubah. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkembangkan keterampilan esensial pada siswa, seperti komunikasi yang efektif, kolaborasi, dan kreativitas serta berpikir kritis dan pemecahan masalah, yang dikenal sebagai 4C (*communication, collaboration, creativity, critical thinking and problem solving*) agar dapat beradaptasi dengan perubahan, menghadapi masalah yang kompleks, bekerja secara efektif dalam tim, dan menciptakan solusi inovatif. Integrasi keterampilan tersebut ke dalam pembelajaran menjadi penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menjadi pemimpin masa depan yang tangguh dan mampu bersaing dalam pasar kerja global yang terus berkembang.

Menurut Evi Maulidah (2019) keterampilan 4C dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran dengan berbagai cara, *Critical Thinking* dapat diimplementasikan dengan cara mendorong siswa untuk berfikir kritis, secara aktif menerapkan logika dan analisis mereka ke dalam topik pembelajaran yang terkait dengan masalah-masalah nyata di sekitar mereka; *Communication* dapat dilakukan dengan cara membangun komunikasi efektif antara guru dan siswa secara multi arah, sehingga memberikan ruang bagi siswa untuk menyuarakan ide-ide mereka sendiri, memperkaya pengetahuan mereka melalui diskusi, dan berbagi pengalaman personal; *Collaboration* dapat diciptakan dengan cara mengajak siswa untuk belajar secara bersama-sama dalam kelompok, menciptakan lingkungan yang inklusif, harmonis, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama; dan *Creativity* dapat diperkuat dengan cara guru menjadi fasilitator untuk mendorong potensi kreatif siswa, memberikan dukungan dan apresiasi, sehingga mendorong semangat siswa dalam menghasilkan inovasi dan karya kreatif yang unik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodir tumbuhkannya keterampilan 4C pada siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah, di mana siswa belajar melalui pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini menggerakkan siswa untuk aktif dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah yang kompleks, mirip dengan situasi yang mereka hadapi dalam kehidupan nyata. Hardika Saputra (2021) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah terdiri atas lima langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis

hasil kerja siswa. Adapun sintaks PBL secara mendetail yaitu : 1) Orientasi siswa terhadap masalah; 2) mengorganisasi siswa untuk belajar; 3) membimbing penyelidikan individual dan kelompok; 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Integrasi PBL dengan metode Role Playing dan penggunaan platform permainan pendidikan seperti Quizziz menjadi solusi inovatif dalam menjawab tantangan abad 21. Role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan simulasi peran di mana siswa memainkan peran tertentu dalam konteks yang telah ditentukan. Dalam konteks pendidikan, role playing memungkinkan siswa untuk mengambil peran atau karakter dalam situasi yang disimulasikan untuk memahami dan menghadapi berbagai situasi sosial, emosional, atau profesional. Kelebihan metode role playing, menurut mansyur dalam Ruminati (2007) yaitu : a) melatih siswa untuk berkreasi dan berinisiatif; b) melatih siswa untuk memahami sesuatu dan mencoba melakukannya; c) memupuk siswa yang memiliki bakat seni dengan baik melalui bermain peran yang sering dilakukannya dengan metode ini; d) memupuk kerja sama antar teman dengan lebih baik pula; e) membuat siswa merasa senang, karena dapat menghibur teman-temannya.

Sementara itu, melalui quizziz memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dan menarik bagi siswa. Melalui quizziz guru dapat menguji pengetahuan siswa tentang berbagai topik, memperkuat pemahaman mereka, serta memotivasi mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi quizziz memungkinkan peserta didik untuk belajar secara interaktif dengan menyelesaikan berbagai persoalan yang disajikan didalamnya (Mulatsih, 2020; Mulyati & Evendi, 2020)

Sejumlah literatur mengenai model dan metode pembelajaran inovatif telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Berbagai penelitian menyoroti efektivitas PBL dalam mempromosikan pemahaman konsep yang lebih dalam, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan sosial siswa. Selain itu, terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan pendidikan, seperti quizziz, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan mempertajam keterampilan IT pada siswa.

Meskipun terdapat penelitian yang memaparkan keberhasilan PBL dan penggunaan permainan pendidikan secara terpisah, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan PBL dengan metode Role Playing dan quizziz dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa SD masih terbatas. Hal ini menciptakan sebuah celah dalam pengetahuan yang perlu diisi untuk mengoptimalkan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk memperkaya literatur terkait hal tersebut dengan mendemonstrasikan keefektifan integrasi antara model dan metode pembelajaran tersebut.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL yang terintegrasi dengan metode Role Playing dan platform permainan

Quizziz dalam meningkatkan keterampilan 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity) pada siswa kelas 4 SD dalam memahami materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan wawasan yang mendalam tentang potensi penggunaan model dan metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan keterampilan yang esensial, serta memberikan sumbangan yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif ini mencakup usulan penelitian, proses, hipotesis, dan kegiatan lapangan untuk mengumpulkan data yang relevan, menganalisis data yang diperoleh, dan menyimpulkan temuan dari data tersebut. Penelitian ini fokus pada menjelaskan serangkaian kegiatan pembelajaran melalui Problem Based Learning (PBL) terintegrasi role playing dan game quizziz. Penelitian dilakukan di SD Negeri Semarang 1.

Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas 4 SD N Semarang 1. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, seperti dokumentasi dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Era modern yang dipenuhi dengan perubahan teknologi dan dinamika global menuntut siswa untuk memiliki lebih dari sekadar pengetahuan akademis. Mengajarkan keterampilan 4C sejak dini pada anak usia SD memungkinkan siswa untuk membangun landasan yang kuat dalam berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam tim, dan mengembangkan kreativitas. Untuk itu, dilakukanlah inovasi pembelajaran melalui Problem Based Learning (PBL) terintegrasi role playing dan game quizziz pada mata pelajaran pendidikan pancasila Fase B kelas IV, materi Hak dan Kewajiban. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah siswa mengikuti pembelajaran tersebut adalah: 1) siswa dapat menjelaskan pengertian hak dan kewajiban; 2) siswa dapat mengidentifikasi hak di keluarga, sekolah, dan Masyarakat; 3) siswa dapat mengidentifikasi kewajiban di keluarga, sekolah, dan masyarakat; 4) siswa dapat menerapkan hak dan kewajiban di keluarga, sekolah dan Masyarakat melalui role playing; dan 5) siswa dapat menganalisis dan mencari Solusi permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan hak dan kewajiban.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan sintaks PBL yaitu :

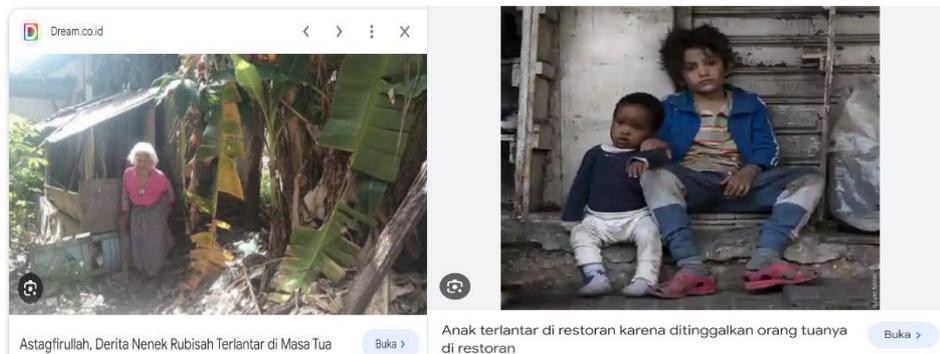
1. Orientasi Siswa terhadap Masalah

Sebelum siswa mendapatkan orientasi terhadap masalah, tentu guru melakukan kegiatan pendahuluan terlebih dahulu, diantaranya menanyakan kabar, presensi kehadiran, apersepsi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

Pada tahap orientasi terhadap masalah, guru menayangkan gambar berita mengenai permasalahan sehari-hari yang terkait dengan hak dan kewajiban.



Gambar 1. Permasalahan akibat tidak melaksanakan kewajiban di sekolah



Gambar 2. Permasalahan akibat tidak melaksanakan kewajiban di rumah sehingga ada yang tidak mendapatkan hak



Gambar 3. Permasalahan akibat tidak melaksanakan kewajiban di masyarakat.

Siswa dan guru bertanya jawab mengenai gambar/berita tersebut, mengidentifikasi akar permasalahan dan mencoba mencari solusi dari kasus tersebut.

2. Mengorganisasi Siswa untuk belajar

Siswa menyimak video pembelajaran tentang hak dan kewajiban, kemudian bertanya jawab mengenai video tersebut. Selanjutnya siswa menyanyikan lagu terkait hak dan kewajiban.



Gambar 4. Siswa menyimak video pembelajaran

Siswa dibentuk kelompok-kelompok belajar. Masing-masing kelompok dibagikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Siswa berdiskusi sesuai petunjuk yang ada di LKPD. Dalam diskusinya siswa harus memecahkan masalah yang berkaitan dengan hak dan kewajiban serta merancang kegiatan penerapan hak dan kewajiban melalui role playing.

Masing-masing kelompok mendapatkan topik role playing yang berbeda. Pembagian topik dilakukan dengan undian. Adapun topik-topik yang harus mereka rancang untuk bermain peran yaitu kewajiban anak di sekolah, hak anak di sekolah, kewajiban anak di rumah, hak anak di rumah, dan kewajiban di Masyarakat.



Gambar 5. Siswa berdiskusi dalam kelompok-kelompok belajar

3. Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok.

Guru berkeliling mengunjungi kelompok-kelompok belajar, membimbing dan mengarahkan mereka saat diskusi, menjelaskan hal/tugas yang belum dipahami, dan meluruskan jika ada kesalahan pemahaman. Selain itu, guru juga mencatat perkembangan belajar setiap siswa.

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Siswa mempresentasikan hasil diskusinya terkait kasus hak dan kewajiban dan memperagakan role playing yang telah dirancangnya. Kelompok yang mendapat topik kewajiban anak di rumah membagi peran sebagai orang tua dan anak. Anak bermain peran membantu orang tua menyapu lantai, mencuci piring dan menjaga adik. Kelompok yang mendapat topik hak anak di rumah membagi peran sebagai orang tua dan anak. Orang tua memberi uang saku dan makan kepada anak.

Kelompok yang mendapat topik kewajiban anak di sekolah bermain peran sebagai murid-murid yang sedang menyapu kelas dan membersihkan meja-kursi dengan kemoceng. Kelompok yang mendapatkan topik hak anak di sekolah bermain peran sebagai murid dan guru. Murid mendapatkan pengajaran dari guru, dan mendapatkan nilai dari guru. Kelompok

yang mendapatkan topik kewajiban di Masyarakat berperan sebagai warga masyarakat dan pencuri. Warga yang mengikuti kegiatan ronda malam dan berhasil menangkap pencuri yang sedang beraksi.



Gambar 6. Siswa melakukan *role playing* (bermain peran) terkait hak dan kewajiban

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Siswa dengan bimbingan guru bersama-sama menyimak, menganalisis dan mengevaluasi presentasi dan performance kelompok lain. Semua kelompok saling mengapresiasi dan memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain dan performance kelompok lain dalam bermain peran.

Guru mengarahkan dan membetulkan jika ada pemahaman yang kurang tepat. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang masih kurang dipahami Siswa diberikan penguatan terhadap materi-materi penting.

Selanjutnya untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa tentang hak dan kewajiban dengan menyenangkan, guru mengadakan *game* kelompok menggunakan platform quizziz. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 laptop untuk mengakses kuis tersebut. Siswa mengerjakan sebanyak 20 soal dalam kuis tersebut. Kelompok yang cepat menjawab dengan jawaban benar akan mendapatkan poin yang lebih besar. Setiap menjawab 1 nomor, akan terlihat progress kelompok mana yang memimpin. Setelah mengerjakan 20 soal, akan otomatis terlihat kelompok mana yang menjadi juara 1, 2, maupun 3.



Gambar 7. Siswa Bermain *Game Quizziz*

Setelah game selesai siswa menyanyikan lagu terkait hak dan kewajiban, merangkum dan merefleksi pembelajaran, dan terakhir mengerjakan soal evaluasi.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model PBL terintegrasi *role playing* dan *game quizziz* pada mata pelajaran pendidikan pancasila di atas, telah dapat menumbuhkembangkan keterampilan 4C pada siswa kelas 4. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi/pengamatan peneliti selama pembelajaran berlangsung. Siswa berlatih *collaboration* dengan teman 1 kelompoknya ketika harus bekerjasama memecahkan permasalahan yang ada, bekerjasama untuk merancang *role playing* terkait hak dan kewajiban, bekerjasama dalam menjawab kuis pada kegiatan *game quizziz*.

Siswa berlatih *communication* dengan baik ketika menyampaikan pendapat, sharing ide/gagasan, bermusyawarah mencari pemecahan solusi permasalahan yang ada. Siswa belajar berkomunikasi dengan baik saat berlatih *role playing* dalam kelompoknya, saat presentasi hasil kerja kelompok, dan saat performance *role playing* terkait hak dan kewajiban.

Siswa dilatih *creativity* ketika harus merancang kegiatan *role playing* terkait hak dan kewajiban. Siswa juga berlatih *critical thinking and problem solving* saat dihadapkan dengan permasalahan yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari, yaitu tentang masalah hak dan kewajiban di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, terbukti bahwa model pembelajaran PBL terintegrasi *role playing* dan *game quizziz* mampu menumbuhkembangkan keterampilan 4C pada siswa kelas 4. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Angga (2022), bahwa dengan penggunaan PBL Siswa telah bekerja sama dengan masing-masing anggotanya dalam mengerjakan rancangan karya, komunikasi yang efektif telah terjadi selama siswa menyelesaikan tugas membuat karya, kreativitas dan berpikir kritis siswa juga meningkat selama proses pembuatan karya.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Putri Amalia Ramadani (2023) yang menunjukkan bahwa dengan metode *role playing*, peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan merdeka belajar dimana peserta didik menjadi pusat dan terlibat aktif, interaktif, serta kreatif dalam proses pembelajaran, serta peserta didik juga diberikan ruang untuk berkespresi dan mengeksplorasi secara utuh dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna, serta dapat melatih kecakapan abad 21 pada siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terintegrasi role playing dan game quizziz dilakukan dengan langkah-langkah yang terstruktur, yaitu 1) orientasi siswa terhadap masalah, 2) organisasi siswa untuk belajar, 3) bimbingan penyelidikan individu dan kelompok, 4) pengembangan dan penyajian hasil karya, serta 5) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Pengintegrasian model dan metode pembelajaran tersebut terbukti dapat menumbuhkembangkan keterampilan 4C pada siswa SD. Siswa terlibat dalam proses kolaboratif, komunikatif, kreatif, dan berpikir kritis saat mereka menyelesaikan tugas-tugas, melakukan role playing, serta berpartisipasi dalam game Quizziz. Observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa aktif dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah yang terkait dengan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR REFERENSI

Jurnal Artikel

- Angga. 2022. Penerapan *Problem Based Learning* terintegrasi STEAM untuk meningkatkan Kemampuan 4C Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 281-294
- Maulidah, Evi. *Character Building dan Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran di Era Revolusi industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional PGSD UST (2019):138-146
- Mulatsih, B. (2020). *Application Of Google Classroom, Google Form And Quizizz In Chemical Learning During The Covid-19 Pandemic*. Ide guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 5(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS:Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>.
- Ramadani, Putri Amalia. 2023. Urgensi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Disekolah Dasar Berbasismerdeka Belajar. Prosiding Seminar Nasional PGSD UST. 168-176
- Saputra, Hardika. 2021. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*). *Jurnal Pendidikan Inovatif*. 1-9

Buku Teks

- Ruminiati. (2007). Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD. Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.