

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KERAGAMAN DI SEKITARKU
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 066047 HELVETIA**

Patri Janson Silaban¹, Eglauri Agata Manihuruk², Fitri Rahmadani Hadi³,

Geofani Asima Sitingjak⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Katolik Santo Thomas

¹patri.jason.silaban@gmail.com, ²eglamanihuruk875@gmail.com,

³fitirahmadanihadi@gmail.com, ⁴geofanisitingjak1234@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to improve learning outcomes in Pancasila Education on the topic of "Diversity in My Surroundings" through the implementation of the Role Playing learning model among fourth-grade students of SD Negeri 066047 Helvetia. This classroom action research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection phases. The research subjects were 18 fourth-grade students. The findings indicate that the application of the Role Playing model effectively enhanced student participation and learning outcomes. In the initial stage (pre-cycle), only 28% of students achieved the minimum competency standard, with an average score of 62. After implementing the Role Playing model, learning outcomes improved to 67% in the first cycle and reached 89% in the second cycle, with an average score of 77. Additionally, the Role Playing model created an engaging learning environment and encouraged active student participation. Thus, the implementation of the Role Playing model proved to be effective in improving learning outcomes in Pancasila Education, especially for topics requiring understanding of social diversity. This study recommends using the Role Playing model in teaching to foster interactive classrooms and enhance students' motivation to learn.

Keywords: learning outcomes, pancasila education, role playing, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi "Keragaman di Sekitarku" melalui penerapan model pembelajaran Role Playing pada siswa kelas IV SD Negeri 066047 Helvetia. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Pada kondisi awal (pra-siklus), persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 28% dengan rata-rata nilai 62. Setelah penerapan model Role Playing, hasil belajar meningkat menjadi 67% pada siklus I dan mencapai 89% pada siklus II dengan rata-rata nilai 77. Proses pembelajaran yang menggunakan Role Playing juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif. Dengan demikian, penerapan model Role Playing efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman tentang keberagaman sosial. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan model Role Playing dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: hasil belajar, pendidikan pancasila, role playing, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar keilmuan, karakter dan keterampilan siswa. Salah satu pelajaran penting yang diterapkan di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila, yang bertujuan untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang toleran dan bermoral. Namun, pembelajaran yang

cenderung monoton, seperti model ceramah, sering kali membuat siswa pasif dan kurang memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan observasi di SDN 066047 Helvetia, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Keragaman di Sekitarku" masih terbilang rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya

melalui penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom dalam (Nana Sudjana, 2009: 22-23) yang menyatakan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan Evaluasi, 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi, dan 3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Sedangkan, menurut Oemar Hamalik (2008:159) hasil belajar menunjukkan prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Nasution (2006:36) menerangkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-

pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan (Agus Suprijono, 2009: 5). Dalam konteks ini, hasil belajar kognitif menjadi fokus utama peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini yang diukur melalui evaluasi hasil tes tertulis.

Model pembelajaran "*Role Playing*" (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno Hamzah, 2009: 26). Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Ahli lain menjelaskan bahwa *role playing* adalah suatu Aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Hisyam Zaini, 2008: 98).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Keragaman di Sekitarku" melalui penerpan model *Role Playing*.

Manfaat penelitian ini

diharapkan dapat memperkaya kajian dalam model pembelajaran yang inovatif, khususnya role playing, sebagai alternatif metode yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat pendidikan dasar. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi dan refleksi. Setting penelitian yang akan peneliti lakukan melalui 2 (dua) siklus dengan ketentuan siklus pertama dan kedua yang akan dilakukan dalam 4 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 18 orang siswa kelas IV SD Negeri 066047 Helvetia tahun ajaran 2024/2025.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui 3 cara, yaitu :
1) Tes: untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran, 2) Observasi: mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, 3)

Dokumentasi : berupa foto dan catatan kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas siswa dan guru, serta soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk hasil tes dan kualitatif untuk hasil observasi. Data dihitung menggunakan rumus rata-rata nilai (mean) sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M : Mean (nilai rata-rata)

$\sum X$: Jumlah nilai total yang diperoleh siswa

N : Jumlah siswa

Kemudian untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika 75% dari seluruh peserta didik dalam kelas telah mencapai nilai 70 (nilai ketuntasan belajar minimum). Untuk menghitung kriteria peningkatan hasil belajar secara klasikal dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum n1}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Nilai Peningkatan hasil belajar secara klasikal

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	5	13
Persentase	28%	72%
Rata-Rata Nilai Test	62	

Σn_1 : Jumlah siswa tuntas belajar secara klasikal

Σn : Jumlah total siswa

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dikatakan meningkat belajar secara individu apabila mampu mencapai nilai 70. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika mencapai 75% dari siswa mendapat nilai 70.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Langkah awal sebelum dilakukannya tindakan yaitu memberikan tes untuk mengukur kemampuan awal siswa berupa tes tertulis berbentuk pilihan berganda sebanyak 10 butir soal terkait materi Keragaman di Sekitarku. Setelah tes tersebut dikerjakan oleh siswa kemudian tes belajar tersebut dianalisis untuk melihat hasil belajar siswa pada tahap pra siklus. Persentase hasil belajar siswa pra

siklus dapat dilihat pada Tabel 1. berikut ini :

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Berdasarkan tes awal yang dilakukan, ditemukan adanya kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal dilihat dari hasil tes yang dilakukan dari 18 siswa hanya berkisar persentase 28% yang terdiri dari 5 siswa yang mampu mencapai standar kelulusan dengan nilai 80 keatas dan siswa yang tidak mencapai nilai standar mencapai persentase 72% yang terdiri dari 13 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil pembelajaran di Kelas IV SD Negeri 066047 Helveria pada materi Keragaman di Sekitarku.

Siklus I

Selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan pengamatan mengenai aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan I sebagian siswa sudah memperhatikan penjelasan guru, hanya sebagian siswa yang mau ditunjuk untuk memainkan peran dan bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan. Masih banyak siswa yang belum memahami peran

serta skenarionya sehingga peran yang dimainkan belum sepenuhnya sesuai. Pada pertemuan II, sebagian siswa mulai aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mau bertanya jawab dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan siswa yang awalnya tidak pernah maju kedepan kelas dikarenakan ditunjuk untuk bermain peran memberanikan dirinya untuk berani tampil kedepan kelas. Siswa juga terlihat antusias memperhatikan teman-temannya yang sedang memainkan peran. Setelah pembelajaran selesai guru memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Persentase hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2. berikut ini :

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I yang dilakukan menggunakan instrumen tes diperoleh 56% siswa yang mencapai ketuntasan pada pertemuan I, dan sebanyak 67% siswa yang tuntas pada pertemuan II. Nilai rata-rata siswa masih tergolong

rendah yaitu 66%. Hal ini disebabkan adanya beberapa kekurangan didalam proses pembelajaran diantaranya masih banyak siswa yang belum memahami materi secara jelas dan kurang memerhatikan penjelasan guru. Sebagian siswa juga enggan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahaminya sehingga sulit untuk menjawab soal pada tes yang diberikan. Kelemahan pada Siklus I ini yaitu permainan peran masih belum terlaksana dengan baik karena siswa masih belum percaya diri dalam bermain peran sehingga penyampaian materi dari cerita yang dimainkan belum tersampaikan dengan baik. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dihitung melalui rumus berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$M = \frac{\sum 1200}{18} = 67$$

Hasil Belajar	Pertemuan I	Pertemuan II
Tuntas	10 (56%)	12 (67%)
Tidak Tuntas	8 (44%)	6 (33%)
Rata-Rata Nilai Tes	67	

Dari hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil

belajar siswa yang diperoleh pada Siklus I masih terbilang rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar minimal. Hal ini disebabkan karena pada percobaan *role playing* di siklus I siswa masih belum menunjukkan keaktifan dalam melakukan perannya dan masih belum percaya diri untuk tampil di depan kelas.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II juga terdiri dari dua pertemuan, setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 2x35 menit, dengan materi Keragaman di Sekitarku. Setelah pembelajaran selesai guru memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Perhitungan data hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat pada Tabel 3. berikut.

Tabel 3. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil Belajar	Pertemuan I	Pertemuan II
Tuntas	14 (81%)	16 (89%)
Tidak Tuntas	4 (19%)	2 (11%)
Rata-Rata Nilai Tes	77	

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II yang dilakukan menggunakan instrumen tes diperoleh 81% siswa yang mencapai ketuntasan pada pertemuan I, dan sebanyak 89% siswa yang tuntas pada pertemuan II. Nilai rata-rata siswa sudah tergolong baik yaitu 77 dan sudah mencapai KKTP yaitu 70.

Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dihitung melalui rumus berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$M = \frac{\sum 1380}{18} = 77$$

Dari hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh pada Siklus II sudah terlihat lebih baik dari siklus sebelumnya. Pada siklus ini siswa sudah menunjukkan keaktifan dan rasa antusias dalam memainkan perannya serta sudah menunjukkan sikap percaya diri yang baik untuk

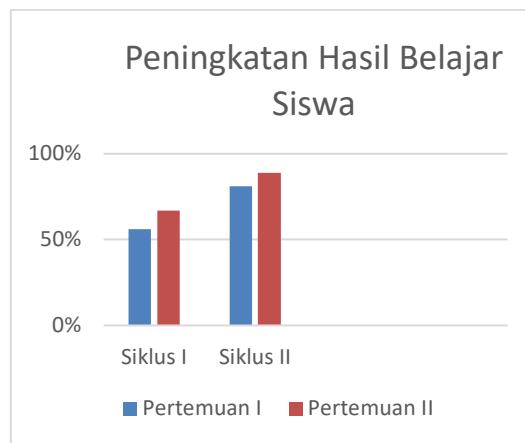
tampil di depan kelas. Hasil belajar yang diperoleh pada siklus II ini juga menunjukkan adanya peningkatan dan sudah mencapai ketuntasan minimal sehingga penelitian Tindakan kelas bisa diselesaikan pada siklus II.

Kemudian untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika 75% dari seluruh peserta didik dalam kelas telah mencapai nilai 70 dapat dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\sum n1}{\sum n} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum 16}{\sum 18} \times 100\% = 89\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam materi Keragaman di Sekitarku. Untuk memperjelas peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model *Role Playing* pada materi “Keragaman di Sekitarku” dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram peningkatan hasil belajar siswa

Berdasarkan analisa data tes hasil belajar, siswa kelas IV SD Negeri 066047 Helvetia mengalami peningkatan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan yaitu minimal 75% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Presentase peningkatan hasil belajar di akhir siklus menunjukkan siswa yang tuntas yaitu 89% untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “Keragaman di Sekitarku” sehingga penelitian yang dilakukan dapat dikatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II Pertemuan II.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

pada pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Keragaman di Sekitarku” di kelas IV SD Negeri 066047 Helvetia. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil nilai rata-rata dari pra siklus sampai siklus kedua. Pada Pra Siklus yaitu 28% dari 18 siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 62 pada materi “Keragaman di Sekitarku”. Pada Siklus I Pertemuan I yaitu 56% dari 18 siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 67. Pada tes Siklus I Pertemuan II siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 67% dari 18 siswa dengan nilai rata-rata 67. Sedangkan pada Siklus II Pertemuan I siswa yang mencapai ketuntasan yaitu 81% dari 18 siswa dengan nilai rata-rata 77. Pada Siklus II Pertemuan II yaitu 89% dari 18 siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 77. Oleh karena itu, siswa yang mendapat nilai yang mencapai standar ketuntasan yaitu di atas 70% dari jumlah siswa sehingga pertemuan dihentikan pada siklus II pertemuan II saja.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Azis Wahab. (2007). Model dan Model Mengajar

PENDIDIKAN PANCASILA.
Bandung: Alfabeta.

Agus Suprijono. (2010). Cooperative learning, teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arsyad Azhar. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Rajawali.

Azwar S.(1999). Dasar – dasar Psikometri. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Sekar Ayu Aryani, Bermawiy Munthe, Hisyam Zaini. (2008). Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan. Madani.

Budiamin, A., dkk. (2006). Perkembangan Peserta Didik. Bandung: UPI Press. Danim, S. (2010). Perkembangan Peserta Didik. Bandung: CIV Alfabeta.

Dedeh Widaningsih. (2010). Perencanaan Pembelajaran Matematika. Bandung: Rizqi Press.

Depdiknas. (2002). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. Dimiyati dan Mudjiono. (2002). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta:

Rineka Cipta. Etin Solihatini dan Raharjo. (2008). Cooperative Learning Analisis Model

- Pembelajaran PENDIDIKAN PANCASILA. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hadi Sutrisno. (2004). Statistik. Yogyakarta: Andi.
- Hadiwinarto. (2009). Psikologi: teori dan pengukuran. Bengkulu: Rahman Rahim.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CIV Pustaka Setia. Hermansyah. (2003). Pendidikan yang Humanis. Jurnal Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Sultan Syarif Qasim Pekanbaru Riau. Vol.2, No. 1 Juni 2003.
- Hidayati. (2004). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Yogyakarta: UNY.
- Karo-karo, Ulih Bukit. (1975). Suatu Pengantar ke dalam Metodologi Pengajaran. Salatiga: CV Saudara
- Kiromim Baroroh. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Model Role Playing. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Volume 8 Nomor 2. November 2011.
- Martinis Yamin. (2007). Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Miftahul Huda. (2020). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Moh Uzer Usman dan Lilis setyawati. (1993). Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nasution. (2006). Model Research (Penelitian Ilmiah). Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2001). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SMA, MA, SMK dan MAK).
- Rochiati Wiriaatmadja. (2005). Model Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subyantoro. (2009). Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi).

Semarang: Universitas
Diponegoro.

Sudarwan Danim. (2004). Motivasi
Kepemimpinan dan Efektivitas
Kelompok. Jakarta: PT. Rineka
Cipta.