

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV
UPT SD NEGERI TALLANG-TALLANG, KABUPATEN GOWA**

Ramlah¹, Amir pada², Nur Abidah Idrus³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

¹ramlah07112002@gmail.com, ²amir.pada@unm.ac.id,

³nurabidahidrus@gmail.com

ABSTRACT

*This study aims to determine (1) an overview of the use of the Role-Playing learning method in Pancasila Education for Grade IV at UPT SD Negeri Tallang-tallang, Gowa Regency, (2) an overview of students' learning outcomes in Pancasila Education for Grade IV at UPT SD Negeri Tallang-tallang, Gowa Regency, and (3) the effect of using the Role-Playing method on the learning outcomes of Grade IV students in Pancasila Education at UPT SD Negeri Tallang-tallang, Gowa Regency. This type of research is a quasi-experimental study with a Nonequivalent Control Group Design. The research subjects consisted of two classes, namely Class IVA with 21 students as the experimental class, and Class IVB with 24 students as the control class. Research data were obtained through pre-tests, post-tests, and observations, then analyzed using descriptive and inferential statistics with the *t* test aided by SPSS software. The results of the study show that (1) the use of the Role Playing method over two meetings led to an improvement in teacher activities from a good category to a very good category, and student activities also increased from a sufficient category to a very good category during the learning process. (2) Students' learning outcomes in the Pancasila Education subject also improved, as evidenced by the post-test scores of the control class falling into the moderate category, while the post-test scores of the experimental class were in the very high category. (3) There is an effect of using the Role Playing method on the learning outcomes of Pancasila education for fourth-grade students at UPT SD Negeri Tallang-tallang, Gowa Regency, through an Independent Sample *t*-test using IBM SPSS Statistics, which shows a significance value of $0.001 < 0.05$.*

Keywords: *role playing, learning outcomes, pancasila education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) gambaran penggunaan metode pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa, (2) gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa dan (3) pengaruh penggunaan metode Role Playing terhadap

hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi experiment) dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IVA yang berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB yang berjumlah 24 siswa sebagai kelas kontrol. Data penelitian diperoleh melalui pre-test, post-test, dan observasi, kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial menggunakan uji t dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) gambaran penggunaan metode Role Playing selama dua kali pertemuan, aktivitas guru meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik dan aktivitas siswa juga meningkat dari kategori cukup menjadi sangat baik dalam proses pembelajaran. (2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila juga mengalami peningkatan, hal ini dibuktikan dengan skor post-test kelas kontrol yang memperoleh kategori sedang sedangkan skor post-test kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi. (3) Terdapat pengaruh penggunaan metode Role Playing terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa melalui uji Independent Sample t-test berbantuan IBM SPSS Statistic yang menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$.

Kata Kunci: hasil belajar, pendidikan pancasila, role playing

A. Pendahuluan

Menanamkan nilai kebangsaan sejak dini merupakan langkah penting dalam membentuk karakter generasi muda yang cinta tanah air, bertanggung jawab, dan memiliki semangat toleransi. Pendidikan adalah proses mewariskan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, penelitian, dan pelatihan. Peran pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang menjadi kunci keberlanjutan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan tidak bisa

dipisahkan dari kehidupan manusia, sehingga keberadaannya sangat penting. Oleh karena itu, pendidikan berupaya mencerdaskan anak-anak agar dapat berorientasi pada kemajuan dan perkembangan dunia pendidikan.

Pendidikan harus mampu mencetak individu yang mempunyai pengetahuan tinggi, daya kompetitif, kreativitas dan sikap budi pekerti agar kualitas sumber daya manusia meningkat (Sari, R. M., & Indrawati 2021). Secara filosofis, Pendidikan juga bertujuan untuk mendukung perkembangan manusia secara menyeluruh. Guru memiliki peran

sentral dalam membimbing peserta didik dalam perjalanan mereka menuju pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam (Fauziah, 2020). Menurut Suarim & Neviyarni (2021), belajar adalah perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman. Pendidikan di Indonesia memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi berbagai tantangan masa depan. Salah satu mata pelajaran yang menjadi fokus utama kurikulum pendidikan di Indonesia adalah Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang terfokus pada penanaman dan pemberian materi terkait ideologi Pancasila ke dalam materi pembelajaran. Materi tersebut disampaikan kepada peserta didik dengan tujuan membentuk mereka menjadi warga negara berkarakter baik, dengan demikian pendidikan Pancasila dapat dianggap sebagai pendidikan ideologi di Indonesia. Pendidikan Pancasila memegang peran penting dalam membentuk karakter dan nilai kebangsaan siswa sejak jenjang Sekolah Dasar (SD). Pada kelas 4

SD, materi Pendidikan Pancasila mulai mengenalkan konsep yang lebih abstrak, seperti nilai-nilai persatuan, keadilan, dan kerakyatan. Namun, pembelajaran ini sering kali dihadapkan pada tantangan, seperti kurangnya minat siswa dan rendahnya pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan nyata (Kemendikbud, 2022). Hal ini menjadi masalah serius karena Pancasila bukan hanya sekadar hafalan, tetapi dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa menghadapi kesulitan dalam mempelajari Pendidikan Pancasila, kesulitan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti perbedaan gaya belajar, minat, dan kemampuan siswa (Anggraeni et al., 2022). Berbagai permasalahan yang terjadi di dalam kelas berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa maka dari itu, dibutuhkan adanya variasi dalam proses pembelajaran siswa di kelas. Salah satu variasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang mampu membangkitkan hasil belajar siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa dapat terlibat aktif. Perlu dilakukan

perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat dan minat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya dan belajar pun menjadi lebih efektif (Adha & Tadulako.,2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa kelas IV di UPT SD Negeri Tallang-tallang pada tanggal 21 Januari 2025, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila menghambat tercapainya tujuan pembelajaran, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV masih belum optimal, dengan hasil belajar siswa belum memuaskan. Dalam pengamatan langsung pada siswa yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas IV pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memahami konsep yang diajarkan, namun masih kesulitan dalam menerapkan pemahaman tersebut pada situasi nyata di kehidupan sehari-hari. Siswa cenderung hanya mengetahui secara teori tetapi kurang menunjukkan sikap atau tindakan sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Hal ini

terlihat pada beberapa aspek, seperti kurangnya sikap kerja sama dalam kelompok dan rendahnya kesadaran untuk menghargai pendapat teman. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan mengalami langsung proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang nyata, melibatkan siswa secara langsung, serta menumbuhkan keterampilan sosial.

Metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu metode *Role Playing* (bermain peran). Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memerankan suatu drama yang ada dalam kehidupan masyarakat dan berkaitan dengan materi yang dipelajari (Kaffa & Miaz, 2022). Metode *Role playing* merupakan suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di mana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya. Penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Baro'ah (2020)

menyatakan bahwa metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih mendalam. Hasil penelitian Ernawati, Veryliana Purnamasari, Estiyani (2024) menyimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada pendidikan dasar. Sedangkan Kesy Aksara dan Lutfi (2024) menyatakan bahwa metode ini efektif tidak hanya dalam meningkatkan hasil belajar siswa tetapi dalam menumbuhkan keterlibatan, kreativitas, dan pemahaman nilai-nilai moral pada siswa sekolah dasar.

Alasan dipilihnya metode *Role Playing* ini karna pada metode ini siswa tidak hanya ditempatkan sebagai peserta didik yang hanya mendengarkan dan mencatat saja, tetapi siswa akan diajak langsung untuk mempraktikkan contoh nyata yang terjadi di kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran yang telah dilakukan akan mudah tertanam dalam ingatan siswa. Berdasarkan dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian

dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang, Kabupaten Gowa”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen tipe *Quasi Eksperimen Design*. Penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa pada kelas IV. Pada penelitian ini terdapat dua kelas terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Negeri Tallang-tallang, Kabupaten Gowa. Adapun sampel pada penelitian ini menggunakan kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 siswa dan IVB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 24 siswa. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan dua kelas yakni kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelas

kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Penelitian diawali dengan memberikan tes awal (*pre-test*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian diakhiri dengan pemberian tes akhir (*post-test*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tiga tujuan penelitian yang telah dilakukan. Untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang, Kabupaten Gowa. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang, Kabupaten Gowa. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang, Kabupaten Gowa.

1. Penggunaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang, Kabupaten Gowa.

Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa, dengan kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. Penelitian ini berlangsung selama 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan memberikan *pre-test*, kemudian memberikan perlakuan pertama pada kelas eksperimen. Pertemuan kedua pemberian perlakuan kedua pada kelas eksperimen diikuti dengan pemberian *post-test* pada kelas eksperimen, pertemuan ketiga pemberian *pre-test* pada kelas kontrol, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan pertama pada kelas kontrol, pertemuan keempat perlakuan kedua pada kelas kontrol diikuti dengan pemberian *post-test* pada kelas kontrol.

Peneliti menggunakan modul ajar sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan metode *Role Playing*

di kelas IVA SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa, secara lebih rinci dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menerapkan Metode Role playing

Keterangan	Treatment 1	Treatment 2
Jumlah	26/32	31/32
Persentase	81,2%	96,8%

Sumber: Lembar Observasi

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran melalui penggunaan metode *Role playing* pada pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh skor sebesar 26 dari 32 dengan persentase pencapaian 81,25%, yang termasuk dalam kategori Baik. Sedangkan pada pertemuan kedua, skor meningkat menjadi 31 dari 32 dengan persentase 96,8%, sehingga berada pada kategori Sangat Baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Guru mampu membuka pelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi yang menarik, menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas, membagi kelompok secara efektif, membimbing siswa dalam bermain peran, serta

menekankan nilai-nilai Pancasila dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan refleksi dan tindak lanjut yang baik di akhir pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, hasil observasi ini membuktikan bahwa penerapan metode *Role Playing* berpengaruh positif terhadap peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui metode ini, pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna, dan kontekstual, karena peserta didik dapat belajar melalui pengalaman langsung yang menggambarkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang, Kabupaten Gowa

Analisis deskriptif dimaksud untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dengan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dan kelas kontrol tanpa menggunakan metode pembelajaran

Role Playing sebagai pembanding pada siswa kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa.

a. Data *Pre-Test* Siswa tentang Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Kontrol

Pre-test pada kelas kontrol dilakukan hari Rabu tanggal 16 September 2025 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 24 orang. Setelah data *pre-test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 30*, untuk mengetahui data deskriptif skor nilai *pre-test* siswa pada kelas kontrol. Data hasil *pre-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Deskriptif Skor *Pre-Test* Siswa pada Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	24
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	75
Rata-rata (Mean)	61.67
Rentang (Range)	25
Standar Deviasi	7.894
Median	62.50
Modus	65

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 30*
 Berdasarkan Tabel 2, hasil *pre-*

test siswa pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh adalah 50, sedangkan nilai tertinggi mencapai 75. Nilai rata-rata (*mean*) sebesar 61,67, dengan median 62,50 dan modus 65, menunjukkan bahwa kemampuan

awal siswa berada pada kategori sedang. Nilai rentang (*range*) sebesar 25 dan standar deviasi 7,894 mengindikasikan adanya variasi nilai antar siswa yang cukup besar, namun masih dalam batas wajar. Hasil ini menggambarkan bahwa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran, kemampuan siswa di kelas kontrol belum merata dan cenderung sedang. Hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dikelompokkan lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase hasil *pre-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *Pre-test* Siswa pada Kelas Kontrol

No	Interval	Kategori Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
1	$0 < x < 59$	Sangat Rendah	8	33,33
2	$59 < x < 69$	Rendah	10	41,66
3	$69 < x < 79$	Sedang	6	25
4	$79 < x < 89$	Tinggi	0	0
5	$89 < x < 100$	Sangat Tinggi	0	0
Total			24	100

Berdasarkan Tabel 3, hasil *pre-test* siswa pada kelas kontrol menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan

pembelajaran masih tergolong rendah. Dari total 24 siswa, terdapat 8 siswa (33,33%) yang berada pada kategori sangat rendah, 10 siswa (41,66%) berada pada kategori rendah, dan 6 siswa (25%) berada pada kategori sedang. Tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori tinggi maupun sangat tinggi.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas kontrol belum menguasai materi dengan baik sebelum proses pembelajaran dilakukan. Rendahnya hasil belajar siswa pada tahap *pre-test* ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya motivasi belajar, penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Data *Post-Test* tentang Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Kontrol

Post-test hasil belajar siswa pada kelas Kontrol dilakukan pada hari Rabu, 17 September 2025 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 24 siswa. Setelah itu data *post-test* kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 30*, untuk

mengetahui data deskriptif skor nilai *post-test* siswa pada kelas Kontrol. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Deskriptif Skor *Post-Test* Siswa pada Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	24
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	85
Rata-rata (Mean)	75.63
Rentang (Range)	25
Standar Deviasi	6.807
Median	75.00
Modus	75

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 30*

Berdasarkan Tabel 4, hasil *post-test* siswa pada kelas kontrol menunjukkan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 85, dengan rata-rata (*mean*) 75,63, median 75, dan modus 75. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah pembelajaran konvensional berada pada kategori cukup baik. Nilai rentang (*range*) sebesar 25 dan standar deviasi 6,807 menunjukkan bahwa variasi nilai antar siswa tidak terlalu besar, sehingga hasil belajar relatif merata. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan nilai *pre-test*, peningkatan tersebut tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen. Jika skor hasil belajar Pendidikan Pancasila tidak diberikan perlakuan berupa penggunaan metode *Role Playing* dikelompokkan

lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase hasil *post-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *Post-test* Siswa pada Kelas Kontrol

N o	Interv al	Katego ri Hasil Belajar	Frekue nsi	Persent ase (%)
1	$0 < x < 59$	Sangat Rendah	8	33,33
2	$59 < x < 69$	Rendah	10	41,66
3	$69 < x < 79$	Sedang	6	25
4	$79 < x < 89$	Tinggi	0	0
5	$89 < x < 100$	Sangat Tinggi	0	0
Total			24	100

Berdasarkan Tabel 5, hasil *post-test* siswa pada kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan *pre-test*. Dari 24 siswa, tidak ada yang berada pada kategori sangat rendah, sementara 3 siswa (12,5%) berada pada kategori rendah, 11 siswa (45,83%) berada pada kategori sedang, dan 10 siswa (41,66%) berada pada kategori tinggi. Tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran konvensional, sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar hingga mencapai kategori sedang dan tinggi.

Peningkatan ini menggambarkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tetap memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa, meskipun tidak terlalu signifikan.

Dibandingkan dengan hasil *pre-test*, terlihat adanya pergeseran dari kategori rendah dan sangat rendah menuju kategori sedang dan tinggi. Namun, tidak adanya siswa yang mencapai kategori sangat tinggi menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang mampu mendorong siswa mencapai potensi maksimalnya.

c. Data *Pre-Test* Siswa tentang Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Eksperimen

Pre-test hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa pada kelas eksperimen dilakukan pada hari Selasa tanggal 16 September 2025 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 siswa. Setelah data *pre-test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 30*, untuk mengetahui data deskriptif skor *pre-test* siswa pada tabel kelas eksperimen. Data hasil *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Deskriptif Skor *Pre-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	21
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	75
Rata-rata (Mean)	64.29
Rentang (Range)	25
Standar Deviasi	7.295
Median	65.00
Modus	60

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 30

Berdasarkan tabel 6, dapat dilihat hasil analisis statistik deskriptif skor *pre-test* siswa pada kelas eksperimen, diperoleh jumlah sampel sebanyak 21 siswa. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 50, sedangkan nilai tertinggi adalah 75, sehingga diperoleh rentang nilai (*range*) sebesar 25. Nilai rata-rata (*mean*) hasil *pre-test* adalah 64,29, yang menunjukkan bahwa secara umum kemampuan awal siswa berada pada kategori cukup. Nilai median sebesar 65 menunjukkan bahwa setengah dari siswa memperoleh nilai di atas 65 dan setengah lainnya di bawah nilai tersebut. Adapun nilai modus sebesar 60, yang berarti nilai 60 merupakan skor yang paling sering muncul di antara seluruh hasil *pre-test* siswa. Nilai standar deviasi sebesar 7,295 menunjukkan bahwa sebaran nilai siswa cukup bervariasi. Jika hasil belajar Pendidikan Pancasila

sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan metode *Role Playing* dikelompokkan lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase hasil *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *Pre-test* Siswa pada Kelas Eksperimen

N o	Interval	Kategori Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
1	$0 < x < 59$	Sangat Rendah	4	19,04
2	$59 < x < 69$	Rendah	9	42,85
3	$69 < x < 79$	Sedang	8	38,09
4	$79 < x < 89$	Tinggi	-	0
5	$89 < x < 100$	Sangat Tinggi	-	0
Total			21	100

Berdasarkan Tabel 7, mengenai distribusi frekuensi dan persentase skor *pretest* siswa pada kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan metode pembelajaran masih tergolong rendah. Dari 21 siswa, terdapat 4 siswa (19,04%) yang memperoleh skor pada kategori sangat rendah dan 9 siswa (42,85%) berada pada kategori rendah. Sementara itu, 8 siswa (38,09%) berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang mencapai kategori tinggi maupun sangat tinggi. Hal ini menunjukkan

bahwa secara umum hasil belajar siswa pada saat *pretest* masih belum optimal. Sebagian besar siswa belum memahami materi dengan baik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

d. Data *Post-Test* Siswa tentang Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Eksperimen

Post-test hasil belajar siswa pada kelas Eksperimen dilakukan pada hari rabu tanggal 17 September 2025 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 siswa. Setelah itu data *post-test* kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 30*, untuk mengetahui data dekriptif skor *post-test* siswa pada kelas eksperimen. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8 Deskriptif Skor *Post-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	21
Nilai Terendah	70
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (Mean)	85.95
Rentang (Range)	30
Standar Deviasi	9.168
Median	85.00
Modus	85

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 30*
 Berdasarkan Tabel 8, hasil *post-test* siswa pada kelas eksperimen menunjukkan nilai terendah 70 dan tertinggi 100, dengan rata-rata 85,95,

median 85, dan modus 85. Nilai-nilai tersebut menunjukkan hasil belajar siswa tergolong tinggi dan distribusi data cenderung normal. Rentang sebesar 30 dan standar deviasi 9,168 menandakan variasi nilai antar siswa tidak terlalu besar. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran pada kelas eksperimen berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dikelompokkan lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase hasil *post-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *Post-test* Siswa pada Kelas Eksperimen

No.	Interval	Kategori Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
1	$0 < x < 59$	Sangat Rendah	0	0
2	$59 < x < 69$	Rendah	0	0
3	$69 < x < 79$	Sedang	4	19.04
4	$79 < x < 89$	Tinggi	8	38.09
5	$89 < x < 100$	Sangat Tinggi	9	42,85

Tot al	21	100
-----------	----	-----

Berdasarkan Tabel 9, hasil *post-test* siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah maupun rendah. Sebanyak 4 siswa (19,04%) berada pada kategori sedang, 8 siswa (38,09%) pada kategori tinggi, dan 9 siswa (42,85%) masuk kategori sangat tinggi.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori tinggi dan sangat tinggi, menandakan bahwa penerapan metode pembelajaran pada kelas eksperimen berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak adanya siswa pada kategori rendah memperlihatkan bahwa seluruh peserta didik mampu memahami materi dengan baik setelah proses pembelajaran berlangsung.

3. Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Tallang-Tallang, Kabupaten Gowa

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

terdistribusi dengan normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 30*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. Data hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol dan kelas eksperimen

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	0.091	0.091 > 0,05 = Normal
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	0.193	0.193 > 0,05 = Normal
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	0.096	0.096 > 0,05 = Normal
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	0.303	0.303 > 0,05 = Normal

Sumber : *IBM SPSS Statistics Version 30*

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 30*. Data akan diuji homogenitasnya yaitu berasal dari *pre-test* dan *post-test*. Data hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11 Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen	0.604	$0.604 > 0,05 =$ Homogen
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	0.170	$0.170 > 0,05 =$ Homogen

Sumber: *IBM SPSS Statistics Version 30*
 Berdasarkan tabel 11, data tersebut menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pre-test* kelas Kontrol dan eksperimen maupun *post-test* kelas kontrol dan eksperimen dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan yaitu uji *independent sample t-test* yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Pendidikan

Pancasila siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun uji *sample t-test* pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) *Independent sample t-test pre-test* kelas Kontrol dan eksperimen

Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *pre-test* kelas kontrol dan *pre-test* kelas eksperimen dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 30*. Syarat dapat dikatakan signifikan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil *Independent Sample T-Test* nilai *Pre-test* kelas kontrol dan *pretest* kelas Eksperimen.

Tabel 12 *Independent sampel T-Test Pre-test* Kelas Kontrol dan kelas eksperimen

Data	t	df	Nilai Proabilitas	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan kelas eksperimen	1.150	4 3	0.128	$0.128 > 0,05 =$ Tidak ada perbedaan

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 30*
 Hipotesis untuk pengujian ini adalah

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara nilai *pre-test* kelas kontrol dengan

nilai *pre-test* eksperimen
 Ha : terdapat perbedaan antara
 nilai *pre-test* kelas kontrol
 dengan nilai *pre-*
test eksperimen

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test* pada nilai *pre-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagaimana ditampilkan pada Tabel 12, diperoleh nilai *t* sebesar 1,150 dengan derajat kebebasan (*df*) sebanyak 43 dan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,128. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,128 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif sama sebelum diberikan perlakuan atau intervensi pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelompok seimbang, sehingga perbedaan hasil pada tahap selanjutnya dapat lebih diyakini sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan, bukan karena perbedaan kemampuan awal peserta didik.

2) *Independent sample t-test post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan metode *Role Playing*. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 30*, syarat data dikatakan ada perbedaan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *Independent Sampel T-Test* nilai *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol.

Tabel 13 *Independent sampel T-Test Post-test* Kelas Kontrol dan kelas eksperimen

Data	t	df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan kelas eksperimen	4.325	43	0.001	$0.001 < 0,05 =$ ada perbedaan

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 30*
 Berdasarkan Tabel 13, hasil uji

Independent Sample T-Test pada data *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan

nilai $t = 4.325$ dengan derajat kebebasan (df) = 43 serta nilai signifikansi (p) = 0.001. Karena nilai probabilitas $0.001 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar melalui kegiatan memainkan peran tertentu dalam situasi yang menyerupai kenyataan. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, metode ini digunakan untuk menumbuhkan pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman langsung yang bermakna.

1. Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang, Kabupaten Gowa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV A UPT SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa, penggunaan metode

pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan hasil yang sangat positif terhadap peningkatan aktivitas guru dan peserta didik. Hasil observasi pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa aktivitas guru pada pertemuan pertama termasuk dalam kategori *Baik*. Pada pertemuan kedua, aktivitas guru meningkat berada pada kategori *Sangat Baik*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Guru mampu membuka pelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi yang menarik, menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas, serta membagi kelompok secara efektif sesuai dengan peran yang akan dimainkan oleh siswa. Selain itu, guru juga memberikan bimbingan yang tepat selama kegiatan berlangsung, memberikan umpan balik, serta menekankan nilai-nilai Pancasila dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Pada tahap akhir pembelajaran, guru juga melibatkan siswa dalam kegiatan refleksi dan memberikan tindak lanjut yang

relevan, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Peningkatan aktivitas guru menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui metode ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, komunikatif, dan kontekstual. Siswa tidak hanya mempelajari nilai-nilai Pancasila secara teoritis, tetapi juga mengalami dan mempraktikkan nilai-nilai tersebut secara langsung melalui kegiatan bermain peran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna karena siswa dapat belajar melalui pengalaman yang mencerminkan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan Juliana et al (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat konteks budaya siswa, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga hasil belajar meningkat.. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh positif terhadap

peningkatan aktivitas guru dan peserta didik, serta berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang, Kabupaten Gowa

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa, diperoleh bahwa penggunaan metode *Role Playing* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data diperoleh melalui tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *Role Playing*, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori rendah dan sangat rendah, sementara sebagian lainnya berada pada kategori sedang. Tidak ada siswa yang mencapai kategori tinggi maupun sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, pemahaman

siswa terhadap materi masih tergolong rendah.

Setelah penerapan metode Role Playing selama beberapa kali pertemuan, hasil *post-test* memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, sedangkan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah maupun sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, hasil belajar juga mengalami peningkatan, namun tidak sebesar kelas eksperimen. Sebagian besar siswa pada tahap *pre-test* berada pada kategori rendah dan sangat rendah, sedangkan setelah pembelajaran, mayoritas berpindah ke kategori sedang dan tinggi. Meskipun terjadi peningkatan, hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional belum seefektif metode Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa

penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh yang lebih signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini karena dalam metode *Role Playing*, siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui permainan peran yang menggambarkan situasi nyata, sehingga mereka lebih mudah memahami makna dan penerapan nilai-nilai Pancasila. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Silaban et al (2025) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa serta hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih memahami nilai-nilai Pancasila tidak hanya secara teoritis, tetapi juga secara praktis melalui simulasi kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* di kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai, perubahan kategori hasil belajar, serta meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Tallang-Tallang, Kabupaten Gowa

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dapat diketahui bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, berada dalam kategori berdistribusi normal. Hal ini berarti data hasil belajar siswa memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Selanjutnya, hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa data pada kedua kelas termasuk dalam kategori homogen, yang berarti varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen serupa. Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, maka data layak dianalisis menggunakan uji Independent Sample T-Test untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kedua kelas.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh bahwa pada tahap *pre-test*, kedua kelas berada pada kategori tidak terdapat perbedaan signifikan, sehingga kemampuan awal siswa dapat dikatakan setara. Namun setelah diterapkannya metode *Role Playing*, hasil *post-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan pengaruh positif

dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang Kabupaten Gowa.

Perbedaan yang signifikan ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan metode *Role Playing* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran *Role Playing*, siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui kegiatan bermain peran yang menggambarkan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengalaman langsung tersebut, siswa lebih mudah memahami konsep dan nilai Pancasila serta mampu menginternalisasikannya dengan baik. Selain itu, kegiatan bermain peran mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan keberanian berpendapat, yang turut memengaruhi peningkatan hasil belajar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Rahayu (2024) yang menyatakan bahwa metode *Role Playing* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga aspek afektif dan sosial, yang

cocok dengan fokus mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, metode *Role Playing* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPT SD Negeri Tallang-tallang terlaksana dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari peningkatan skor aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa metode *Role Playing* menciptakan suasana

belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya metode *Role Playing*. Berdasarkan hasil *post-test*, rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, sedangkan rata-rata nilai pada kelas kontrol sebagian besar siswa berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional.
3. Terdapat Pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV UPT SD Negeri tallang-tallang Kabupaten Gowa, hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Nilai signifikansi pada *post-test* sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, U., & Tadulako, W. (2024). *Implementasi Model PBL dan Media Permainan Ubur- Ubur untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Pendidikan*
- Irawati, D., Mukodi, M., & Suryatin, S. (2020). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Hasil Belajar PKN di SD Donorojo. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(2), 60-66.
- Kaffa, Z., & Miaz, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8228–8238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>
- Khairun nisa, Nadia, and Risda Amini. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together Di Kelas III SD." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6(2): 541–47.
- Rahayu, S. M. (2024). Improving the Quality of PKn Learning in Primary Schools Through a Role-Playing Teaching Model. *International Journal of Students Education*, 284-288.
- Rahmawati, I., & Ali Akbar, M. (2023). Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*,

- 1(2), 174–181.
<https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Sari, R. M., & Indrawati, T. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together Di Kelas V SD N 02 Sariak Laweh Kabupaten Lima Puluh Kota." *Journal of Basic Education Studies* 4(1): 2200-2211.
- Sarifah, A. A. Penggunaan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 6, pp. 1439-1443).
- Silaban, P. J., Manihuruk, E. A., Hadi, F. R., & Sitinjak, G. A. (2025). Penerapan model Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila materi keragaman di sekitarku pada siswa kelas iv sd negeri 066047 helvetia. *Pendas: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 10(01), 438-448.
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Syafitri, D. . (2022). *Penerapan Strategi KWL (Know Want To Know-Learned)* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Peserta Didik Kelas IV MI Ihyaul Ulum Cangaan Ujungpangkah Gresik (*Doctoral dissertation*, UIN Susunan Ampel Surabaya).
- Wahyuni, A., Hartana, D. D., & Rachmadi, S. S. (2020). Metode Pembelajaran yang digunakan oleh Guru sekolah dasar. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 23–27.
- Wulandari, S. I., Nuryadi, N., & Wargana, M. B. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12142–12147.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8320>
- Ziliwu, M. H., Bawamenewi, A., Lase, B. P., & Harefa, H. O. N. (2024). Peranan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9956–9965.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5839>