

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELEJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN MODEL *ROLE PLAYING* DI KELAS V  
SDN 12 BUKIT CANGANG KOTA BUKITTINGGI**

M. Andrean Fernandes<sup>1</sup>, Atri Waldi<sup>2</sup>, Tiok Wijanarko<sup>3</sup>, Arwin<sup>4</sup>

Departemen PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

e-mail: [1fernandesmandrean@gmail.com](mailto:fernandesmandrean@gmail.com), [2Atriwaldi@fis.unp.ac.id](mailto:Atriwaldi@fis.unp.ac.id),  
[3tiokwianarko@fip.unp.ac.id](mailto:tiokwianarko@fip.unp.ac.id), [4arwin62@fip.unp.ac.id](mailto:arwin62@fip.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

This research was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students at SDN 12 Bukit Cangang, Bukittinggi City. These problems are caused by the learning process remains teacher-centered, relies heavily on lecture-based methods, and shows minimal active student participation in classroom activities, resulting in low learning outcomes across three aspects: attitudes, knowledge, and skills. The purpose of this study is to describe the improvement in student learning outcomes through the application of the Role Playing model in fifth-grade Pancasila Education at SDN 12 Bukit Cangang, Bukittinggi City, covering aspects of teaching module design, learning implementation, and student learning outcomes. The study employed Classroom Action Research (CAR) using both qualitative and quantitative approaches. It was carried out over two cycles, where the first cycle included two meetings and the second cycle consisted of one meeting, in the first semester of the 2025/2026 academic year. The research subjects were 17 fifth-grade students at SDN 12 Bukit Cangang. Data were gathered through observation, tests, and documentation, and subsequently analyzed using descriptive methods. The results showed significant improvements in all observed aspects. The design of The teaching module improved from 83.3% (Good) in Cycle I, Meeting I, to 95.8% (Very Good) in Cycle II. Teacher performance rose from 77.2% (Fair) to 95.4% (Very Good), while student participation increased from 75% (Fair) to 95.4% (Very Good). Learning outcomes in the attitude aspect increased from an average of 71.69 to 83.45, knowledge from 65.88 to 90, and skills from 74.26 to 91.17, with 100% completion across all three aspects in Cycle II. Based on these results, It can be concluded that the consistent and effective application of the Role Playing model is able to comprehensively enhance students' learning outcomes in Pancasila Education for fifth-grade students at SDN 12 Bukit Cangang, Bukittinggi City.

**Kata Kunci:** *Learning Outcomes, Pancasila Education, Role Playing Model, Classroom Action Research, Elementary School*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 12 Bukit Cangang, Kota Bukittinggi. Permasalahan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan metode ceramah yang dominan, serta kurangnya Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai di ketiga aspek, yaitu sikap,

pengetahuan, dan keterampilan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model Role Playing pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 12 Bukit Canggih, Kota Bukittinggi, yang meliputi aspek perancangan modul ajar, proses pelaksanaan pembelajaran, serta capaian hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana siklus I terdiri atas dua pertemuan dan siklus II satu pertemuan, pada semester I tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian yaitu 17 orang peserta didik kelas V SDN 12 Bukit Canggih. Data diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek yang diamati. Perencanaan modul ajar mengalami peningkatan dari 83,3% (Baik) pada Siklus I Pertemuan I menjadi 95,8% (Sangat Baik) pada Siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 77,2% (Cukup) menjadi 95,4% (Sangat Baik), sedangkan aktivitas peserta didik naik dari 75% (Cukup) menjadi 95,4% (Sangat Baik). Hasil belajar pada aspek sikap meningkat dari rata-rata 71,69 menjadi 83,45, aspek pengetahuan dari 65,88 menjadi 90, dan aspek keterampilan dari 74,26 menjadi 91,17, dengan tingkat ketuntasan mencapai 100% pada ketiga aspek di Siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Role Playing yang dilakukan secara efektif dan berkesinambungan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 12 Bukit Canggih, Kota Bukittinggi.

**Keywords:** Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Model Role Playing, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah aspek utama dalam kehidupan manusia, yang berarti setiap individu di Indonesia memiliki hak untuk mendapatkannya serta diharapkan terus berkembang di dalamnya. Pendidikan adalah proses yang tiada henti, bertujuan untuk mengembangkan potensi diri setiap individu agar dapat menjalani dan mempertahankan kehidupan. Oleh karena itu, menjadi seseorang yang terdidik memiliki peran yang sangat penting (Alpian Yayan et al., 2019).

Dengan demikian, pendidikan tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup nilai-nilai budaya dan pembentukan kepribadian (Destiniar, 2018). Ini sejalan dengan salah satu mata pelajaran resmi di sekolah yang menitikberatkan pada pembentukan

karakter, yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Tujuan ini dapat tercapai jika pendidikan kewarganegaraan berhasil memberikan kontribusi yang efektif dalam mengarahkan peserta didik sebagai penerus bangsa untuk turut serta memperkuat karakter bangsa (Nugroho et al., 2019).

Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam memastikan pembelajaran Pendidikan Pancasila berjalan dengan efektif. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh upaya guru dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung. Idealnya proses pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menitikberatkan pada pembentukan aspek moral (afektif) tanpa mengabaikan aspek lainnya. Oleh sebab itu, dalam proses

pembelajaran, guru perlu mengoptimalkan kemampuan berpikir peserta didik agar tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat tercapai dan memberikan manfaat maksimal (Widiyawati et al., 2016).

Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk mengembangkan pembelajaran yang relevan dan disesuaikan dengan kebutuhan individu setiap peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Khaulani & Taufina, 2020) bahwa Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan aspek fundamental yang perlu dipelajari sebagai upaya penanaman nilai moral pada siswa sekolah dasar sejak dini. Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila sudah sepatutnya memperoleh perhatian yang lebih besar.

Ketika melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila, seorang pendidik harus memperhatikan berbagai aspek, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Guru perlu menerapkan model dan metode pembelajaran yang beragam agar peserta didik tidak mudah merasa jenuh dan tetap termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut secara menyeluruh, pada akhirnya hal ini akan berdampak positif pada proses pembelajaran dan prestasi akademik peserta didik.

Dari penjelasan di atas Salah satu hal krusial yang harus diperhatikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah penyusunan perencanaan

yang baik dan matang, khususnya dalam penyusunan modul ajar. Modul ajar berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang jalannya proses pembelajaran, mulai dari perumusan tujuan, penyusunan materi, tahapan kegiatan pembelajaran, hingga teknik penilaian.

Namun, dalam praktiknya, masih banyak guru yang belum maksimal dalam menyusun dan memanfaatkan modul ajar secara efektif. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang terstruktur dan terasa monoton, sehingga berpotensi menurunkan minat belajar peserta didik, khususnya di jenjang sekolah dasar (Salsabilla et al., 2023).

Proses pembelajaran yang ideal seharusnya berlangsung dalam suasana yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik dari awal hingga akhir. Namun, peserta didik seringkali kurang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar, sementara guru cenderung menghabiskan seluruh waktu membahas topik tanpa mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yang pada akhirnya menurunkan semangat mereka. Oleh sebab itu, guru diharapkan merancang pembelajaran secara matang sebelum memulai kegiatan mengajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan terarah (Irwan & Kamarudin, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, baik yang berkaitan dengan modul ajar yang digunakan, guru, maupun peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada modul ajar, peneliti menemukan beberapa permasalahan, yaitu: (1) Materi pembelajaran terlalu teoritis dan sulit

dipahami, (2) Aktivitas dalam modul tidak mendorong kerja sama antar siswa. Hasil pengamatan proses pembelajaran dari segi guru yaitu: (1) Guru terlalu banyak menggunakan metode ceramah, (2) Guru kurang memahami teknik pembelajaran yang melibatkan semua siswa.

Selanjutnya hasil pengamatan dari pihak peserta didik yaitu: (1) Siswa bersikap individualis dan tidak peduli dengan teman, (2) Siswa tidak mau bekerja sama dalam proses pembelajaran, (3) Hanya beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Rendahnya keterlibatan dan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek proses, tetapi juga pada hasil belajar. Hal ini tercermin dari nilai formatif Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN 12 Bukit Cangang, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, perlu adanya pembaruan Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila oleh guru sebagai upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berpusat pada guru perlu diubah menjadi pembelajaran yang berfokus pada siswa agar siswa menjadi lebih aktif dan berpikir kritis, mampu berdiskusi secara berpasangan dengan komunikasi aktif, sehingga menumbuhkan gagasan baru dan membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit serta memecahkan masalah dalam pembelajaran. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dari berbagai model yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka.

Model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Role Playing. Metode Role Playing dipilih

sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V karena dinilai mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik (Iskandar & Rachmadtullah, 2017). Role Playing dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, mendorong kerja sama melalui interaksi antar siswa, serta menunjukkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran (Latifah & Priantari, 2024).

Bukti dari penerapan model Role Playing ini salah satunya adalah hasil penelitian dari (Nurgiansah et al., 2021) yang menyatakan kelebihanannya adalah: (1) siswa memegang kendali pembelajaran/sangat dominan. (2) materi yang didapat mudah untuk diingat karena siswa terlibat langsung di dalamnya. (3) mampu menarik minat belajar siswa, partisipasi siswa, motivasi siswa, dan meningkatkan pemahaman terhadap isi materi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, berbagai permasalahan yang ditemukan di lapangan menunjukkan adanya kebutuhan nyata untuk memperbaiki kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 12 Bukit Cangang. Permasalahan tersebut mencakup rendahnya keterlibatan peserta didik, metode pembelajaran yang kurang variatif, serta hasil belajar yang belum mencapai ketuntasan secara optimal. Dalam rangka upaya mengatasi masalah tersebut, Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan mengangkat judul: "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Model Role Playing di Kelas V SDN 12 Bukit Cangang Kota Bukittinggi".

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang menyajikan data dalam bentuk deskriptif berupa kata-kata, sedangkan pendekatan kuantitatif menyajikan data dalam bentuk numerik atau angka.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui siklus yang berulang, yang meliputi empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 12 Bukik Cangang Kota Bukittinggi pada semester I tahun ajaran 2025/2026, dengan subjek penelitian yaitu 17 orang peserta didik kelas V. Dimana penelitian dilaksanakan pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Pancasila dalam Kehidupanku”.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes peserta didik yang diperoleh dari soal evaluasi yang diberikan pada setiap akhir siklus pembelajaran, yang kemudian diolah secara statistik untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar. Sedangkan data kualitatif berupa hasil pengamatan, Lembar observasi dan dokumentasi pada setiap tindakan penerapan model Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SDN 12 Bukit Cangang.

Model analisis data kualitatif menurut Sugiyono dalam (Safrudin et al., 2023) menyatakan bahwa analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu analisis yang berangkat dari data yang diperoleh, kemudian dikembangkan menjadi pola hubungan tertentu atau dijadikan dasar dalam penyusunan hipotesis.

Sementara itu, analisis data kuantitatif terhadap hasil belajar peserta didik dilakukan menggunakan persentase sebagaimana dikemukakan oleh Kemendikbud (2018) untuk menggambarkan hasil yang diperoleh dalam bentuk predikat, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = (\text{jumlah skor yang diperoleh} / \text{jumlah skor maksimal}) \times 100$$

Adapun kriteria tingkat keberhasilan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Taraf Keberhasilan**

Predikat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$90 < SB \leq 100$
Baik (B)	$80 < B \leq 89$
Cukup (C)	$70 < C \leq 79$
Perlu Bimbingan (K)	$\leq 69$

*Sumber : Kemendikbud panduan Pembelajaran dan Asesment Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Sekolah Dasar, dan Menengah 2022*

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Rancangan Modul Ajar dengan Model Role Playing**

Dalam Kurikulum Merdeka, modul ajar hadir sebagai pengganti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan komponen yang lebih lengkap serta bersifat fleksibel. Modul ajar paling sedikit harus memuat tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media yang digunakan, bentuk asesmen, serta referensi belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Dalam penelitian ini, modul ajar dirancang menggunakan model Role Playing dan dinilai oleh observer selama tiga tahap pelaksanaan, yaitu Siklus I

Pertemuan I, Siklus I Pertemuan II, dan Siklus II.

Hasil observasi yang dilakukan oleh observer menunjukkan adanya peningkatan kualitas modul ajar pada setiap siklus. Pada Siklus I Pertemuan I, modul ajar telah menampilkan beberapa deskriptor meskipun masih terdapat berbagai kekurangan dalam penyusunannya, sehingga memperoleh skor 20 dari skor maksimal 24 dengan persentase 83,3% dan kualifikasi Baik (B). Selanjutnya, pada Siklus I Pertemuan II, hasil pengamatan menunjukkan bahwa deskriptor yang muncul semakin lengkap meskipun masih terdapat beberapa kekurangan, dengan peningkatan skor menjadi 22 atau 91,6% yang termasuk dalam kualifikasi Sangat Baik (SB).

Kemudian, pada Siklus II, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar deskriptor telah terpenuhi walaupun masih terdapat sedikit kekurangan, dengan skor kembali meningkat menjadi 23 atau 95,8% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Peningkatan yang terjadi secara bertahap ini sejalan dengan tujuan Penelitian Tindakan Kelas, yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui proses refleksi dan perbaikan yang dilakukan secara berkesinambungan pada setiap siklus (Arikunto et al., 2021).

Secara umum, perencanaan modul ajar dengan model Role Playing dalam penelitian ini mengalami peningkatan yang signifikan dan konsisten pada setiap siklus, yaitu dari 83,3% pada Siklus I Pertemuan I, meningkat menjadi 91,6% pada Siklus I Pertemuan II, dan mencapai 95,8% pada Siklus II. Peningkatan ini tidak terlepas dari proses refleksi yang dilakukan secara sungguh-sungguh setelah setiap pelaksanaan siklus, sehingga

kekurangan yang ditemukan dapat segera diperbaiki pada tahap berikutnya. Menurut (Maulida, 2022) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk terus mengembangkan modul ajar secara berkelanjutan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dengan tercapainya persentase 95,8% yang berada pada kualifikasi Sangat Baik pada Siklus II, hal ini menunjukkan bahwa peneliti telah mampu menyusun rancangan modul ajar dengan model Role Playing yang berkualitas tinggi dan memenuhi standar pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

## **2. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Menggunakan Model Role Playing**

Dalam penelitian ini, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan dengan menggunakan model Role Playing di kelas V SD Negeri 12 Bukit Cangang, Kota Bukittinggi, dimana pelaksanaan pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengaktifkan seluruh komponen pembelajaran secara bersamaan, mulai dari guru, peserta didik, materi, hingga media, dalam satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Hamalik, 2011).

Pada Siklus I Pertemuan I, aktivitas guru mencapai persentase 77,2% dengan kualifikasi Cukup (C), sedangkan aktivitas peserta didik memperoleh 75% dengan kualifikasi yang sama, yaitu Cukup (C). Kemudian pada Siklus I Pertemuan II, keduanya meningkat menjadi 88,6% dengan kualifikasi Baik (B). Selanjutnya pada Siklus II, baik

aktivitas guru maupun peserta didik sama-sama mencapai 95,4% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Yang menarik adalah peningkatan aktivitas guru dan peserta didik ini selalu berjalan beriringan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Hal ini memperlihatkan bahwa kualitas pembelajaran tidak hanya bergantung pada satu pihak saja, melainkan merupakan hasil dari sinergi yang kuat antara guru dan peserta didik. Ini sejalan dengan pendapat (Usman, 2019) bahwa keberhasilan pelaksanaan pembelajaran ditentukan oleh seberapa efektif guru mampu menciptakan kondisi belajar yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara optimal.

Menyadari akan hal tersebut, guru kemudian melakukan sejumlah perbaikan yang terencana pada Siklus I Pertemuan II. Hasilnya cukup menggembirakan karena terjadi peningkatan yang signifikan. Guru kini sudah mengecek kehadiran peserta didik di awal pembelajaran, memberikan waktu 10 menit bagi pemeran untuk mendalami naskah sekaligus membimbing pemahaman karakter dan emosi tokoh, membagi kelompok pengamat beserta LKPD secara lebih tertib, serta lebih aktif mendampingi jalannya diskusi kelompok. Perbaikan-perbaikan ini berhasil mendorong aktivitas guru meningkat menjadi 88,6% dengan kualifikasi Baik (B). Dari sisi peserta didik, peningkatan yang paling mencolok terjadi pada Langkah 2, di mana skor melonjak drastis dari 1 (Perlu Bimbingan) menjadi 4 (Sangat Baik). Peserta didik pemeran sudah mempersiapkan diri dengan jauh lebih serius, membaca naskah secara mendalam, memahami karakter tokoh, dan berlatih dialog dengan ekspresi yang tepat. Hal ini sesuai

dengan pendapat (Mulyasa, 2015) yang menegaskan bahwa guru yang reflektif akan selalu berupaya memperbaiki kualitas pembelajaran berdasarkan temuan di lapangan, sehingga setiap siklus menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Pada Siklus II, upaya perbaikan yang dilakukan secara berkelanjutan akhirnya membuahkan hasil yang sangat memuaskan. Baik aktivitas guru maupun aktivitas peserta didik sama-sama berhasil mencapai persentase 95,4% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Hampir seluruh aspek memperoleh skor 4, termasuk diskusi kelompok (Langkah 6) dan penarikan kesimpulan (Langkah 8) yang sebelumnya masih berada di angka 2-3. Pada Langkah 6, peserta didik sudah terlibat aktif dalam diskusi, saling bertukar hasil pengamatan, menganalisis data secara kolaboratif, dan mendokumentasikan hasil diskusi secara sistematis di LKPD. Sementara pada Langkah 8, peserta didik sudah mampu merangkum sikap-sikap luhur para tokoh dan memahami keterkaitan sikap tersebut dengan nilai-nilai tiap sila Pancasila secara lebih mendalam. Sementara itu, (Isjoni, 2014) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yang dirancang dengan baik akan mendorong peserta didik untuk saling berbagi pengetahuan, menghargai pendapat teman, dan membangun kesimpulan bersama secara lebih bermakna.

Walaupun capaian Siklus II sudah sangat baik, masih terdapat dua aspek yang belum mencapai skor maksimal. Pertama, aspek penyampaian kompetensi yang akan dicapai (Langkah 4) dari sisi guru dan peserta didik masih memperoleh skor 3 berkualifikasi Baik (B), karena deskriptor penyampaian tiga Tujuan Pembelajaran (C4, C5, C6) beserta

contoh sederhana untuk masing-masing tingkatan belum terlaksana sepenuhnya. Kedua, aspek presentasi kelompok (Langkah 7) juga masih memperoleh skor 3 berkualifikasi Baik (B) karena peserta didik dari kelompok pendengar belum aktif memberikan tanggapan atau pertanyaan saat kelompok lain sedang berpresentasi, sehingga suasana diskusi masih cenderung satu arah. Untuk mengatasi hal ini, pada pembelajaran selanjutnya guru perlu menyediakan waktu khusus untuk sesi tanya jawab setelah setiap presentasi dan menggunakan teknik memancing keaktifan audiens agar tercipta diskusi kelas yang lebih dinamis dan kolaboratif. Ini sejalan dengan (Lie, 2014) yang menyatakan bahwa keterampilan berkomunikasi dan merespons pendapat orang lain merupakan salah satu kompetensi penting abad 21 yang harus dilatih secara terprogram dalam setiap proses pembelajaran.

### **3. Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Model Role Playing**

Hasil belajar menjadi salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, penilaian hasil belajar tidak hanya dilihat dari satu dimensi, melainkan mencakup tiga aspek sekaligus, yaitu aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan. Ini dijelaskan (Ulfah & Arifudin, 2021) bahwa aspek kognitif, afektif, dan psikomotor masing-masing memberikan pengaruh yang saling melengkapi terhadap hasil belajar peserta didik, di mana kemampuan perkembangan pada ketiga ranah tersebut bersama-sama menentukan kualitas capaian belajar yang diperoleh setelah proses

pembelajaran dilaksanakan. Dalam penelitian ini, ketiga aspek tersebut diamati selama tiga tahap, yaitu Siklus I Pertemuan I, Siklus I Pertemuan II, dan Siklus II, dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah sebesar 75.

Secara umum, hasil belajar peserta didik pada ketiga aspek mengalami peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Pada aspek sikap, rata-rata nilai meningkat dari 71,69 pada Siklus I Pertemuan I, menjadi 77,57 pada Siklus I Pertemuan II, dan mencapai 83,45 pada Siklus II. Pada aspek pengetahuan, peningkatan terlihat dari rata-rata 65,88, kemudian naik menjadi 82,35, hingga mencapai 90 pada Siklus II. Begitu pula pada aspek keterampilan yang meningkat dari 74,26, kemudian 83,08, dan akhirnya mencapai 91,17 pada Siklus II. Persentase ketuntasan peserta didik juga mengalami peningkatan yang sangat signifikan, di mana pada Siklus II seluruh 17 peserta didik (100%) berhasil mencapai KKTP pada ketiga aspek. Hal tersebut juga ditegaskan (Hasibuan, Sinaga, & Thesalonika, 2022) bahwa penerapan model Role Playing terbukti secara konsisten memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, karena model ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan dalam satu proses pembelajaran yang bermakna.

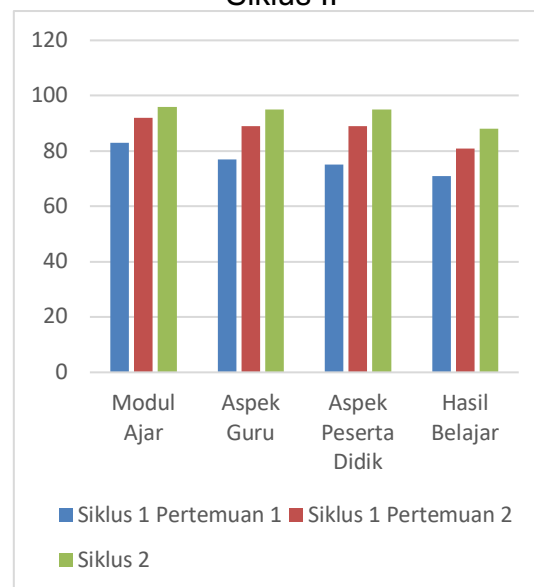
Peningkatan yang paling mencolok justru terjadi pada aspek pengetahuan, yang mengalami lonjakan terbesar dari Siklus I Pertemuan I ke Siklus I Pertemuan II, yaitu dari 65,88 menjadi 82,35 atau meningkat sebesar 16,47 poin. Lonjakan ini tidak terlepas dari

perbaikan yang dilakukan pada proses pelaksanaan pembelajaran, khususnya perbaikan dalam hal persiapan pemeran, pengelolaan diskusi kelompok, dan aktivitas penarikan kesimpulan yang semakin terstruktur. Melalui model Role Playing, peserta didik tidak sekadar menghafal fakta sejarah, tetapi secara aktif membangun pemahamannya sendiri dengan cara menghidupkan kembali peristiwa Sidang BPUPKI dan proses perumusan Pancasila. Hal ini sejalan dengan temuan (Zainudin & Ubabuddin, 2023) yang menjelaskan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik akan tercapai secara optimal apabila proses evaluasi dan pembelajaran dirancang untuk mendorong peserta didik naik ke tingkatan berpikir yang lebih tinggi, mulai dari mengingat, memahami, hingga menganalisis dan mengevaluasi informasi secara mandiri.

Sementara itu, aspek keterampilan mencatat nilai rata-rata tertinggi di antara ketiga aspek pada akhir penelitian, yaitu 91,17 dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Hal ini sangat relevan dengan karakteristik model Role Playing yang secara langsung melatih keterampilan peserta didik dalam memerankan tokoh, menyampaikan pendapat, berdiskusi dalam kelompok, dan mempresentasikan hasil pengamatan di hadapan teman-temannya. Sebagaimana dikemukakan oleh (Mbari et al., 2024) yang menemukan bahwa penerapan model Role Playing Pada pembelajaran di sekolah dasar, model ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan dan pemahaman mereka berkembang

secara nyata melalui pengalaman langsung. Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar peserta didik pada ketiga aspek dari Siklus I Pertemuan I hingga Siklus II ini membuktikan bahwa Penerapan model Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 12 Bukit Cangang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dan komprehensif. Dengan tercapainya ketuntasan 100% pada Siklus II, penelitian ini dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus ini sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Mulyasa (2014:143) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau minimal sebagian besar (80%) peserta didik terlibat aktif, baik secara fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri”.

Grafik 1 Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II



## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri 12 Bukit Cangang, Kota Bukittinggi Berkaitan dengan penerapan model Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dapat disimpulkan bahwa perencanaan modul ajar mengalami peningkatan yang signifikan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Pada Siklus I Pertemuan I, penilaian terhadap modul ajar memperoleh persentase 83,3% dengan kualifikasi Baik (B). Kemudian meningkat menjadi 91,6% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB) pada Pada Siklus I Pertemuan II, nilai kembali meningkat, dan pada Siklus II mencapai 95,8% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model Role Playing menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dan sejalan antara aktivitas guru dan peserta didik. Aktivitas guru meningkat dari 77,2% dengan kualifikasi Cukup (C) pada Siklus I Pertemuan I, menjadi 88,6% dengan kualifikasi Baik (B) pada Siklus I Pertemuan II, dan mencapai 95,4% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB) pada Siklus II. Demikian pula aktivitas peserta didik yang mengalami peningkatan dari 75% dengan kualifikasi Cukup (C), menjadi 88,6% dengan kualifikasi Baik (B), hingga akhirnya mencapai 95,4% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

Hasil belajar peserta didik pada tiga aspek, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan, menunjukkan peningkatan yang signifikan dan menyeluruh pada setiap siklus. Pada aspek sikap, rata-rata nilai meningkat dari 71,69 dengan kualifikasi Cukup (C) pada Siklus I Pertemuan I, menjadi 77,57 pada Siklus I Pertemuan II, dan mencapai 83,45 dengan kualifikasi

Baik (B) pada Siklus II dengan tingkat ketuntasan 100%.

Pada aspek pengetahuan, rata-rata nilai mengalami peningkatan dari 65,88 dengan kualifikasi Perlu Bimbingan (K), menjadi 82,35 dengan kualifikasi Baik (B), dan mencapai 90 dengan kualifikasi Sangat Baik (SB) pada Siklus II dengan ketuntasan 100%.

Sementara itu, pada aspek keterampilan, rata-rata nilai meningkat dari 74,26 dengan kualifikasi Perlu Bimbingan (K), menjadi 83,08 dengan kualifikasi Baik (B), dan mencapai 91,17 dengan kualifikasi Sangat Baik (SB) pada Siklus II dengan ketuntasan 100%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alpian Yayan, Anggraeni, W. S., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *Sustainability (Switzerland)*, 1(1), 1–14.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Destiniar. (2018). Membangun Generasi Berkualitas Melalui Pendidikan Karakter. *Jurnal Wahana Didaktika: Ilmu Kependidikan*, 16(1), 42–52. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/1925>
- Hasibuan, L. W. V., Sinaga, C. V., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 217–223.
- Irwan, I., & Kamarudin, K. (2021). Implementasi Kinerja Guru Pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1862–1869.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1054>
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Iskandar, R., & Rachmadtullah, R. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 135–144. [http://www.universitastriologi.ac.id/journal/ks/index.php/JI\\_PGSD/article/view/102](http://www.universitastriologi.ac.id/journal/ks/index.php/JI_PGSD/article/view/102)
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Khaulani, F., & Taufina, T. (2020). Model Brainstorming Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 43. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i1.18780>
- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>
- Lie, A. (2014). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Maulida, N. (2022). Penyusunan Modul Ajar dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1).
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 1–12.
- Mbari, M. A. F., Bunga, M. H. D., & Helvina, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Inpres Madawat. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 1–8.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2015). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, H. W., Suyahman, S., & Suswandari, M. (2019). PERANAN MATA PELAJARAN PPKn DALAM RANGKA MENUMBUHKAN NILAI KARAKTER RELIGIUS SISWA KELAS IV DI SDN 3 WURYOREJO. *Civics Education and Social Science Journal (Cessj)*, 1(1). <https://doi.org/10.32585/cessj.v1i1.356>
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Salsabila S., R. A. . P. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2).
- Salsabilla et al., L. (2023). Penyusunan Modul Ajar dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(3).
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda, J. (2023). Analisis modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar

- Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Usman, M. U. (2019). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widiyawati, Alpusari, M., & Antosa, Z. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Ii Sd Negeri 136 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*, 1–11.
- Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 915–931.