

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* PADA MATERI PENERAPAN SILA-SILA PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Sagung Manik Puspa Putri¹, Dewa Bagus Sanjaya², I Nengah Suastika³
Program Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan
Ganesha, Bali
sagung.manik@student.undiksha.ac.id, bagus.sanjaya@undiksha.ac.id¹,
nengah.suastika@undiksha.ac.id²

ABSTRACT

There is a big challenge in achieving ideal learning outcomes, where many students consider Pancasila material as a lesson full of memorization. Therefore, this study aims to identify the Effect of Role Playing Models on the Application of Pancasila Principles to Improve Learning Outcomes for Grade III Elementary School Students. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method (quasi-experimental Research). The design applied is Posttest-Only Control Group Design. The population in this study were all elementary school teachers in Gugus 1 Panglima Sudirman, and the research sample was taken using a Simple random sampling technique consisting of an experimental group given treatment in the form of a Role Playing learning model involving simulations in Pancasila Education learning at SDN 19 Dauh Puri, while the control group used a conventional learning model at SDN 24 Dauh Puri. Before conducting hypothesis testing, posttest data from both groups first passed the analysis prerequisite test, namely the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using an independent sample t-test (Independent Sample T-Test). The results of the independent t-test hypothesis test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that there is an influence of the Role Playing model on the material of the Application of the Pancasila Principles on the Learning Outcomes of Grade III Elementary School Students. The conclusion is that there is an influence of the Role Playing model on the material of the Application of the Pancasila Principles on student learning outcomes.

Keywords: *Role playing, Pancasila education, elementary school students.*

ABSTRAK

Adanya tantangan besar dalam mencapai hasil belajar yang ideal, di mana banyak siswa yang menganggap materi Pancasila sebagai pelajaran penuh hafalan. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi Pengaruh Model *Role Playing* Pada Materi Penerapan Sila-Sila Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental research*). Desain yang diterapkan adalah *Posttest-Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru sekolah dasar di Gugus 1 Panglima Sudirman, dan sampel penelitian diambil dengan teknik *Simple random sampling* terdiri dari kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Role Playing* yang melibatkan simulasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di

SDN 19 Dauh Puri, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional di SDN 24 Dauh Puri. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data *posttest* dari kedua kelompok terlebih dahulu melewati uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t sampel independen (*Independent Sample T-Test*). Hasil uji hipotesis independent t-test diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh model *Role Playing* Pada Materi Penerapan Sila-Sila Pancasila terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Simpulan yakni terdapat pengaruh model *Role Playing* Pada Materi Penerapan Sila-Sila Pancasila terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Role playing*, pendidikan Pancasila, siswa sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar merupakan pilar utama dalam proses transformasi nilai-nilai luhur bangsa kepada generasi muda (D. B. Sanjaya & Suastika, 2025; Wapa et al., n.d.). Pada level kelas 3 Sekolah Dasar, materi penerapan sila-sila Pancasila menjadi sangat strategis karena pada fase ini anak-anak mulai memperluas interaksi sosialnya di luar lingkungan keluarga. Secara psikologis, siswa usia ini berada pada masa peralihan menuju pemikiran yang lebih terstruktur namun tetap membutuhkan jembatan berupa benda atau situasi konkret untuk memahami konsep abstrak seperti "Keadilan" atau "Kerakyatan" (Pertiwi & Dewi, 2021).

Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran materi ini tidak boleh hanya diukur dari kemampuan siswa menghafal butir-butir sila, melainkan

harus menyentuh ranah afektif dan psikomotorik agar siswa mampu merefleksikan nilai Pancasila sebagai pedoman perilaku sehari-hari (Safitri et al., 2022).

Namun, observasi awal menunjukkan adanya tantangan besar dalam mencapai hasil belajar yang ideal, di mana banyak siswa yang menganggap materi Pancasila sebagai pelajaran yang kering dan membosankan. Fenomena ini berakar pada dominasi metode ceramah dan pemberian tugas mandiri yang bersifat tekstual, sehingga interaksi di dalam kelas terasa pasif dan satu arah. Kesenjangan (gap) yang muncul adalah ketidakmampuan metode konvensional dalam menerjemahkan nilai-nilai filosofis Pancasila ke dalam pengalaman nyata siswa. Akibatnya, terjadi diskoneksi antara teori yang dipelajari di bangku sekolah dengan perilaku siswa dalam kehidupan

nyata, yang tercermin dari rendahnya skor perolehan ujian serta kurangnya sikap gotong royong maupun toleransi dalam dinamika kelompok di kelas (Kahfi, 2022; Pramitasari, 2021).

Guna menutup celah tersebut, penggunaan model Role Playing (bermain peran) diusulkan sebagai solusi metodologis yang mampu mengubah ruang kelas menjadi laboratorium sosial bagi siswa (Semadiyani et al., 2024). Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi perasaan, sikap, dan nilai-nilai melalui simulasi situasi konflik atau kerja sama yang relevan dengan kelima sila Pancasila. Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan model bermain peran secara umum, tetapi pada modifikasi skenario yang diadaptasi dari isu-isu mikro-sosial yang dihadapi anak-anak zaman sekarang, seperti inklusivitas terhadap teman yang berbeda latar belakang saat kerja kelompok dan kejujuran dalam kompetisi. Dengan membumikan skenario drama pada realitas kehidupan anak-anak milenial, model ini diharapkan memberikan dampak yang lebih kuat dan relevan dibanding naskah drama tradisional.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara empiris sejauh mana pengaruh model Role Playing terhadap eskalasi hasil belajar siswa kelas 3 SD, baik dari segi pemahaman kognitif maupun perubahan sikap objektif. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses dramatisasi, aspek kognitif akan terasah melalui pemecahan masalah dalam skenario, sementara aspek afektif terbentuk melalui internalisasi karakter yang diperankan. Melalui pendekatan ini, pembelajaran Pancasila diharapkan tidak lagi menjadi beban hafalan, melainkan menjadi pengalaman belajar yang menggembirakan dan membekas secara emosional. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para pendidik dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang kreatif demi mewujudkan Profil Pelajar Pancasila di lingkungan sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental research*). Desain yang diterapkan adalah *Posttest-Only Control Group Design*, di mana peneliti melibatkan dua kelompok

subjek yang telah terbentuk secara alami dalam kelas paralel, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Andari et al., 2024; Pramarta et al., 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru sekolah dasar di Gugus 1 Panglima Sudirman, dan sampel penelitian diambil dengan teknik *Simple random sampling* terdiri dari kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Role Playing* yang melibatkan simulasi drama dan interaksi aktif dilaksanakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 19 Dauh Puri, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis ceramah dan tanya jawab dilaksanakan di SDN 24 Dauh Puri.

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap persiapan, di mana peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran) yang berbeda untuk kedua kelompok namun dengan cakupan materi yang identik. Pada tahap pelaksanaan, siswa di kelas eksperimen diarahkan untuk memerankan skenario-skenario sosial yang mencerminkan nilai Pancasila, sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa. Setelah

seluruh rangkaian pertemuan berakhir, kedua kelompok diberikan instrumen yang sama berupa *posttest* untuk mengukur hasil belajar mereka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik beda rata-rata (*t-test*) untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Role Playing* terhadap capaian hasil belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam studi ini terdiri dari instrumen tes dan non-tes untuk menjamin validitas data. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, mencakup indikator kognitif mulai dari tingkat pemahaman (C2) hingga analisis (C4) terkait sila Pancasila. Soal-soal tersebut dirancang secara kontekstual dengan situasi keseharian anak usia sekolah dasar agar dapat mengukur kemampuan aplikasi nilai secara akurat (Adnyana et al., 2019; Isya et al., 2023).

Validitas instrumen dijamin melalui pertimbangan ahli (*expert judgment*) untuk memastikan bahwa butir soal telah selaras dengan kompetensi dasar dalam kurikulum (Krisna &

Aryana, 2025; Sanjaya et al., 2023). Sementara itu, untuk instrumen pengamatan, digunakan skala Likert guna mengukur sejauh mana siswa mampu menghayati peran, bekerja sama dalam tim, dan mengekspresikan nilai moral Pancasila selama simulasi berlangsung. Seluruh instrumen ini dikolaborasikan untuk memotret secara utuh bagaimana perubahan model pembelajaran dari pasif menjadi aktif melalui bermain peran dapat memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas pemahaman siswa di sekolah dasar.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data *posttest* dari kedua kelompok terlebih dahulu melewati uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas, misalnya menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk*, bertujuan

untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa kedua kelompok sampel memiliki varians yang setara atau homogen. Jika kedua prasyarat ini terpenuhi, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik

(Winaastari et al., 2020). Tahap inti dari analisis data ini adalah uji hipotesis menggunakan uji-t sampel independen (*Independent Sample T-Test*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian membahas mengenai hasil uji prasyarat analisis dan hasil uji hipotesis yang ditampilkan secara rinci pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Statistic	df
SDN 26.129 Dauh Puri	.200	25	.944	25
SDN 19.137 Dauh Puri	.200	25	.935	25

*, This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 1. Memaparkan mengenai hasil uji normalitas yakni diperoleh nilai signifikansi > 0,05 yang artinya data hasil belajar berdistribusi normal

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	Sig.
Hasil Belajar Based on Mean	.110	.741

Based on.165	.686
Median	
Based on.165	.686
Median and with adjusted df	
Based on.105	.748
trimmed mean	

Berdasarkan tabel 2. Diperoleh nilai homogenitas $0,741 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means
		F	Sig.	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,110	,741	,000
	Equal variances not assumed			,000

Berdasarkan tabel 3. Hasil uji hipotesis independent t-test diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh model *Role Playing* Pada Materi Penerapan Sila-Sila Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar pada materi penerapan sila-sila Pancasila. Kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan model bermain peran secara konsisten menunjukkan pencapaian nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini membuktikan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam mensimulasikan nilai-nilai moral membantu mereka menyerap informasi dengan lebih mendalam. Secara teoretis, keberhasilan ini sejalan dengan pandangan Edgar Dale dalam *Cone of Experience*, yang menyatakan bahwa belajar melalui pengalaman langsung atau simulasi memberikan retensi memori yang jauh lebih tinggi (hingga 90%) dibandingkan hanya dengan mendengar atau membaca. Peningkatan hasil belajar ini juga didukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyebutkan bahwa anak usia 7-11

tahun (termasuk kelas 3 SD) berada pada tahap operasional konkret. Pada fase ini, siswa memerlukan representasi fisik dari konsep yang abstrak. Sila-sila Pancasila, yang seringkali dianggap sebagai konsep filosofis yang sulit, berhasil diaktualisasikan melalui model *Role Playing* menjadi situasi nyata, seperti adegan berbagi makanan (sila ke-5) atau menghargai teman yang berbeda pendapat (sila ke-4). Dengan mengubah konsep abstrak menjadi tindakan konkret dalam skenario drama, siswa tidak hanya menghafal bunyi sila, tetapi memahami esensi dan makna di balik nilai-nilai tersebut, yang pada akhirnya terefleksi pada peningkatan skor tes mereka (Nichla et al., 2025).

Selain aspek kognitif, keunggulan model *Role Playing* terletak pada aspek afektif dan sosial yang memperkuat pemahaman materi (Semadiyani et al., 2024; Wangi et al., 2023). Dalam kegiatan bermain peran, siswa melakukan proses identifikasi terhadap karakter-karakter positif yang mencerminkan profil pelajar Pancasila. Saat seorang siswa memerankan tokoh yang jujur atau penolong, ia sedang membangun skema mental tentang perilaku ideal.

Proses emosional ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*), yang menurut teori Neuroscience, dapat membuka reseptor otak untuk menerima informasi baru dengan lebih efektif karena siswa berada dalam kondisi psikologis yang positif dan bebas dari tekanan (Hendrawan et al., 2025).

Secara metodologis, efektivitas model ini juga mengonfirmasi teori konstruktivisme dari Lev Vygotsky mengenai pentingnya interaksi sosial dalam pembangunan pengetahuan. Melalui diskusi skenario dan kerja sama antarpemeran, terjadi proses *scaffolding* di mana siswa yang lebih paham membantu teman sejawatnya dalam memahami peran dan nilai yang diusung. Interaksi ini menciptakan dinamika kelas yang hidup dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh positif model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa bukan hanya terjadi karena perubahan metode penyampaian materi, melainkan karena model ini memenuhi kebutuhan kodrati anak untuk bermain sambil belajar, sekaligus menyediakan wadah bagi mereka

untuk mempraktikkan etika kewarganegaraan secara langsung di lingkungan sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar pada materi penerapan sila-sila Pancasila. Penggunaan model ini terbukti mampu meningkatkan capaian kognitif siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, karena siswa tidak sekadar menghafal teori tetapi mengalami langsung internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui simulasi perilaku. Selain itu, model *Role Playing* menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak seperti kerakyatan dan keadilan melalui peran yang mereka mainkan di dalam kelas.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan bagi guru sekolah dasar untuk mulai mengintegrasikan model *Role Playing* sebagai alternatif metode pembelajaran, khususnya

pada materi yang bermuatan nilai moral dan karakter, guna mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode ceramah. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan berupa pelatihan inovasi model pembelajaran bagi tenaga pendidik serta penyediaan fasilitas pendukung yang memadai untuk menunjang kegiatan bermain peran. Kepada peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan skenario drama yang lebih variatif dengan mengaitkan isu-isu sosial terbaru yang relevan dengan dunia anak-anak, agar proses pembelajaran tetap terasa kontekstual dan menarik bagi generasi saat ini.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan yakni waktu penelitian relatif terbatas sehingga pengaruh model *Role Playing* terhadap perubahan perilaku siswa dalam jangka panjang belum dapat dipantau secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, I. G. A. D., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 174.

- <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18160>
- Andari, N. W. P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Model Pembelajaran Role Playing Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(4), 644–651. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.86496>
- Hendrawan, Sulisetijono, & Rakhmawati, Y. (2025). Pregaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Motivasi, Hasil Belajar, dan Keterampilan Kolaboratif Siswa Kelas XI IPS Pada Pembellajaran Biologi. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2). <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p363-373>
- Isya, K., Pratiwi, A., Margunayasa, I. G., Ayu, G., & Sukma, P. (2023). Project-Based Learning Interactive Multimedia with Orientation of Environmental Problems Assisted by Articulate Storyline 3 for Grade V Elementary Schools[1] K. Isya, A. Pratiwi, I. G. Margunayasa, G. Ayu, and P. Sukma, 'Project-Based Learning Interactive. *Journal of Education Technology*, 7(2), 332–342. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.59615>
- Krisna, A. A. A., & Aryana, I. B. P. (2025). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPAS ditinjau dari Rasa Ingin Tahu SiswaKrisna, A. A. A., Kertih, I. W., & Aryana, I. B. P. (2025). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media. *JEAR*, 9(1), 134–144. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i1.91892>
- Nichla, S., Attalina, C., & Widiyono, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap KetNichla, S., Attalina, C., & Widiyono, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar Pendahuluan Kegiatan . *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 8(4), 1790–1800. <https://e-journal.my.id/cjpe/article/view/7317>
- Pramartha, I. P. A., Dantes, N., & Gunamantha, I. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Abilitas Akademik pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 247–256. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.61576>
- Sanjaya, P. A., Pageh, I. M., & Suastika, I. N. (2023). E-Module Book Creator Teaching Materials for Differentiated Social Studies Learning in Driving Schools. *Ilmiah Profesi Guru*, 6(2), 412. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.64252>
- Semadiyani, K. D., Yudaparmita, G. N. A., & Adnyana, K. S. (2024). Pengaruh Model Role Playing Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Buleleng. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 4(2), 256–268. <https://journal.mpukuturan.ac.id/index.php/widyajaya/article/view/>

213

- Wangi, K. A. N., Astawan, I. G., & Handayani, D. A. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Keterampilan Komunikasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Gugus Viii Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2022/2023. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5412–5426. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1088>
- Winaastari, N. P. A., Yudiana, K., & Kusmariyatni, N. N. (2020). Model Pembelajaran STAD Berorientasi THK Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 280. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.26617>