

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN
MEDIA SMARTBOARD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV SDN TINGGIRAN DARAT**

Muhammad Hendra Aprian Nur¹, Rahidatul Laila Agustina²

¹PGSD FSH Universitas PGRI Kalimantan

²PGSD FSH Universitas PGRI Kalimantan

Alamat e-mail : hendraaprian429@gmail.com, rahidatul.agustina@upk.ac.id

ABSTRACT

The low learning activities and learning outcomes of fourth-grade elementary school students in Pancasila Education indicate the need for innovative learning strategies that actively engage students. This study aimed to improve students' learning activities and learning outcomes on the topic of Unity and Integrity through the implementation of the Role Playing learning model assisted by Smartboard media. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Arikunto model, consisting of planning, action, observation, and reflection stages conducted in two cycles. The participants were 17 fourth-grade students of SDN Tinggiran Darat, Barito Kuala Regency. Data were collected through observation, tests, and documentation, and analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The findings revealed a continuous improvement in the learning process. Teacher activity increased from 61% in the first meeting of Cycle I to 98% in the second meeting of Cycle II. Student activity also improved from 64% to 96%. Furthermore, students' learning mastery increased significantly from 29.41% in the pre-action stage to 100% at the end of Cycle II. These findings indicate that the implementation of the Role Playing learning model assisted by Smartboard media effectively improves both learning activities and learning outcomes in Pancasila Education for fourth-grade elementary school students.

Keywords: Classroom Action Research, Learning Outcomes, Role Playing, Smartboard

ABSTRAK

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi Persatuan dan Kesatuan melalui penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan media Smartboard. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Arikunto yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 17 peserta didik kelas IV SDN Tinggiran Darat Kabupaten

Barito Kuala. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap indikator penelitian. Aktivitas guru meningkat dari 61% pada pertemuan pertama siklus I menjadi 98% pada pertemuan kedua siklus II. Aktivitas peserta didik meningkat dari 64% menjadi 96%, sedangkan ketuntasan hasil belajar meningkat dari 29,41% pada kondisi awal menjadi 100% pada akhir siklus II. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan media Smartboard efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: hasil belajar, Pendidikan Pancasila, *Role Playing*, *Smartboard*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, sikap, serta karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pada jenjang sekolah dasar, Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang beriman, berkebinekaan, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga harus mampu menanamkan nilai-nilai kehidupan melalui pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan

kontekstual (Susanto, 2016; Joyce et al., 2016).

Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih sering didominasi oleh metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta hanya menerima informasi dari guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik. Guru dituntut mampu memilih model pembelajaran yang inovatif agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2019; Joyce et al., 2016).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN Tinggiran Darat Kabupaten Barito Kuala diperoleh fakta bahwa aktivitas belajar peserta didik masih rendah dan hasil belajar Pendidikan Pancasila belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Dari 17 peserta didik, hanya 5 peserta didik (29,41%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 12 peserta didik (70,59%) belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah sebesar 60. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik adalah Role Playing. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan suatu situasi tertentu sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan

berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, serta memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam. Model Role Playing juga memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuannya melalui pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna (Joyce et al., 2016; Rahmawati & Puspasari, 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang mulai banyak dimanfaatkan adalah Smartboard atau papan interaktif digital. Smartboard memungkinkan guru menyajikan materi melalui teks, gambar, video, animasi, maupun aktivitas interaktif sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Pemanfaatan media digital interaktif terbukti dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu

peserta didik memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model Role Playing maupun media Smartboard secara terpisah. Ramadani dan Muhammadi (2024) melaporkan bahwa model *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar. Hidayati et al. (2024) juga menyimpulkan bahwa *Role Playing* efektif dalam menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Sementara itu, penelitian mengenai penggunaan media Smartboard menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan model Role Playing dengan media Smartboard pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi persatuan dan kesatuan di kelas IV sekolah dasar masih relatif terbatas sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan

berupa penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan Smartboard pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi persatuan dan kesatuan di sekolah dasar. Integrasi model pembelajaran aktif dengan media digital interaktif diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar sekaligus hasil belajar peserta didik secara lebih optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi persatuan dan kesatuan melalui penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan Smartboard pada peserta didik kelas IV SDN Tinggiran Darat Kabupaten Barito Kuala.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Arikunto yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui tindakan tertentu untuk memperbaiki

kualitas proses maupun hasil pembelajaran secara berkesinambungan (Arikunto et al., 2021).

Penelitian dilaksanakan di SDN Tinggiran Darat, Kecamatan Mekarsari, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian berjumlah 17 peserta didik kelas IV, yang terdiri atas 10 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya (Arikunto et al., 2021).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan Smartboard, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa

foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta dokumen hasil belajar peserta didik. Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data dimaksudkan agar data yang diperoleh lebih lengkap dan saling mendukung (Sugiyono, 2023).

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model Role Playing berbantuan Smartboard, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi Persatuan dan Kesatuan setelah pelaksanaan tindakan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif dianalisis melalui perhitungan persentase aktivitas guru, aktivitas peserta didik, ketuntasan belajar individu, dan ketuntasan belajar klasikal. Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga mampu menggambarkan perubahan proses

pembelajaran yang terjadi selama penelitian (Sugiyono, 2023).

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila aktivitas guru dan aktivitas peserta didik mencapai kategori baik atau sangat baik, serta ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai minimal 80% peserta didik memperoleh nilai ≥ 60 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Smartboard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Persatuan dan Kesatuan di kelas IV SDN Tinggiran Darat. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar pada setiap siklus setelah dilakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi.

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu melaksanakan sintaks model *Role Playing* secara sistematis serta mengoptimalkan penggunaan media *Smartboard* dalam pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Siklus	Pertemuan	Persentase	Kategori
I	1	61%	Baik
I	2	74%	Baik
II	1	89%	Sangat Baik
II	2	98%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa aktivitas guru meningkat dari 61% pada pertemuan pertama siklus I menjadi 98% pada pertemuan kedua siklus II. Peningkatan ini terjadi karena guru semakin terampil dalam mengorganisasi pembelajaran, memberikan petunjuk bermain peran, memanfaatkan media *Smartboard*, membimbing diskusi, serta memberikan penguatan kepada peserta didik. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus berdampak pada semakin efektifnya proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat Joyce, Weil, dan Calhoun (2016) bahwa keberhasilan model *Role Playing* sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola setiap tahapan pembelajaran

sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, Arsyad (2019) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif.

2. Aktivitas Peserta Didik

Penerapan model *Role Playing* berbantuan *Smartboard* juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik

Siklus	Pertemuan	Persentase	Kategori
I	1	64%	Cukup Aktif
I	2	70%	Aktif
II	1	82%	Sangat Aktif
II	2	96%	Sangat Aktif

Tabel 2 menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik meningkat secara bertahap dari 64% pada pertemuan pertama siklus I menjadi 96% pada pertemuan kedua siklus II. Pada awal pembelajaran masih terdapat peserta didik yang kurang percaya diri untuk memainkan peran maupun menyampaikan pendapat. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, peserta didik terlihat lebih aktif berdiskusi, berani memainkan peran sesuai

skenario, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta mampu menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

Peningkatan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa model *Role Playing* mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Puspasari (2020) yang menyatakan bahwa model *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil penelitian Ramadani dan Muhammadi (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Penerapan model *Role Playing* berbantuan *Smartboard* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Sebelum tindakan dilakukan, sebagian besar peserta

didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah tindakan diberikan, persentase ketuntasan belajar meningkat pada setiap pertemuan.

Tabel 3. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar

Tahap	Ketuntasan Belajar
Pra Tindakan	29,41%
Siklus I Pertemuan 1	41%
Siklus I Pertemuan 2	59%
Siklus II Pertemuan 1	65%
Siklus II Pertemuan 2	100%

Sebelum penerapan tindakan, hanya 29,41% peserta didik yang mencapai KKM, sedangkan 70,59% lainnya belum tuntas. Setelah diterapkan model *Role Playing* berbantuan media *Smartboard*, ketuntasan belajar meningkat menjadi 41% pada pertemuan pertama siklus I, 59% pada pertemuan kedua siklus I, 65% pada pertemuan pertama siklus II, dan mencapai 100% pada pertemuan kedua siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Peningkatan hasil belajar terjadi karena model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi

melalui pengalaman langsung. Selain itu, penggunaan media *Smartboard* membantu guru menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep persatuan dan kesatuan. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Putri dan Kasrman (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Smartboard* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Smartboard* efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Tinggiran Darat. Peningkatan aktivitas guru menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran secara sistematis sesuai sintaks *Role Playing*. Di sisi lain, peningkatan aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih aktif,

kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Peningkatan hasil belajar peserta didik merupakan dampak dari meningkatnya kualitas proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung dalam kegiatan bermain peran, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menyimpulkan materi pembelajaran. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diingat.

Temuan penelitian ini memperkuat teori Joyce, Weil, dan Calhoun (2016) yang menyatakan bahwa model *Role Playing* dapat mengembangkan kemampuan berpikir, komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar langsung. Selain itu, Arsyad (2019) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik. Dengan demikian, integrasi model *Role Playing* dan media *Smartboard* menjadi alternatif

pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Smartboard* terbukti dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Persatuan dan Kesatuan di kelas IV SDN Tinggiran Darat. Peningkatan tersebut terlihat dari aktivitas guru yang meningkat dari 61% pada pertemuan pertama siklus I menjadi 98% pada pertemuan kedua siklus II. Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dari 64% menjadi 96%, yang menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif, percaya diri, dan terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran. Selain itu, hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan, ditunjukkan oleh persentase ketuntasan belajar yang semula 29,41% pada kondisi awal hingga mencapai 100% pada akhir siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran *Role Playing* dengan media *Smartboard* mampu menciptakan

pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep Persatuan dan Kesatuan, sedangkan penggunaan media Smartboard meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan Smartboard dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah subjek penelitian yang relatif sedikit dan pada satu materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model pembelajaran Role Playing berbantuan media digital interaktif pada materi, jenjang kelas, atau mata pelajaran lain dengan cakupan subjek yang lebih luas. Selain itu, guru diharapkan dapat mengembangkan

variasi skenario bermain peran dan memanfaatkan teknologi pembelajaran secara lebih optimal agar proses pembelajaran menjadi semakin inovatif, efektif, dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Hidayati, N., Winarno, W., & Adi, F. (2024). *Role-playing for internalizing Pancasila values in PKn learning: A systematic literature review*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(4), 643–655. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i4.90572>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson Education.
- Putri, R., & Kasriman. (2022). Pengaruh media pembelajaran papan pintar (*Smart Board*) terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1181–1189. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2716>
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 227–240.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p227-240>

Ramadani, A., & Muhammadi. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD N 20 Air Camar Kota Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16371>

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.

Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.