

# Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas 1.3 SD Dharma Karya UT

Khairini Zahroh<sup>1</sup>, Lutfi<sup>2</sup>.

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

[rinizhrh01@gmail.com](mailto:rinizhrh01@gmail.com)

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan model pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas 1.3 SD Dharma Karya UT. Model ini menggabungkan elemen *Role Playing* dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam peran tertentu yang terkait dengan konsep-konsep pendidikan pancasila. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas dan menggunakan observasi, wawancara, dan analisis hasil tes untuk mengukur seberapa baik siswa belajar. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus untuk memantau kemajuan siswa dan menyesuaikan metode pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pendidikan pancasila. Dalam simulasi situasi, siswa diminta untuk berpikir, berbicara, dan memecahkan masalah. Yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan empati mereka. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa *Role Playing* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas 1.3 SD Dharma Karya UT. Guru dapat menggunakan metode ini untuk membuat pelajaran lebih menarik dan interaktif, yang dapat memperdalam dalam pemahaman siswa tentang nilai-nilai pancasila dan bagaimana mereka dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

**Kata kunci:** Model Role Playing, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana utama dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tanpa pendidikan akan sulit diperoleh hasil dari kualitas sumber daya manusia yang maksimal. Dalam undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dan penjelasannya pasal 1 menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pada kurikulum merdeka mencantumkan mata pelajaran pendidikan pancasila. Pancasila dirumuskan sebagai dasar negara Indonesia. Nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila adalah pedoman yang mendasari sikap dalam berbangsa dan bernegara, karena itu pendidikan pancasila sangat penting. Pendidikan pancasila sangat penting di era milenial ini, mengingat banyaknya fenomena-fenomena pengikisan nilai-nilai pancasila terutama terhadap generasi penerus bangsa. Maka dari itu pentingnya penerapan pancasila di sekolah dasar seperti yang sering kita lakukan dari dulu yaitu setiap pagi hari senin kita melaksanakan upacara bendera, di dalam pelaksanaan upacara tersebut kita mengadakan pembacaan teks pancasila. pancasila

sebagai ideology Negara Indonesia, yaitu pancasila merupakan dasar dari Negara pancasila yang menjadi landasan, dari segala keputusan yang dihasilkan oleh bangsa Indonesia serta sebagai sumber nilai dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara bagi bangsa Indonesia. yang juga mencerminkan kepribadian dari bangsa Indonesia itu sendiri. pancasila berasal dari sikap dan perilaku nusantara sejak dulu sehingga sikap tersebut tercermin kedalam nilai-nilai pancasila. Negara Indonesia terdiri dari berbagai suku, budaya, agama, dan ras, semua dapat hidup berdampingan karena adanya pancasila.

Bermain peran (*Role Playing*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat mereka senang belajar. Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan.

Dari hasil pengamatan peneliti siswa kelas 1.3 SD Dharma Karya UT siswa masih banyak yang tidak memperhatikan gurunya ketika guru menjelaskan materi. Siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing, di karenakan guru menjelaskan materi hanya menggunakan video pembelajaran dari youtube dan diskusi.

Berkaitan masalah yang dijelaskan diatas, perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Mengajukan solusi dengan menyarankan jenis materi pembelajaran baru. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran saat ini adalah sistem pembelajaran menggunakan model-model pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas 1.3 SD Dharma Karya UT. Dalam penelitian ini adalah dengan adanya model pembelajaran *Role Playing* dapat berpengaruh yang signifikan terhadap meningkatkan hasil belaajr siswa pada pelajaran pendidikan pancasila di kelas 1.3 SD Dharma Karya UT.

Menurut Isjoni (dalam Anonim: 2011:1), model pembelajaran adalah strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sikap beajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Langkah-langkah menggunakan model *Role Playing*:

- Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario
- Guru membentuk kelompok sesuai jumlah siswa
- Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah disiapkan
- Masing-masing siswa duduk di kelompoknya masing-masing sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
- Setelah selesai guru memberikan lembar kerja peserta didik

Dalam model pembelajaran tentu saja mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing. Keunggulan model pembelajaran *Role Playing*:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
4. Kerja sama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Siswa memperolehnya kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang.

Kelemahan model pembelajaran *Role Playing*:

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Dari tinjauan yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut ini beberapa penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

Model pembelajaran *Role Playing* juga pernah digunakan dalam penelitian oleh Rulasmini Khotimah mahasiswa Universitas Negeri Malang dengan judul “Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas III SDN Benerwojo Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan oleh Rulasmini Khotimah”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dengan menggunakan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn yang terlihat dari hasil pada siklus I dan siklus II, hasil belajar mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dimana semula ketuntasan hasil belajar hanya mencapai 51,42% menjadi 68,57%, sedangkan hasil belajar pada siklus II ketuntasan siswa mencapai 81,78%, dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn.

Model pembelajaran *Role Playing* juga pernah digunakan dalam penelitian oleh Intan Kurniasih mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul “Meningkatkan hasil belajar PKn Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN Margomulyo Pegandon-Kendal”.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Di Kelas 1.3 SD Dharma Karya

UT". Dalam model pembelajaran *Role Playing* dapat dikatakan bahwa model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih, memahami, mengingat dengan bahan drama yang akan didramakan, serta menikmati peran yang di lakukan oleh siswa. Selain itu model pembelajaran *Role Playing* ini juga dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif sebagai penelitian yang interaktif dan deskriptif.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. PTK merupakan suatu tindakan yang bersifat reflektif oleh para pelaku tindakan, dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional mengenai tindakan mereka dalam bertugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta memperbaiki kondisi di mana praktik pembelajaran dilaksanakan. PTK atau dalam bahasa Inggris disebut Classroom Action Research terdiri dari tiga kata, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian sendiri merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metodologi tertentu dan bertujuan untuk memperoleh data yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal.

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan model penelitian *Stringer*. Model penelitian tindakan stringer (2011: h.24) berbentuk spiral interaktif yang melukiskan penelitian tindakan sebagai “kerangka kerja sederhana namun ampu”. Prosedur penelitiannya terdiri atas tiga langkah teratur. “melihat, berfikir, dan bertindak.” Sepanjang masing-masing tahap, partisipan mengamati, merefleksikan, dan kemudian mengambil tindakan tertentu.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1.3 SD Dharma Karya UT yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui perencanaan, observasi, pelaksanaan tindakan, dan melakukan tes soal uraian kepada peserta didik kelas 1.3 SD Dharma Karya UT.

## 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menurut Didang (dalam Rahmi, 2011:1), model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Jadi, model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang secara khas disajikan oleh guru guna menciptakan iklim belajar yang lebih kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Sebuah kehidupan nyata dibuat ke dalam ruang kelas, memungkinkan siswa tidak hanya memahami teori dan konsep pada mata pelajaran pendidikan pancasila tetapi juga dengan menerapkannya dalam konteks yang relevan pada kehidupan sehari-hari. pada saat siswa melakukan pembelajaran dengan model *Role Playing* ini, siswa tidak hanya mendengarkan

guru berceramah di depan kelas menjelaskan materi, tetapi siswa juga ikut serta dalam pembelajaran tersebut. sehingga pembelajaran tersebut tidak monoton dan mengasah siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah. sehingga siswa dapat pengalaman baru dalam pembelajarannya. adapun manfaat model pembelajaran role playing ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih, memahami, mengingat dengan bahan drama yang akan didramakan, serta menikmati peran yang dilakoni oleh siswa. selain meningkatkan hasil belajar siswa juga dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata.

Dalam penelitian ini adalah dengan model pembelajaran Role Playing dapat berpengaruh yang signifikan terhadap Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1.3 SD Dharma Karya UT Pondok Cabe.

### 3.1 Hasil Penelitian Siklus I

Pengamatan ini dilakukan untuk mengamati perilaku siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung berdasarkan lembar observasi yang sudah disiapkan. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar siklus I aktivitas guru berada pada kategori baik. Guru sudah menggunakan model pembelajaran role playing pada pembelajaran Pendidikan Pancasila meskipun masih terdapat kendala. Kendala yang dihadapi seperti beberapa siswa yang memang kendala dalam bersosialisasi. Adapun lebih dr setengah siswa yang memberikan tanggapan positif terhadap model pembelajaran Role Playing.

Hasil tes pada siklus I digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam kemampuan hasil belajar pada materi Kejujuran menggunakan model pembelajaran Role Playing. Hasil tes siklus I ada 15 siswa tuntas dan 10 siswa yang belum tuntas. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Rata rata hasil tesnya yaitu 65%. Persentase hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Kejujuran kelas 1.3 SD Dharma Karya UT.

Dari hasil tindakan siklus I yang telah terurai seperti di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kejujuran telah mengalami peningkatan. Tetapi pada siklus I belum memenuhi target yang ingin dicapai. Maka penelitian harus dilanjutkan pada tindakan siklus ke-2.

### Gambar 1.

*Proses Pembelajaran di Kelas 1.3 Pada Siklus I*



### 3.2 Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II ini >90% hasil belajarnya sudah melebihi KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yaitu 90 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 68. Sebanyak 23 siswa mendapatkan nilai lebih dari KKM yakni 70 dan hanya 2 siswa yang tidak mencapai KKM.

Pengamatan ini dilakukan untuk mengamati perilaku siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung berdasarkan lembar observasi yang sudah disiapkan. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar siklus II aktivitas guru mencapai 85% dan berada pada kategori sangat baik. Guru sudah menggunakan model pembelajaran role playing pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan sudah dapat mengatasi kendala dalam pembelajaran. Siswa sudah memahami model pembelajaran role playing. Guru sudah lebih baik dalam pengondisian kelas dan Kemudian, sudah mencapai 85% siswa yang berpartisipasi aktif dan termasuk dalam kategori sangat baik dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran role playing. Sudah sebagian besar siswa yang memberikan tanggapan positif terhadap model pembelajaran role playing. Serta berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

### Gambar 2.

*Proses Pembelajaran di Kelas 1.3 Pada Siklus II*



## 4. Simpulan dan Saran

### 4.1 Simpulan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Jadi, model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang secara khas disajikan oleh guru guna menciptakan iklim belajar yang lebih kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dalam penelitian ini adalah dengan model pembelajaran Role Playing dapat berpengaruh yang signifikan terhadap Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1.3 SD Dharma Karya UT Pondok Cabe.

#### 4.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, guru-guru di sekolah dasar, supaya menggunakan metode pembelajaran yang variatif, dan kreatif. Tujuannya agar pembelajaran lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Ini bisa menjadi solusi kepada guru-guru yang kesulitan dalam mengatasi siswa yang cenderung pasif di dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

### 5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu SD Dharma Karya UT yang memberikan izin melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Eny Puspita Sari, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Dharma Karya UT, kepada Bapak Lutfi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan, Ibu Dewi Permatasari, S. Pd. selaku guru pamong SD Dharma Karya UT, dan juga teman-teman kelompok 6 KKN-PLP Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Penulis ucapkan terima kasih kepada yang disebut diatas yang telah memberikan bimbingan dan juga dukungan sehingga penelitian yang dilakukan berjalan dengan baik dan lancar.

### Daftar Pustaka

Mansur Muslich. (2012: h.16). Melaksanakan PTK Itu Mudah. Jakarta: Bumi Aksara.

Andi Prastowo. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Yogyakarta: Diva Press.

Wina Sanjaya. (2009: h.16). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: kencana.

Saminanto. (2010: h. 30). Ayok Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Semarang: RaSAIL.

Bakri, Noor Ms. (2010). Pendidikan Pancasila. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Agus Suprijono. (2009: h. 5). Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Model Penelitian Tindakan Stringer. (2011: h. 24). Diakses dari <https://www.scribd.com/document/564986689/C-Jenis-dan-Model-Tindakan>