

Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1.2 SD Dharma Karya UT

Kesy Aksara¹, Lutfi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: kesyaksara@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1.2 SD Dharma Karya UT. Model ini bertujuan untuk mengaktifkan keterlibatan siswa melalui peran-peran yang mereka mainkan dalam konteks pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1.2 SD Dharma Karya UT sebanyak 25 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model *Role Playing* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya memanfaatkan peran-peran dalam pembelajaran untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar.

Kata kunci: Model role playing, meningkatkan hasil belajar, sekolah dasar

1. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi dasar bagi siswa-siswi untuk membentuk karakter atau pribadi mereka dengan baik. Tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk karakter dan pribadi siswa-siswi yang memiliki sikap, pemikiran, dan tindakan yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, keadilan sosial, demokrasi, dan persatuan. Diharapkan dengan mengajarkan tentang Pendidikan Pancasila, siswa-siswi akan menjadi penerus bangsa dan mampu memiliki karakter serta moral dan etika yang baik (Rahmawati Iyet, 2023).

Pendidikan Pancasila adalah aspek penting dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai positif pada siswa-siswi. Namun, dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar Dharma Karya UT kelas 1.2, seringkali ditemui beberapa tantangan terkait pemahaman konsep-konsep Pancasila yang melibatkan banyak unsur yang saling berkaitan dan rumit serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Magdalena, 2020).

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya hasil belajar siswa. Kurangnya keterlibatan siswa yang mungkin mereka tidak begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran serta kurangnya pengalaman praktis dalam kehidupan sehari-hari mereka yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila sehingga sulit bagi mereka untuk memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam. Rencana Tindakan untuk menyelesaikan masalah pada pembelajaran Pendidikan

Pancasila ini dengan mengeksplorasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan memungkinkan siswa-siswi untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa teori yang relevan yaitu teori pembelajaran sosial, teori ini mengemukakan bahwa belajar melalui pengamatan dan interaksi dengan orang lain dalam lingkungan sosial mereka. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Model Role Playing, teori ini relevan karena siswa-siswi belajar nilai-nilai sosial dan moral melalui interaksi sosial mereka dalam bermain peran.

Melalui penelitian ini, peneliti akan menelusuri dan memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas 1.2 SD Dharma Karya UT untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1.2 SD Dharma Karya UT tahun ajaran 2023/2024. Bertujuan agar siswa-siswi dapat menjadi lebih aktif, dan kreatif, serta siswa-siswi dapat menuntaskan kegiatan belajarnya sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum atau KKM.

Berdasarkan permasalahan di dalam penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa-siswi rendah. Maka dengan itu diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memperbaiki permasalahan tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam memecahkan permasalahan tersebut adalah menggunakan model pembelajaran Role Playing.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1.2 SD Dharma Karya UT”. Model Role Playing atau bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran sosial dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang didalamnya terdapat tujuan, aturan, dan edutainment. Dengan Model Role Playing atau bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata.

Dari penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat yang berarti bagi peneliti atau pendidik dan siswa-siswi. Bagi peneliti atau pendidik bermanfaat untuk menambah wawasan terutama dalam meningkatkan kualitas pendidik, juga dapat menambah pengetahuan guru tentang penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, bervariasi, serta strategi pembelajaran yang tidak monoton, sehingga pendidik dapat meminimalisir kesulitan yang terdapat pada siswa-siswi. Melalui penerapan Model Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa-siswi dapat lebih aktif terlibat dalam memahami nilai-nilai Pancasila secara praktis sehingga meningkatkan hasil belajar. Siswa-siswi juga akan cenderung lebih aktif dan interaktif karena termotivasi untuk belajar.

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. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1.2 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 siswa-siswi kelas 1.2 SD Dharma Karya UT.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penerapan model Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata.

Role Playing atau bermain peran adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa-siswi melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia yakini. Mereka berinteraksi dengan sesama peran secara terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan pelajaran yang baru.

Role Playing atau bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa-siswi menemukan jati diri mereka di lingkungan sosial dan memecahkan permasalahan dengan bantuan kelompok. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa-siswi untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, serta mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara (Junaidah, 2022).

Metode role playing banyak melibatkan siswa-siswi dan membuat siswa-siswi senang dalam mengikuti pembelajaran serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa-siswi dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

Terdapat aspek-aspek dalam bermain peran, yaitu:

- 1) Mengambil peran (Role Playing), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemeran peran. Contohnya adalah pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak Perempuan), atau berdasarkan tugas (bagaimana seorang agen polisi bertindak dalam situasi sosial).
- 2) Membuat peran (Role Marking), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- 3) Tawar-menawar peran (Role Negotitation), yaitu tingkat Dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Tujuan Bermain Peran (Role Playing), model bermain peran dalam proses pembelajaran bertujuan agar siswa-siswi dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014) Model pembelajaran bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari.
- 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
- 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
- 4) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa-siswi.
- 5) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Model bermain peran dalam proses belajar memiliki tujuan agar siswa-siswi dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Tujuan bermain peran adalah agar siswa-siswi dapat memahami perasaan orang lain, menempatkan diri dari situasi orang lain, serta mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran (Role Playing), model pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan atau Keunggulan menggunakan model Role Playing atau bermain peran, yaitu dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa-siswi, disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak, sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa-siswi serta menumbuhkan rasa kebersamaan, siswa-siswi dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.
- 2) Kekurangan atau kelemahan menggunakan model Role Playing atau bermain peran, yaitu Role Playing memerlukan waktu yang relative Panjang atau banyak, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa-siswi dan ini tidak semua guru memilikinya, kebanyakan siswa-siswi yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu, apabila pelaksanaan role playing atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai, tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model pembelajaran ini (Riadi Muchlisin, 2019).

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 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 role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn (Khotimah Rulasmini, 2017).

Dalam penelitian ini terdapat beberapa teori yang relevan yaitu teori pembelajaran sosial, teori ini mengemukakan bahwa siswa belajar melalui pengamatan dan interaksi dengan orang lain dalam lingkungan sosial mereka. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model Role Playing, teori ini relevan karena siswa belajar nilai-nilai sosial dan moral melalui interaksi sosial mereka dalam bermain peran.

Hasil Penelitian Siklus I

1) Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I

Kemampuan guru dapat diamati dengan instrumen yaitu lembar observasi aktivitas guru yang dilakukan oleh wali kelas 1.2. berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I nilai presentase yang dicapai yaitu 71,4% dengan kategori cukup

baik. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh guru tingkat kelas 1 dengan lembar observasi yang ditetapkan.

2) Hasil observasi aktivitas siswa-siswi pada siklus I

Data kemampuan siswa pada proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran role playing pada siklus I, berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa-siswi dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I mendapat nilai persentase 63% dengan kategori kurang baik. Hanya sebagian siswa-siswi yang mendengarkan penjelasan guru dengan baik.

3) Hasil belajar siswa-siswi dengan penerapan model role playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siklus I

Adapun hasil belajar siswa kelas 1.2 SD Dharma Karya UT dengan menggunakan model role playing berdasarkan penilaian hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus I nilai persentase yang dicapai yaitu 70,4% dengan kategori cukup baik. Hanya sebagian siswa-siswi yang mendapatkan nilai hasil belajar diatas KKM.

4) Refleksi

Berdasarkan pengamatan dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan siswa/i dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan yang mengakibatkan hasil belajar siswa-siswi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditentukan sekolah, sehingga perlu dilakukan tindakan atau perbaikan dengan tujuan untuk memperbaiki siklus I.

Gambar 1

Proses Pembelajaran Pada Siklus I



Hasil Penelitian Siklus II

1) Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II

Berdasarkan penilaian observasi aktivitas guru pada siklus II, terlihat bahwa setiap aspek yang diamati pada aktivitas guru dalam mengajar pada siklus II mengalami peningkatan pada setiap aspeknya, yaitu dalam kategori sangat baik dengan presentase nilai 95,2%.

2) Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II

Berdasarkan penilaian hasil observasi siswa pada siklus II, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yaitu persentase nilai yang dicapai yaitu 94% dengan kategori sangat baik.

3) Hasil belajar siswa-siswi dengan penerapan model Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siklus II

Berdasarkan penelitian hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus II nilai persentase yang dicapai yaitu 90,4 % dengan kategori sangat baik. Dalam penilaian hasil belajar siklus II terdapat peningkatan hasil belajar siswa-siswi dibandingkan dengan pembelajaran siklus I.

4) Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk menganalisa dan memperbaiki semua tahapan pada setiap siklus yang digunakan untuk menyempurnakan siklus berikutnya. Berdasarkan hasil analisis pada aktivitas guru, sebelumnya guru sudah mampu dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta mampu memberikan apresiasi lalu pada siklus berikutnya guru tetap mampu mengkondisikan kelas dengan baik dan diharapkan guru bisa menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik serta tetap memberikan apresiasi kepada siswa-siswi. Berdasarkan hasil analisis pada aktivitas siswa, sebelumnya siswa aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru dalam kegiatan apresiasi dan siswa sudah mampu menyimpulkan materi yang telah diajarkan, lalu pada siklus berikutnya guru harus meningkatkan keterampilan bertanya agar siswa mudah dalam memahami pertanyaan yang diajukan. Guru harus memberikan sebuah penghargaan bagi siswa yang dapat menyimpulkan materi sehingga siswa berupaya sebaik mungkin untuk dapat menyimpulkan materi. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa, hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan jika siswa sudah mampu menguasai materi pembelajaran lalu pada siklus berikutnya siswa dituntun untuk lebih menguasai materi pembelajaran. Proses pembelajaran siklus II juga lebih terlaksana dengan baik dibandingkan pada siklus I. Guru atau peneliti benar-benar mampu menguasai pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih baik.

Gambar 2.

Proses Pembelajaran Pada Siklis II



4. Simpulan dan Saran

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama untuk mengetahui apakah Model Role Playing dapat menjadi alat efektif dalam membantu siswa-siswi kelas 1.2 SD Dharma Karya UT untuk memahami nilai-nilai Pancasila dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Kami juga tertarik untuk mengetahui pengaruh langsung dari penerapan Model Role Playing terhadap hasil belajar siswa-siswi di SD Dharma Karya UT.

Dalam proses penelitian, penulis menyadari bahwa Model Role Playing memberikan kontribusi yang signifikan dalam membentuk pemahaman siswa-siswi tentang nilai-nilai Pancasila. Melalui permainan peran ini, siswa-siswi tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi mereka juga dapat merasakan dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam konteks kehidupan nyata. Ini menunjukkan bahwa Model Role Playing tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter dan moral siswa-siswi.

Selain itu, penulis menemukan bahwa penerapan Model Role Playing secara konsisten berdampak positif terhadap hasil belajar siswa-siswi kelas 1.2 SD Dharma Karya UT. Mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi serta kemampuan untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam berbagai situasi. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik siswa-siswi, tetapi juga membantu mereka menjadi warga negara yang lebih sadar akan nilai-nilai moral dan sosial.

Berdasarkan penelitian ini, penulis memberikan saran agar Model Role Playing terus diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Variasi dalam penggunaan Model Role Playing juga perlu dieksplorasi lebih lanjut untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa-siswi.

Penerapan Model Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Dharma Karya UT telah terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman siswa-siswi tentang nilai-nilai Pancasila dan meningkatkan hasil belajar siswa-siswi secara keseluruhan.

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 Drs. Siti Rosidah, M. 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

- Asis Saefuddin dan Ika Bardiati. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Junaidah. (2022). *Penerapan Metode Role Playing Dalam Proses Pembelajaran..* Diakses dari <http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/azkia>.
- Magdalena Ina, Ahmad Syaiful Haq, Fadlatul Ramdhan. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Diakses dari [View of Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang \(stipn.ac.id\)](http://View_of_Pembelajaran_Pendidikan_Kewarganegaraan_di_Sekolah_Dasar_Negri_Bojong_3_Pinang_(stipn.ac.id)).
- Rafindra. (2023). *Penerapan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Diakses dari repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/32386/1/Rafindra%2C_160209096%2C_FTK%2C_PGMI%2C_081247543819.pdf.

Rahmawati Iyet. (2023). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD. Diakses dari <https://jurnalisticomah.org/index.php/merdeka/article/view/432>.

Riadi Muchlisin. (2019). *Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*. Diakses dari [Model Pembelajaran Bermain Peran \(Role Playing\) – KajianPustaka](#).