

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING DI KELAS IV SD NEGERI 03 LUBUAK BATINGKOK KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Anggun Ramadani¹, Masniladevi², Reinita³, Yanti Fitria⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatra Barat, Indonesia
Email: ranggun166@gmail.com

Article History

Received: 08-04-2025

Revision: 20-04-2025

Accepted: 25-04-2025

Published: 29-04-2025

Abstract. This study aims to describe how to improve student learning outcomes in Pancasila Education learning using the Role Playing model in grade IV of SD Negeri 03 Lubuak Batingkok, Fifty Cities Regency. This type of research is Classroom Action Research (PTK) using qualitative and quantitative approaches. This research was carried out in two cycles, with research procedures consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study are classroom teachers as observers, researchers as practitioners or teachers, and 16 students of grade IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok. The data collection techniques used are tests and non-tests, namely tests of learning outcomes, observation, and documentation. The data produced was analyzed quantitatively and qualitatively. The results of the study show that the Role Playing model can improve students' learning outcomes in Pancasila Education learning in grade IV of SD Negeri 03 Lubuak Batingkok, Fifty Cities Regency.

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, Role Playing Model

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dengan prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru kelas sebagai pengamat atau *observer*, peneliti sebagai praktisi atau guru, dan peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan non tes, yaitu tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Data yang dihasilkan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Model Role Playing

How to Cite: Ramadani, A., Masniladevi., Reinita., & Fitria, Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Role Playing* di Kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (2), 2687-2694. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i2.3008>

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang menekankan pada kemerdekaan berpikir dan berkarya, menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman melalui diskusi, serta berfokus pada pengembangan karakter siswa (Madhakomala et al., 2022). Konsep utama dalam

Kurikulum Merdeka ini adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan bakat siswa sehingga kompetensi mereka dapat berkembang secara optimal. Selain itu, Kurikulum Merdeka memiliki karakteristik sederhana, mudah dipahami, fleksibel, dan fokus pada pengembangan kompetensi serta karakter peserta didik (Utari & Muadin, 2023). Dengan demikian, Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan berpikir dan berkarya, serta mengutamakan pengembangan minat dan bakat siswa.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam Kurikulum Merdeka, diubah menjadi Pendidikan Pancasila. Meskipun mengalami perubahan nama, pokok bahasan yang diajarkan tetap mengandung nilai-nilai karakter Pancasila yang dikembangkan dalam kehidupan sosial, kebangsaan, dan kenegaraan, guna membentuk warga negara yang cerdas, berkarakter baik, dan berjiwa Pancasila. Pemahaman siswa terhadap Pendidikan Pancasila menjadi sangat penting, sehingga mata pelajaran ini ditetapkan sebagai mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mengingat pentingnya pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka guru perlu memperhatikan perolehan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ini.

Guru dalam proses pembelajaran, dituntut untuk membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang menggambarkan langkah-langkah pembelajaran secara sistematis. Modul ajar harus disusun sesuai dengan komponen yang telah ditetapkan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif. Perencanaan yang matang juga diperlukan untuk memastikan tercapainya hasil belajar secara optimal. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru harus mengupayakan pencapaian tiga aspek kompetensi, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini dikarenakan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menanamkan konsep kognitif, tetapi juga harus mengembangkan aspek afektif dan psikomotor, sehingga mampu memunculkan jati diri peserta didik dan menjadi acuan dalam perilaku (Waldi & Reinita, 2024). Pelaksanaan Pendidikan Pancasila idealnya dilakukan dengan pendekatan yang interaktif, kolaboratif, dan kreatif, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang holistik dan efektif (Rani & Reinita, 2025).

Namun, berdasarkan hasil observasi terkait materi "Hak dan Kewajiban Sebagai Anggota Keluarga" di kelas IV SDN 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada aspek perencanaan pembelajaran, modul ajar yang disusun guru belum sesuai dengan komponen modul ajar yang ditetapkan Kemendikbud, di mana belum memuat sarana dan prasarana, jumlah peserta didik, glosarium, dan lampiran seperti LKPD, bahan ajar, kisi-kisi soal, serta daftar pustaka. Modul

ajar juga belum sepenuhnya dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik. Pada aspek pelaksanaan pembelajaran, guru belum menggunakan skenario pembelajaran dan belum mengajarkan strategi memori atau teknik mengingat kepada peserta didik. Pembelajaran hanya dilakukan melalui pembentukan kelompok, penjelasan kompetensi, diskusi kelompok, presentasi, dan kesimpulan tanpa strategi pendukung lainnya. Permasalahan ini berdampak negatif terhadap peserta didik, seperti banyak peserta didik yang tidak fokus dan sibuk sendiri selama pembelajaran, masih ada yang ragu menyampaikan pendapat, kurang percaya diri tampil di depan kelas, serta kurangnya kerja sama dalam tugas kelompok.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model Role Playing. Model Role Playing atau bermain peran adalah pendekatan pembelajaran yang menginstruksikan siswa untuk terlibat dalam aktivitas yang meniru peran-peran dalam kehidupan nyata, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar (Azzahra, 2024). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Keunggulan model Role Playing menurut Miftahul Huda (2013) adalah mampu memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, membuat suasana kelas menjadi dinamis, membangkitkan semangat dan optimisme siswa, serta mengajak siswa terjun langsung memerankan materi yang dipelajari. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Role Playing di Kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang datanya diambil dari hasil observasi dan wawancara terhadap setiap tindakan dalam pembelajaran. Sedangkan penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang datanya diambil dari nilai dalam bentuk angka sebagai hasil belajar peserta didik (Ramadhan & Masniladevi, 2023). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sesuatu penelitian yang dilakukan guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki mutu pembelajaran di Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di

kelasnya sendiri, mengikuti siklus berulang untuk mencapai tujuan perbaikan kinerja dan hasil belajar peserta didik Kuandar (Halimah & Fitria, Y).

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok, semester genap tahun ajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik di kelas ini yaitu sebanyak 16 orang, yang terdiri dari 6 orang peserta didik laki-laki dan 10 orang peserta didik Perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan serta refleksi. Data penelitian diperoleh dari hasil wawancara, observasi, tes, non tes dan dokumentasi. Sumber data yang diambil dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Role-playing*. Data yang diperoleh dari subjek yakni peserta didik kelas IV SDN 03 Lubuak Batingkok. Instrumen penelitian yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data yang valid dalam penelitian tindakan kelas ini adalah lembar pengamatan, lembar observasi, lembar tes dan lembar non tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Miles dan Huberman, kegiatannya yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

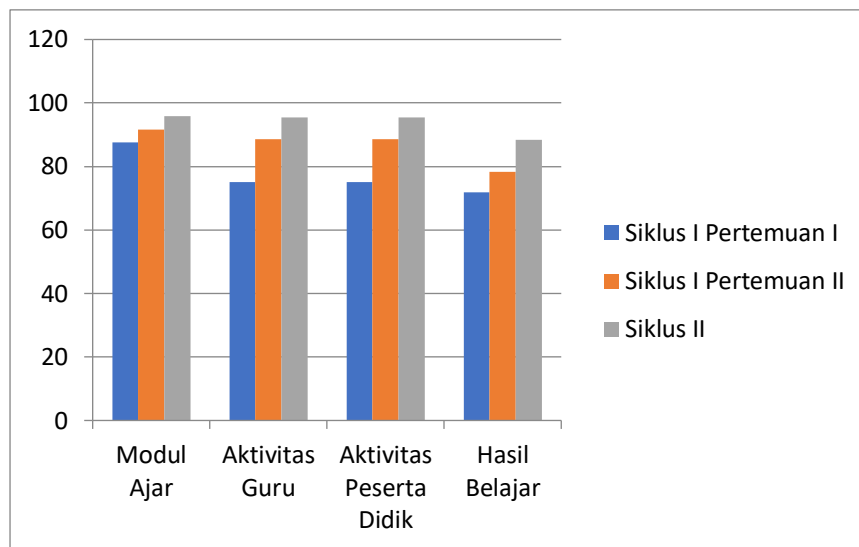
HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru (praktisi) dan guru kelas IV bertindak sebagai observer. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dari setiap tindakan ini dilaksanakan sesuai dengan langkah- langkah pembelajaran menggunakan model *Role Playing* menurut Miftahul Huda (2013) yaitu 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan; 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario; 3) Guru membentuk kelompok siswa; 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan; 6) Masing- masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan; 7) Setelah selesai ditampilkan, masing- masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing- masing kelompok; 8) Masing- masing kelompok menyampaikan hasil simpulannya; 9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Pada pembahasan ini merupakan jawaban dari rumusan masalah dan pembahasan dari hasil penelitian tentang hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia menggunakan menggunakan model *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima puluh Kota. Adapun yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah: pertama, modul ajar Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik kelas IV SDN 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota. Model *Role Playing* dinilai efektif karena melibatkan peserta didik secara aktif dan memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung (Djamarah & Zain, 2010). Hasil penilaian perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai perencanaan 89,58% dengan predikat baik (B), kemudian meningkat pada siklus II yaitu 95,83 % dengan predikat sangat baik (SB). Kedua, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SDN 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota. Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran Negaraku Indonesia menggunakan model *Role Playing* berdasarkan aspek guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan siklus I pada aktivitas guru dan peserta didik rata-rata 81,81% dengan predikat baik (C), meningkat pada siklus II menjadi 95,45% dengan predikat sangat baik (SB). Peningkatan ini sejalan dengan pendapat Trianto (2009) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Jadi dapat dikatakan bahwasannya pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia berdasarkan aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat. Ketiga, hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SDN 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota. hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia menggunakan model *Role Playing* yang dilihat dari penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik masing-masing yang mana terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya. Pada siklus I rata-rata nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan adalah 74,92 dengan predikat kurang (C), meningkat pada siklus II yaitu memperoleh rata-rata nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan adalah 88,33 dengan predikat baik (B). Berdasarkan data yang diperoleh setelah proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia menggunakan model *Role Playing* hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

Adapun grafik rekapitulasi peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar peserta didik secara keseluruhan menggunakan model Role Playing di kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Diagram hasil siklus I dan II

Berdasarkan diagram batang yang ditampilkan, terdapat peningkatan pada aspek Modul Ajar, Aspek Guru, dan Aspek Peserta Didik dari Siklus I Pertemuan I ke Siklus I Pertemuan II, dan terus meningkat pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa setiap komponen pembelajaran mengalami perbaikan seiring dengan berjalannya proses siklus perbaikan. Peningkatan skor yang signifikan pada Siklus II mengindikasikan bahwa intervensi atau perbaikan yang dilakukan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut teori perbaikan berkelanjutan dalam pembelajaran oleh Kemmis dan McTaggart (1988), siklus tindakan dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki praktik melalui refleksi sistematis, sehingga perbaikan di setiap siklus adalah indikator keberhasilan proses. Namun, pada aspek Hasil Belajar, terjadi penurunan drastis pada Siklus II, yang menunjukkan adanya masalah serius yang perlu ditindaklanjuti lebih lanjut. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2012), dalam penelitian tindakan kelas, peningkatan mutu pembelajaran seharusnya diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, meskipun kualitas pembelajaran meningkat, penurunan hasil belajar ini mengindikasikan perlunya evaluasi lebih mendalam terhadap faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi pencapaian peserta didik, seperti motivasi belajar, kondisi psikologis siswa, atau relevansi metode evaluasi yang digunakan.

KESIMPULAN

Modul ajar pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia di kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota dengan model *Role Playing* terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Modul ajar ini sudah dikembangkan dengan langkah- langkah model *Role Playing* dirancang sendiri oleh peneliti sebagai praktisi di kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota. Presentase hasil pengamatan modul ajar pada siklus I memperoleh rata- rata 81,81% dengan predikat baik (C), meningkat pada siklus II menjadi 95,45% dengan predikat sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia berdasarkan aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota dengan menggunakan langkah-langkah model *Role Playing*. Presentase hasil aspek guru dan aspek peserta didik rata-rata 81,81% dengan predikat baik (C), meningkat pada siklus II menjadi 95,45% dengan predikat sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia berdasarkan aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat.

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 03 Lubuak Batingkok Kabupaten Lima Puluh Kota dengan model *Role Playing* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh rata- rata sikap, pengetahuan dan keterampilan adalah 74,92% dengan predikat kurang (C), meningkat pada siklus II yaitu memperoleh rata-rata nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan adalah 88,33% dengan predikat baik (B). Berdasarkan data yang diperoleh setelah proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia di SD Negeri 03 Lubuak Batingkok menggunakan model *Role Playing* hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2012). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizah, N. S., & Armariena, D. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Tema Profil Pelajar Pancasila Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5965-5978.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi belajar mengajar (3rd ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodelis dan paradigmatis*. Pustaka pelajar.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Victoria: Deakin University Press.

- Ramadhan, R., & Masniladevi. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pecahan Desimal Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powtoon di Kelas V B SDN 02 Aur Kuning. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 5405–5415.
- Rani, M., & Reinita, R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model RADEC di Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 610-618.
- Trianto. (2009). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana.
- Utari, D., & Muadin, A. (2023). Peranan pembelajaran abad-21 di sekolah dasar dalam mencapai target dan tujuan kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 6(1), 116-123.
- Waldi, A., Reinita, R., & Farida, S. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model Problem Based Learning berbantuan aplikasi Flip PDF Corporate. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 4(3), 568-576.