DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar
Vol. 9. No. 3. September 2026 p-ISSN: 2620-5246 dan e-ISSN: 2620-6307
Link: http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pendidikan Pancasila

Ritha Tuken[1*], Marhani[2], Fahriza Ulpiya[3]
[1]PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: ritha.tuken@unm.ac.id
[2]PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: marhani@unm.ac.id
[3]PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: fahrisaulpiah@gmail.com

Abstract. *Low student participation and monotonous teaching methods were among the learning challenges in Pendidikan Pancasila at UPTD SD Negeri 150 Barru. This study aimed to describe improvements in learning processes and outcomes through the Role Playing model on the topic of Indonesian Cultural Diversity among fifth-grade students. Classroom action research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 22 students. Data were collected through observation, tests, and documentation and analyzed using quantitative and qualitative descriptive approaches. Teacher activity increased from 88.89% in Cycle I to 100% in Cycle II, while student activity rose from 66.3% to 92.5%. Learning mastery increased from 31.82% before the intervention to 36.36% in Cycle I and 90.91% in Cycle II. The average score in Cycle II was 83.5. The findings indicate that Role Playing can improve the learning process and outcomes in Pendidikan Pancasila.*

Keywords: *Cultural Diversity; Pancasila Education; Role Playing.*

Abstrak. *Rendahnya partisipasi siswa dan penggunaan metode pembelajaran yang monoton menjadi dasar penelitian ini. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku melalui penerapan model Role Playing di kelas V UPTD SD Negeri 150 Barru. Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi serta dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Aktivitas guru meningkat dari 88,89% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 66,3% menjadi 92,5%. Ketuntasan belajar meningkat dari 31,82% pada pratindakan menjadi 36,36% pada siklus I dan 90,91% pada siklus II. Nilai rata-rata siklus II mencapai 83,5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Role Playing dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.*

Kata kunci: *Keberagaman Budaya; Pendidikan Pancasila; Bermain Peran.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa agar mampu memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak seharusnya hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga perlu memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna.

Melalui pembelajaran yang demikian, siswa dapat memahami nilai toleransi, kerja sama, tanggung jawab, serta menghargai keberagaman yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif adalah *Role Playing*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran tertentu berdasarkan situasi atau permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh pengalaman langsung, berinteraksi dengan teman, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, serta belajar memahami suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Dengan demikian, *Role Playing* tidak hanya dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi, tetapi juga dapat mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Khoerunnisa & Syifa, 2020).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan potensi *Role Playing* dalam pembelajaran. Karnia dkk. (2023) menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan partisipasi dan keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Lubis dan Firman (2019) menemukan bahwa penerapan *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Sarifah (2022) menunjukkan bahwa *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan kreativitas, kerja sama, kemampuan berpikir, dan antusiasme siswa. Selanjutnya, Rokhman dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri siswa. Andiyani dan Lutfi (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* secara terstruktur melalui penyusunan skenario, pembagian peran, pemeranan, diskusi, dan refleksi dapat membuat pembelajaran lebih aktif serta meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa *Role Playing* telah memiliki dukungan empiris sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan berbagai aspek pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu tersebut lebih banyak menempatkan keberhasilan *Role Playing* pada peningkatan aspek tertentu, seperti partisipasi, keberanian, kreativitas, kerja sama, kepercayaan diri, motivasi, atau hasil belajar. Berdasarkan telaah terhadap penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, masih diperlukan kajian mengenai penerapan *Role Playing* yang tidak hanya berfokus pada aktivitas pemeranan, tetapi juga mengintegrasikan proses identifikasi masalah, analisis konflik, diskusi, penentuan solusi, dan penarikan kesimpulan dari situasi yang diperankan. Penelitian ini mengembangkan penerapan tersebut dalam konteks materi Keragaman Budaya Indonesiaku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Dengan demikian, siswa tidak hanya memainkan tokoh dalam suatu skenario, tetapi juga diarahkan untuk memahami permasalahan sosial dan budaya yang muncul, mendiskusikan penyebabnya, menentukan solusi, serta menghubungkan pengalaman bermain peran dengan nilai-nilai yang dipelajari. Pendekatan tersebut menjadi pembeda penelitian ini dibandingkan penelitian terdahulu yang lebih menekankan pada pelaksanaan pemeranan dan evaluasi pembelajaran.

Kebutuhan terhadap penerapan tersebut semakin terlihat berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di kelas V UPTD SD Negeri 150 Barru. Ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi beberapa permasalahan, yaitu penggunaan metode ceramah yang dominan, kurangnya variasi model dan strategi pembelajaran, serta keterbatasan pemberian contoh konkret. Dari sisi siswa, ditemukan bahwa siswa masih kurang berpartisipasi, kurang termotivasi, dan sebagian memiliki kepercayaan diri yang rendah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dari 22 siswa, tingkat ketuntasan awal hanya mencapai 31,82%, sehingga diperlukan tindakan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperbaiki hasil belajar.

Model *Role Playing* dipilih karena memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman bermain peran, diskusi, pemecahan masalah, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas (PTK) memungkinkan tindakan diperbaiki secara bertahap melalui perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku melalui penerapan model *Role Playing* di kelas V UPTD SD Negeri 150 Barru.

METODE

Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 di kelas VA UPTD SD Negeri 150 Barru, dengan subjek 22 siswa. Peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan wali kelas sebagai pengamat. Tindakan berlangsung dalam dua siklus, masing-masing dua pertemuan, melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada 28 April dan 2 Mei 2026, sedangkan siklus II pada 4 dan 5 Mei 2026. Setiap pertemuan berlangsung 2 × 35 menit. Perencanaan mencakup modul ajar, bahan ajar, lembar kerja kelompok, skenario, lembar observasi, dan soal tes. Temuan observasi serta tes digunakan untuk menentukan perbaikan tindakan.

Penerapan model *Role Playing* dilaksanakan melalui sembilan tahapan, yaitu: (1) persiapan, guru menjelaskan tujuan, materi, aturan, dan situasi yang akan diperankan; (2) memilih pemain, siswa menentukan atau ditentukan untuk memainkan tokoh sesuai skenario; (3) menata panggung, siswa bersama guru menyiapkan tempat dan perlengkapan yang diperlukan; (4) menyiapkan pengamat, siswa yang tidak bermain diberi tugas mengamati jalannya permainan; (5) memainkan peran, siswa memerankan skenario yang berkaitan dengan keragaman budaya; (6) diskusi dan evaluasi pertama, guru dan siswa mendiskusikan penampilan serta permasalahan yang muncul; (7) bermain peran ulang, siswa memperbaiki dan memainkan kembali peran berdasarkan hasil evaluasi; (8) diskusi dan evaluasi kedua, guru dan siswa membandingkan hasil permainan pertama dan kedua serta menegaskan nilai pembelajaran; dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan, siswa menyampaikan pengalaman belajar dan bersama guru menarik kesimpulan. Dalam pelaksanaannya, kegiatan bermain peran dipadukan dengan identifikasi masalah, analisis konflik, diskusi, penentuan solusi, dan refleksi terhadap nilai-nilai keragaman budaya (Naldi dkk., 2024).

Data proses diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa, sedangkan data hasil belajar berasal dari tes akhir siklus. Dokumentasi mencakup nilai awal, kehadiran, dan kegiatan pembelajaran. Refleksi digunakan untuk mencatat kendala, respons siswa, dan rencana perbaikan. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar. Lembar observasi guru disusun berdasarkan sembilan tahapan *Role Playing*, dengan tiga indikator pada setiap tahapan sehingga terdapat 27 indikator. Indikator tersebut meliputi keterlaksanaan persiapan, pemilihan pemain, penataan panggung, penyiapan pengamat, pelaksanaan bermain peran, diskusi dan evaluasi pertama, bermain peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, serta berbagi pengalaman dan kesimpulan. Lembar observasi siswa digunakan untuk mengamati keaktifan siswa pada setiap tahapan pembelajaran, terutama perhatian, keterlibatan, kerja sama, kesiapan, keberanian berpartisipasi, dan kemampuan mengikuti kegiatan bermain peran serta diskusi. Penilaian observasi menggunakan penskoran berdasarkan tingkat keterlaksanaan aktivitas. Pada lembar observasi guru, setiap indikator diberi skor sehingga skor maksimal 81 (27 indikator × skor maksimal 3). Persentase keterlaksanaan dihitung berdasarkan perbandingan skor perolehan dengan skor maksimal dan dikategorikan berdasarkan kriteria keberhasilan yang digunakan dalam penelitian.

Tes hasil belajar diberikan pada akhir setiap siklus dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 15 butir soal dengan empat alternatif jawaban. Soal disusun berdasarkan materi Keragaman Budaya Indonesiaku dan mencakup indikator kognitif C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis). Setiap jawaban benar diberi skor 1, sedangkan jawaban salah atau tidak dijawab diberi skor 0. Nilai siswa dihitung dengan membandingkan skor perolehan dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100. Tes digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah penerapan tindakan pada setiap siklus.

Instrumen diperiksa oleh validator untuk menilai kesesuaiannya dengan tujuan, materi, indikator, dan aspek yang diukur. Hasil validasi digunakan untuk penyempurnaan. Penelitian tidak melaporkan koefisien reliabilitas statistik.

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil tes melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Ketuntasan individual ditentukan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, yaitu 70. Persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 70 dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan 100%. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta catatan refleksi. Data tersebut dianalisis dengan cara mereduksi informasi yang relevan, menyajikannya secara sistematis, dan menarik kesimpulan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Keberhasilan proses ditandai dengan keterlaksanaan tahapan *Role Playing* pada kualifikasi baik, sedangkan keberhasilan hasil dicapai apabila sedikitnya 76% siswa memperoleh nilai minimal 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Data hasil belajar diperoleh melalui tes pada kondisi pratindakan, akhir siklus I, dan akhir siklus II. Kriteria ketuntasan ditetapkan berdasarkan KKM mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu 70. Perbandingan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Tahap	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Ketuntasan Klasikal
Pratindakan	22	57,95	7	15	31,82%
Siklus I	22	53,00	8	14	36,36%
Siklus II	22	83,50	20	2	90,91%

Berdasarkan Tabel 1, pada kondisi pratindakan terdapat 7 dari 22 siswa yang mencapai KKM dengan persentase ketuntasan sebesar 31,82%, sedangkan 15 siswa belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas pada tahap ini sebesar 57,95. Setelah penerapan *Role Playing* pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 8 siswa atau 36,36%, dengan nilai rata-rata 53,00. Meskipun jumlah siswa yang tuntas bertambah satu orang, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian karena ketuntasan klasikal masih berada di bawah 76%.

Pada siklus II, 20 siswa mencapai KKM dan 2 siswa belum tuntas. Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 90,91% dengan nilai rata-rata 83,50 sehingga indikator keberhasilan tercapai. Ketuntasan meningkat 4,54 poin persentase dari pratindakan ke siklus I dan 54,55 poin persentase dari siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil belajar yang cukup besar pada siklus II tidak terlepas dari hasil refleksi pada siklus I. Hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun model *Role Playing* telah diterapkan, pelaksanaannya belum optimal. Beberapa siswa masih kurang fokus, kurang aktif dalam bertanya dan memberikan respons, serta belum percaya diri ketika mengikuti kegiatan bermain peran. Selain itu, terdapat beberapa tahapan pembelajaran yang belum terlaksana secara maksimal karena keterbatasan waktu. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang belum mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, perbaikan pada siklus II dilakukan secara lebih konkret. Pertama, guru menggunakan penyampaian materi yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif untuk meningkatkan perhatian selama pembelajaran. Kedua, guru memberikan motivasi, dukungan, dan

kesempatan berlatih sebelum siswa tampil bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri. Ketiga, guru mengarahkan siswa untuk mempersiapkan dialog, memahami karakter yang diperankan, dan berlatih bersama kelompok sebelum pelaksanaan *Role Playing*. Keempat, guru memberikan arahan yang lebih jelas selama kegiatan dan melakukan pembimbingan secara lebih intensif. Perbaikan tersebut dilakukan untuk mengatasi kelemahan yang ditemukan pada siklus I.

Perbaikan tindakan tersebut tampak pada proses pembelajaran siklus II. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, bermain peran, dan mengikuti diskusi kelompok. Pengelolaan kelas juga menjadi lebih kondusif sehingga kendala yang ditemukan pada siklus I dapat diminimalkan. Peningkatan aktivitas siswa tersebut berjalan searah dengan peningkatan aktivitas guru, yaitu dari 88,89% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 66,3% menjadi 92,5%.

Perubahan proses pembelajaran tersebut kemudian diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 8 siswa pada siklus I menjadi 20 siswa pada siklus II. Dengan demikian, ketuntasan klasikal meningkat sebesar 54,55 poin persentase, dari 36,36% menjadi 90,91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga diikuti peningkatan pencapaian hasil belajar. Dua siswa yang belum mencapai KKM pada siklus II memperoleh nilai 60. Dengan demikian, meskipun ketuntasan klasikal telah mencapai 90,91%, masih terdapat sebagian kecil siswa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Namun, secara klasikal indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa model ini dapat mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya. Wahyuni dkk. (2024) mengemukakan bahwa secara konseptual, *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam suatu situasi melalui peran yang dimainkan. Keterlibatan tersebut menjadikan siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mengalami proses pembelajaran melalui interaksi, komunikasi, dan pengalaman langsung. Sarifah (2022) menjelaskan bahwa penggunaan *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Hal tersebut sejalan dengan Kristin (2018) yang menemukan melalui meta-analisis bahwa penggunaan model *Role Playing* secara umum memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Secara pedagogis, karakteristik tersebut sesuai dengan materi keragaman budaya yang tidak hanya menuntut penguasaan pengetahuan, tetapi juga pemahaman terhadap nilai menghargai perbedaan, kerja sama, tanggung jawab, dan sikap saling menghormati. Melalui bermain peran, siswa dapat memahami nilai-nilai tersebut melalui situasi sosial yang lebih konkret. Siswa tidak hanya memperoleh informasi mengenai keberagaman budaya, tetapi juga berinteraksi dengan teman, menjalankan peran, mempertimbangkan tindakan, serta memahami konsekuensi dari sikap yang ditampilkan dalam suatu situasi. Lubis dan Firman (2019) menjelaskan bahwa *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga dapat mendukung perkembangan sikap empati. Hal ini relevan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menempatkan kemampuan memahami dan menghargai orang lain sebagai bagian penting dalam kehidupan bersama.

Mekanisme pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa *Role Playing* memiliki fungsi sebagai sarana untuk menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman. Ketika memainkan suatu peran, siswa perlu memahami karakter, situasi, dan permasalahan yang terdapat dalam skenario. Proses tersebut mendorong siswa untuk tidak hanya menghafal informasi, tetapi memahami bagaimana suatu nilai diterapkan dalam kehidupan sosial. Kegiatan diskusi dan evaluasi setelah bermain peran kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk menafsirkan pengalaman yang telah diperoleh. Pada tahap

ini, siswa dapat membandingkan tindakan dalam permainan dengan nilai-nilai yang seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sarifah (2022) menegaskan bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam Pendidikan Pancasila berpengaruh terhadap keberhasilan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Dalam penelitian ini, skenario yang berkaitan dengan Festival Budaya Nusantara dan pelestarian budaya memberikan konteks yang sesuai dengan karakteristik materi. Siswa diarahkan untuk memahami bahwa keragaman budaya merupakan bagian dari identitas bangsa yang perlu dihargai dan dilestarikan. Melalui interaksi antarpemain, siswa dapat melihat bahwa perbedaan budaya bukan merupakan alasan untuk membedakan atau menjauhkan diri dari orang lain, tetapi menjadi bagian dari kehidupan bersama yang membutuhkan sikap saling menghormati dan bekerja sama. Pemanfaatan *Role Playing* untuk pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila juga didukung oleh penelitian Sarifah (2022), sedangkan penelitian Lubis dan Firman (2019) menunjukkan bahwa aktivitas bermain peran dapat memberikan ruang bagi siswa untuk memahami perspektif dan kondisi orang lain.

Tahapan *Role Playing* yang diterapkan juga memiliki peran penting dalam membangun proses tersebut. Kegiatan tidak berhenti pada tahap memainkan peran, tetapi dilanjutkan dengan diskusi, evaluasi, permainan ulang, serta berbagi pengalaman dan penarikan kesimpulan. Rangkaian tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Dengan demikian, inti penerapan *Role Playing* dalam penelitian ini bukan semata-mata aktivitas tampil di depan kelas, melainkan proses memahami suatu situasi, mengambil perspektif, berinteraksi, mengevaluasi tindakan, dan menentukan sikap yang sesuai dengan nilai pembelajaran. Karakteristik tersebut sejalan dengan pandangan Lubis dan Firman (2019) bahwa *Role Playing* memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam melaksanakan, menemukan, dan menyimpulkan pembelajaran.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa efektivitas *Role Playing* sangat dipengaruhi oleh kesiapan dan pengelolaan pembelajaran. Pada penerapan awal, siswa masih membutuhkan arahan yang lebih jelas mengenai karakter, dialog, aturan kegiatan, dan cara melakukan permainan peran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktif tidak secara otomatis membuat seluruh siswa langsung terlibat. Guru tetap memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa berpartisipasi. Persiapan skenario, pembagian peran, pengelolaan waktu, pemberian contoh, serta pendampingan selama latihan menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan model. Hal tersebut sejalan dengan Karnia dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa pengelolaan kelas melalui penerapan *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Dengan demikian, keberhasilan model tidak hanya berkaitan dengan pemilihan metode, tetapi juga dengan kemampuan guru mengelola proses pembelajaran.

Perbaikan siklus II berupa latihan, pengarahan, motivasi, dan bimbingan yang lebih intensif diikuti peningkatan aktivitas guru dan siswa serta ketuntasan belajar. Temuan ini menunjukkan pentingnya peran guru sebagai fasilitator. Stevens (2015) mengingatkan bahwa manfaat *Role Playing* dipengaruhi oleh format kegiatan dan kesiapan peserta didik. Perbaikan hasil belajar juga sejalan dengan penelitian Ramadani dan Muhammadi (2024) serta Ulmarhamah dan Waldi (2024), yang menerapkan *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui PTK. Penelitian Silaban dkk. (2025) pada materi keragaman menunjukkan peningkatan partisipasi dan hasil belajar, sehingga relevan dengan konteks penelitian ini.

Temuan Rokhman dkk. (2025) mengaitkan *Role Playing* dengan kepercayaan diri dan hasil belajar. Andiyani dan Lutfi (2024) menyoroti sifatnya yang interaktif, sementara Fernandes dkk. (2026) melaporkan perbaikan proses dan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V. Kesamaan tersebut memperkuat relevansi model, tetapi tidak membuktikan bahwa satu faktor saja menyebabkan peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa kenaikan ketuntasan berlangsung bersamaan dengan peningkatan keterlibatan dalam pemeranan, diskusi, dan refleksi. Meski demikian, penurunan nilai rata-rata dari

pratindakan ke siklus I menunjukkan bahwa perkembangan hasil belajar tidak selalu berlangsung seragam pada setiap indikator dan tahap. Sementara itu, temuan Fernandes dkk. (2026) menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada jenjang kelas dan mata pelajaran sehingga memberikan dukungan tambahan terhadap penggunaan *Role Playing* dalam konteks sekolah dasar. Penelitian tersebut juga menempatkan permasalahan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan rendahnya partisipasi siswa sebagai alasan penting untuk menerapkan model yang lebih aktif.

Jika dikaitkan dengan temuan penelitian ini, kekuatan *Role Playing* terutama terletak pada kemampuannya menghadirkan permasalahan sosial dalam bentuk yang dapat dipahami siswa. Skenario pembelajaran memungkinkan siswa melihat suatu permasalahan dari sudut pandang tertentu, berinteraksi dengan pihak lain, kemudian mendiskusikan tindakan yang dianggap sesuai. Proses tersebut memiliki hubungan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang menekankan kemampuan siswa untuk hidup bersama dalam keberagaman. Dengan demikian, *Role Playing* dapat berfungsi sebagai jembatan antara konsep yang dipelajari di kelas dengan penerapannya dalam kehidupan sosial. Lubis dan Firman (2019) mendukung fungsi tersebut melalui kajiannya mengenai hubungan *Role Playing* dengan perkembangan empati siswa, sedangkan Sarifah (2022) menempatkan *Role Playing* sebagai salah satu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif.

Secara lebih luas, temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil meta-analisis Kristin (2018) yang menunjukkan bahwa model *Role Playing* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar. Temuan tersebut memberikan dasar bahwa keterlibatan siswa melalui bermain peran bukan hanya berpotensi meningkatkan keaktifan selama proses pembelajaran, tetapi juga dapat berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar. Dalam konteks penelitian ini, kontribusi tersebut dapat dipahami melalui keterkaitan antara pengalaman bermain peran, interaksi kelompok, diskusi, evaluasi, dan pemahaman terhadap materi keragaman budaya.

Penerapan *Role Playing* membutuhkan waktu untuk menyiapkan skenario, membagi peran, melatih siswa, dan memfasilitasi diskusi. Perbedaan kesiapan antarsiswa juga menuntut pendampingan agar kesempatan berpartisipasi lebih merata (Stevens, 2015). Pada akhir siklus II, dua siswa masih belum tuntas. Sesuai penekanan Sakina dkk. (2024), keberhasilan klasikal tidak berarti setiap siswa berkembang secara sama. Penelitian ini tidak mengukur secara khusus penyebab ketidaktuntasan individu sehingga penjelasan kausal tidak dapat diberikan; siswa tersebut memerlukan tindak lanjut.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VA UPTD SD Negeri 150 Barru diikuti peningkatan aktivitas dan hasil belajar. Aktivitas guru naik dari 88,89% menjadi 100% dan aktivitas siswa dari 66,3% menjadi 92,5%. Ketuntasan klasikal meningkat dari 31,82% pada pratindakan menjadi 36,36% pada siklus I dan 90,91% pada siklus II, melampaui indikator 76%. Pendidik disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* secara terencana dengan menyiapkan skenario, pembagian peran, media pembelajaran, serta alokasi waktu yang sesuai. Selain itu, guru perlu memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran sehingga proses dan hasil belajar dapat meningkat secara optimal. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi, mata pelajaran, atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengkaji penerapan model *Role Playing* dalam berbagai konteks pembelajaran. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji variabel lain, seperti kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan keterampilan kerja sama siswa agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

Andiyani, L., & Lutfi. (2024). Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1.1 SD Dharma Karya UT. *Prosiding Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2657–2664.

Fernandes, M. A., Waldi, A., Wijanarko, T., & Arwin. (2026). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Role Playing* di kelas V SDN 12 Bukit Cangang Kota Bukittinggi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2).

Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP), 4*(2), 121–136. https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603

Khoerunnisa, P., & Syifa, M. A. (2020). Analisis model-model pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar,* 4(1), 1–27. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia

Kristin, F. (2018). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8*(2). https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356

Lubis, A. B., & Firman. (2019). Model *Role Playing*, sikap empati dan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar.

Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan fokus peserta didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia,* 2(2), 133–140. https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938

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

Rokhman, N., Setiawardani, W., & Rasilah. (2025). Penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan percaya diri dan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24047

Sakina, Wulan, Abdul Kadir, & Imaludin Agus. (2024). Pengaruh kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Lasolo Kabupaten Konawe Utara. *Jurnal Pendidikan Islam,* 5(1), 16–21. http://ejournal.iainkendari.ac.id/dirasah

Sarifah, A. A. (2022). Penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 5*(6), 1439–1443. https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84780

Silaban, P. J., Manihuruk, E. A., Hadi, F. R., & Sitinjak, G. A. (2025). Penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Keragaman di Sekitarku pada siswa kelas IV SD Negeri 066047 Helvetia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(1), 272–282. https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21028

Stevens, R. (2015). Role-play and student engagement: Reflections from the classroom. *Teaching in Higher Education, 20*(5), 481–492. https://doi.org/10.1080/13562517.2015.1020778

Ulmarhamah, L. N., & Waldi, A. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen NKRI menggunakan model Role-Playing di SDN 05 Sasak Ranah Pasisie Pasaman Barat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13820

Wahyuni, R., S., Shokhibul, A., Ika, P., Nike, A., Ni, W., R., S., Yurika, O., Umi, C., Z., Nurlita, L., Ela, N., Agung, S., D., S., & Weka, K. (2024). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Widina Media Utama.