

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* MENGGUNAKAN CERITA
KETELADANAN PAHLAWAN BANGSA TERHADAP PENANAMAN NILAI-
NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 3 PULAU RIMAU**

Makdalena Frisda, Ramanata Disurya, Adrianus Dedy
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang
magdalenafrisda12@gmail.com, ramanatadisurya24@gmail.com,
dedyadrianus30@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the role playing method using the exemplary story of the nation's heroes on Pancasila values in fourth grade students at SD Negeri 3 Pulau Rimau. with the experimental method, namely Pre-Experimental Design with the type of research design One-Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all 23 students of grade IV. Determination of the research sample using total sampling technique, namely the sample is all members of the population used as a sample. The test instrument used was an essay test in the form of a pretest and posttest with 5 questions. The results of this study indicate that there is an influence of the role playing method using the exemplary story of the nation's heroes on the inculcation of Pancasila values in fourth grade students at SD Negeri 3 Pulau Rimau in 2023 with an average pretest score of 56.09 and a posttest result of 90. 00. Based on the calculation of the t test, it is obtained $t_{count} > t_{table}$ or $-13.597 > 2.074$ with a significant level (α) of 0.05. In accordance with hypothesis testing, that is, if $t_{count} > t_{table}$ then H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keyword :Role Playing, The Paragon Of National Heroes, Pancasila Value

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari metode *role playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pulau Rimau. dengan metode eksperimen yaitu *Pre-Experimental Desain* dengan tipe desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Desain*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV berjumlah 23 siswa. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *total sampling* yaitu sampel adalah semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Instrumen tes yang digunakan adalah tes essay berupa *pretest* dan *posttest* sebanyak 5 soal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *role playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pulau Rimau Tahun 2023 dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,09 dan hasil *posttest* sebesar 90,00. Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-13,597 > 2,074$ dengan taraf signifikan (α) 0,05. Sesuai dengan pengujian hipotesis, yakni jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Bermain Peran, Nilai-Nilai Pancasila, Keteladanan Pahlawan Bangsa

A. Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya guna memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan kata lain, pendidikan menjadi suatu keharusan bagi manusia untuk mengalami proses pembelajaran yang aktif guna meningkatkan hasil belajar mereka, yang dilakukan dalam berbagai jenjang pendidikan mulai dari PAUD/TK, SD, SMP, SMA, sampai Perguruan Tinggi. Pendidikan pada tingkat SD adalah pendidikan dasar yang menjadi dasar atau pondasi untuk pendidikan tingkat selanjutnya, serta sebagai persiapan untuk hidup dalam masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pada tingkat ini, anak-anak mulai diperkenalkan dengan pembentukan perilaku sosial dan penanaman dasar-dasar ilmu pengetahuan. Tentunya, pendidikan

pada tingkat ini harus memperhatikan perkembangan anak secara serius, terpadu, dan berkelanjutan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 17 mendefinisikan Sekolah Dasar sebagai jenjang pendidikan yang menjadi landasan bagi pendidikan menengah. Dengan kata lain, Sekolah Dasar memberikan pengajaran pada beberapa mata pelajaran wajib, salah satunya adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada SD adalah pembelajaran yang membahas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta mengajarkan pentingnya menjadi warga negara Indonesia yang patuh terhadap aturan yang ditetapkan oleh agama dan UUD 1945. Dengan demikian, PKn merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada tingkat Sekolah Dasar, Pendidikan kewarganegaraan ialah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak serta kewajiban warga negara. Setiap hal yang dikerjakan mestinya sesuai dengan harapan serta cita-cita bangsa supaya tidak melenceng dari apa yang diharapkan (Saputro, Disurya, & Dedy, 2023, p. 6923) yang memiliki tujuan untuk menumbuhkan rasa patriotisme sejak dini. Nilai-nilai

Pancasila memiliki makna dan nilai yang sangat penting dan harus dipertahankan serta dilestarikan oleh warga negara Indonesia. Setiap sila dalam Pancasila memiliki makna yang mendalam. Sila ketuhanan mengacu pada hubungan individu dengan Tuhan dan nilai-nilai religious (Martayadi & Marzuki, 2019, p. 14). Sila kemanusiaan berkaitan dengan aspek moralitas, keteraturan, dan pengembangan pranata sosial yang beradab. Sila persatuan Indonesia menunjukkan pentingnya persatuan dan kasih sayang terhadap semua suku bangsa dari Sabang sampai Merauke. Sila Permusyawaratan dan Perwakilan mengandung makna pentingnya demokrasi berdasarkan konsensus dalam menghadapi berbagai persoalan. Sila keadilan sosial mewakili pentingnya perilaku yang transparan, adil, dan merata untuk mencapai kesejahteraan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia (Sobirin & Calm, 2019, p. 98). Melalui penanaman nilai-nilai Pancasila, seseorang dapat mempertahankan identitas nasional dalam dirinya karena Pancasila mengandung lima nilai dasar yang menjadi landasan dan motivasi dalam kehidupan sehari-hari, yaitu nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai

kerakyatan, dan nilai keadilan (Rahayu, 2017, p. 44) penanaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik perlu dilakukan melalui pendidikan formal dan nonformal. Oleh karena itu, Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi. PKn merupakan mata pelajaran yang bersifat interdisipliner, menggabungkan ilmu politik, administrasi publik, hukum, sejarah, ekonomi, moral, dan filsafat. Fokus PKn adalah pada pendidikan warga negara yang memahami dan menerapkan hak dan kewajiban mereka untuk menjadi individu yang cerdas, berkualitas, dan berakhlak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 sebagai warga negara Indonesia. (Hidayat, 2022, pp. 1-2).

Dengan demikian, Pancasila adalah dasar negara Indonesia yang terdiri dari lima sila yang memiliki sistem filsafat dan nilai-nilai yang sangat penting untuk diterapkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti pada kelas IV di SD Negeri 3 Pulau Rimau, yang berlokasi di Desa

Nunggal Sari, Kecamatan Pulau Rimau, Kabupaten Banyuasin, diketahui bahwa sebagian siswa masih kurang memahami nilai-nilai Pancasila. Indikator-indikator permasalahannya, yaitu: pembelajaran masih berpusat pada guru, nilai-nilai Pancasila pada siswa masih rendah, siswa kurang aktif dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran, metode pembelajaran selalu menggunakan metode konvensional, dimana belum diterapkannya metode pembelajaran yang menarik. Indikator permasalahan tersebut disebabkan oleh faktor-faktor berikut ini: Metode yang digunakan belum kreatif dan menarik, serta proses belajar peserta didik juga tergantung pada guru, dan pada buku pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan metode pembelajaran yang kreatif dan menarik. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Untuk itu, penulis memilih metode *role playing* sebagai alternatif. Menurut (Aqib & Murtadlo, 2019, p. 186) metode *Role*

Playing adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Haudi, 2021, p. 53).

Hal ini berarti, pembentukan moral tidak maksimal jika seseorang tidak menghayati keteladanan para pendahulunya. Dalam konteks kebangsaan, tujuan pembentukan moral yang diharapkan sesuai dengan ideologi bangsa Indonesia yaitu Pancasila. Sudah sepatutnya, masyarakat Indonesia menghayati keteladanan-keteladanan para pahlawan bangsa.

B. Metode Penelitian

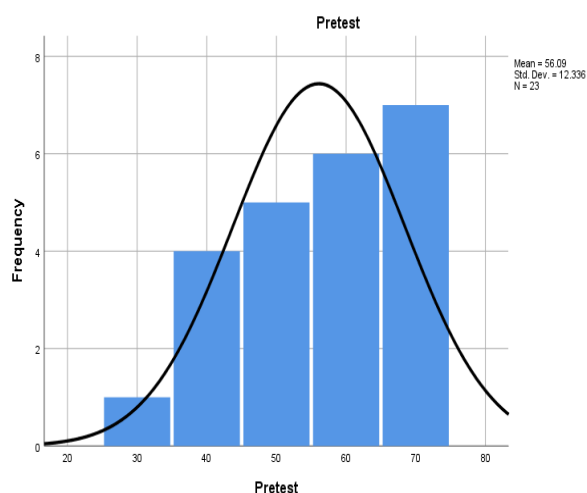
Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang

dipublikasikan. Metode pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2020, p. 111) metode eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent (perlakuan/*treatment*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Menurut (Sugiyono, 2019, p. 2) metodologi diartikan sebagai cara ilmiah agar bisa menghasilkan data untuk tujuan tertentu. Artinya, metodologi merupakan suatu yang menghasilkan data untuk kegunaan tertentu. Metode yang digunakan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dalam metode eksperimen yaitu *Pre-Experimental Desain*, dengan tipe desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Desain*.

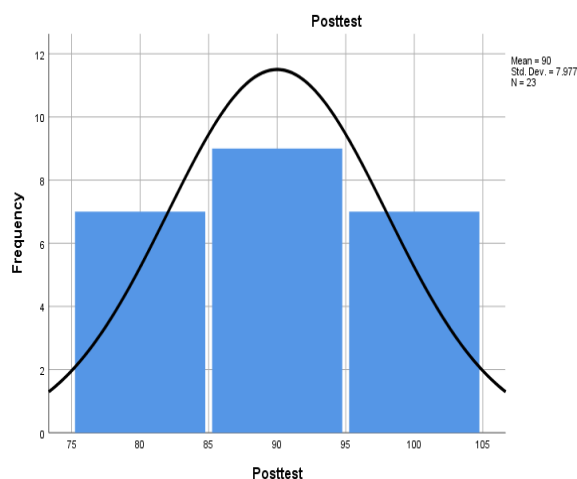
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan tipe desain penelitian *one group pretest-posttest desain*. Sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling dengan mengambil semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hasil penelitian ini diperoleh dari siswa kelas IV SD Negeri 3 Pulau Rimau

dengan jumlah sampel 23 orang siswa. Pada penelitian ini, instrumen penelitiannya berupa tes guna mengetahui pemahaman nilai-nilai Pancasila awal (*pretest*) dan pemahaman nilai-nilai Pancasila setelah diberikan perlakuan (*posttest*).



Gambar 4.6 Histogram data frekuensi *pretest*



Gambar 4.7 Histogram data frekuensi *posttest*

Dari hasil analisis data, pembelajaran yang menggunakan

metode pembelajaran lebih baik dalam pemahaman nilai-nilai

Pancasila pada siswa daripada pembelajaran yang menggunakan metode konvensional dan *teacher centered*. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *kolmogrov smirnov*, data yang diperoleh nilai *pretest* dan nilai *posttest* berdistribusi normal. Apabila telah melakukan uji normalitas data dan dikatakan data berdistribusi normal, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan *paired sampel t-test* dengan hasil H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena itulah hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh dalam metode *role playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pulau Rimau.

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.190	23	.031
Posttest	.199	23	.018

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data

Dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, pembelajaran terlihat lebih menarik dan menyenangkan serta melibatkan siswa sehingga penanaman nilai-nilai Pancasila dapat meningkat karena kegiatan

pembelajaran menarik dan menyenangkan. Karena hal tersebut siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan siswa menjadi ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Huda, 2018, p. 209) metode *role playing* adalah salah satu cara pemahaman materi pelajaran dengan cara mengembangkan pikiran dan penghayatan peserta didik. Sedangkan menurut Uwi Murtadi dan Marzuki (2019, p. 14) penanaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik perlu diwadahi melalui pendidikan formal dan nonformal. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar -13,597 dan nilai t_{tabel} 2,074. Ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-13,597 > 2,074$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau ada pengaruh dalam metode *role playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pulau Rimau. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode *role playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa berpengaruh terhadap penanaman nilai-nilai Pancasila

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya bahwa, Metode *role playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terbukti menarik dan menyenangkan, dikarenakan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan aktif serta meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya dapat meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila pada siswa. Karena ini dihasilkan dari uji hipotesis dan didapatkan hasil perhitungan t_{hitung} sebesar -13,597 dan nilai t_{tabel} 2,074. Ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-13,597 > 2,074$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau ada pengaruh dalam metode *role playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV di SD Negeri 3 Pulau Rimau.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2019). In M. P. Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta,Cv.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Martayadi , U., & Marzuki, M. (2019). Keefektifan Metode Role Playing Untuk Penanaman Nilai-Nilai Pancasila. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan Ips*.
- Aqib, Z., & Murtadlo, A. (2019). Bandung: Satu Nusa.
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Insan Cendekia Mandiri.
- Hidayat. (2022). .Pkn Sd Yang Efektif , Aplikasi, Hambatan, Dan Solusi (Pp. 1-2). Surakarta, Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press.
- Huda. (2018). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahayu. (2017). *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (Ppkn)*. Bumi Aksara.
- Saputro, W. R., Disurya, R., & Dedy, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Paikem Gembrot Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Iv Sd. *Journal On Education* volume 06, No. 01, September-Desember 2023, Pp. 6922-6932 E-Issn: 2654-5497, P-Issn: 2655-1365 Website:

Http://Jonedu.Org/Index.Php/J

oe.

Sobirin, S., & Calm, C. (2019).
Memperkokoh Nilai-Nilai
Pancasila. Jurnal Internasional,
14, 98.