PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TEMA PROFIL PELAJAR PANCASILA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD

Nyayu Siti Azizah[1], Dian Nuzulia Armariena[2], Noviati[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Palembang
[1]azizahnyayu74@gmail.com , [2]diannuzulia@univpgri-palembang.ac.id ,
[3]noviati01969@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to find out and describe whether there is an influence of the role playing learning model on the Pancasila student profile theme on student learning outcomes at SD Negeri 99 Palembang. This type of research is experimental research, with a one-group pretest-posttest design. The sample of this research was 29 students of class III B. Data collection techniques using tests. The data analysis technique uses descriptive and inferential statistical analysis. The data obtained is described in words and the test results are in the form of pretest and posttest values compared to the differences between the two values. Testing the difference in values is only carried out on the average of the two values, and for this purpose the t-test technique is used. The results of this study indicate that there is an influence of the role playing learning model on the theme of the Pancasila student profile on the learning outcomes of class III students at SD Negeri 99 Palembang. This can be seen from the increase in the average value obtained by students in the learning process. The increase in student learning outcomes at the pretest averaged 51.03 increased to 77.24 on the posttest and from the t test data, the value on t_count was 10.69 while t_table with df 28 with a level of 0.05 then t_table 2.04. So it is stated that t_count 10.69 > t_table 2.04. So t_count is declared significant.

Keywords: *Role Playing, PPKn, Pancasila Student Profile, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* tema profil pelajar Pancasila terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 99 Palembang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Sampel Penelitian ini siswa kelas III B sebanyak 29 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisa data menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial Data yang diperoleh dideskripsikan dengan kata-kata dan hasil tes berupa nilai *pretest* dan *posttest* dibandingkan perbedaan kedua nilai tersebut. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik uji-t. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *role playing* tema profil pelajar Pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 99 palembang. ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata yang di peroleh siswa pada proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa pada *pretest* rata-rata 51,03 meningkat menjadi 77,24 pada *posttest* dan dari data uji t, nilai pada t_{hitung} sebesar 10,69 sedangkan

t_{tabel} dengan df 28 dengan taraf 0,05 maka t_{tabel} 2,04. Jadi dinyatakan bahwa t_{hitung} 10,69 > t_{tabel} 2,04. Sehingga t_{hitung} dinyatakan signifikan.

Kata Kunci: *Role Playing, PPKn, Profil Pelajar Pancasila, Hasil Belajar.*

A. Pendahuluan

PPKn merupakan suatu disiplin ilmu yang berfungsi sebagai tempat tumbuh dan terpeliharanya prinsip-prinsip moral yang tertanam dalam masyarakat Indonesia. Siswa diharapkan dapat menunjukan cita-cita moral tersebut dalam prilaku sehari-hari sebagai manusia, anggota masyarakat, dan ciptaan Tuhan yang Maha Esa. PPKn harus mampu membina dan membentuk siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab. PPKn harus memiliki kemampuan membina dan membentuk peserta didik menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab. Pembelajaran PPKn di SD sangat penting dipelajari karena dapat membentuk karakter siswa untuk lebih beertanggung jawab serta menjaga kedaulatan negara (Febriayani, 2023). Perlunya pendidikan kewarganegaraan diajarkan di sekolah dasar ialah agar siswa sejak dini dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945, dan memahami nilai-nilai kedisiplinan, kejujuran dan sikap yang baik terhadap sesamanya, lawan jenisnya, maupun terhadap orang yang lebih tua (Ayu, 2020).

Muatan PPKn sangat menekankan pada pengalaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang berlandaskan pada pengetahuan, maka PPKn di sekolah dasar mendorong siswa untuk mengenal serta membiasakan diri dengan kehidupan di sekolah maupun kehidupan di luar sekolah (Jaya Wibawa & Suarjana, 2019).

Meskipun mata pelajaran PPKn sangat penting, banyak siswa yang masih menganggapnya sebagai mata pelajaran yang membosankan. Selain itu, siswa sering menerima nilai rendah sebagai akibat dari banyaknya bagian informasi yang kadang-kadang harus dihafalkan karena terkait dengan tujuan pembelajaran karena membosankan untuk menghafal dan memahami (Misbahudin, 2021). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur

manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya (Armariena, 2018).

Dari Informasi yang saya dapat dari guru kelas III B SD Negeri 99 Palembang. Selama proses pembelajaran PPKn guru menggunakan metode konvensional dan guru lebih mendominasi selama proses pembelajaran dari pada siswa. Metode yang digunakan seperti ceramah, Tanya jawab serta diskusi, pada saat guru memberikan materi beberapa siswa tidak mencatat materi yang telah diberikan karena siswa asik bercerita dan bercanda dengan temannya, pada saat diberikan kesempatan untuk bertanya siswa tidak mengajukan pertanyaan karena tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga tidak tahu dengan apa yang akan ditanyakan, lalu saat diadakan diskusi ketika pembelajaran berlangsung hanya sebagian saja siswa yang aktif berdiskusi sementara siswa yang lainnya bercanda atau malah diam karena siswa merasa bosan atau tidak tertarik dengan pembelajaran. Banyak anak memanfaatkan kesempatan ini untuk bermain dengan teman sekelasnya atau terlibat dalam aktivitas lain yang tidak terkait dengan materi pelajaran. Akibatnya diskusi menjadi kurang efektif, kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa kelas III B pada mata pelajaran PPKn yang masih kurang optimal.

Upaya dalam meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas III B SD Negeri 99 Palembang, perlu diadakan pemilihan model pembelajaran, guru dapat memanfaatka berbagai model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *role playing*. *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran (Marlia, 2018). Model ini merupakan model yang paling baik dan efesien untuk diterapkan karena memiliki manfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain memudahkan guru dalam memberikan informasi pembelajaran, model pembelajaran ini berpotensi membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Dengan membina lingkungan belajar yang demikian, jelas akan meningkatkan

motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan benar dan memahami materi pelajaran secara utuh.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapatlah dijadikan landasan bahwa ketidakmampuan siswa terkait dengan kurangnya hasil belajar siswa yakni sangat berkaitan erat dengan tidak variatifnya model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain sebagai alat transformasi ilmu Model pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan metode *role playing* ini juga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan melatih keberanian peserta didik meningkatkan semangat peserta didik sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap keterampilan berbicaranya (Meishaparina, 2023). Oleh sebab itu, keberadaan model *role playing* dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Salah satu permainan gerak dengan aturan, tujuan, dan komponen yang menyenangkan adalah model *role playing*. Melalui akting peran, siswa dapat berlatih menempatkan diri mereka pada keadaan serta posisi yang akan membantu mereka menjadi lebih sadar akan nilai serta pandangan mereka sendiri dan orang lain. (Sitti, 2020). Bahkan ketika pembelajaran terjadi di dalam kelas, anak-anak dikondisikan dalam berbagai setting di luar kelas melalui permainan peran. Selain itu, bermain peran seringkali dimaksudkan sebagai semacam latihan di mana siswa dapat berperan sebagai orang lain dan menggambarkan diri mereka sendiri dalam situasi di luar kelas (Dominica Istinawati et al., 2022).

Model *role playing* sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran PPKn, khususnya pada materi tentang nilai-nilai pancasila, karena pelajaran ini lebih menekankan pada pentingnya pengalaman didalam kehidupan sehari-hari, dengan bermain peran tema profil pelajar pancasila siswa akan menjiwai materi dan memiliki pengetahuan materi PPKn penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai yang terkandung dalam butir butir Pancasila Sila ke I-V yaitu:

1) Sila Pertama

menuntut setiap warga bangsa mengakui Tuhan Yang Maha Esa sebagai pencipta dan tujuan akhir, baik dalam hati dan tutur kata maupun dalam tingkah laku sehari-hari. Konsekuensinya adalah Pancasila menuntut umat beragama dan berkepercayaan untuk senantiasa hidup rukun walaupun berbeda keyakinannya.

2) Sila Kedua

mengajak masyarakat untuk mengakui dan memperlakukan setiap orang sebagai sesama manusia yang memiliki martabat mulia serta hak-hak dan kewajiban asasi. Dengan kata lain, ada sikap untuk menjunjung tinggi martabat dan hak-hak asasinya atau bertindak adil dan beradab terhadapnya.

3) Sila Ketiga

menumbuhkan sikap masyarakat untuk mencintai tanah air, bangsa dan negara Indonesia, ikut memperjuangkan kepentingan-kepentingannya, dan mengambil sikap solider serta loyal terhadap sesama warga negara.

4) Sila Keempat

mengajak masyarakat untuk bersikap peka dan ikut serta dalam kehidupan politik dan pemerintahan negara, paling tidak secara tidak langsung, bersama sesama warga atas dasar persamaan dan tanggung jawab sesuai dengan kedudukannya masing-masing.

5) Sila Kelima

mengajak masyarakat aktif dalam memberikan sumbangan yang wajar sesuai dengan kemampuan dan kedudukan masing-masing kepada negara demi terwujudnya kesejahteraan, yaitu kesejahteraan lahir dan batin selengkap mungkin bagi seluruh rakyat Indonesia.

Menurut Nadiem Makarim, profil pelajar Pancasila merupakan teori yang menggambarkan sifat dan kepribadian yang harus dimiliki

seorang siswa yang menganut nilai-nilai pancasila. Pelajar pancasila merepresentasikan pelajar Indonesia sebagai pembelajar sepanjang hayat yang cakap dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Ada enam komponen dalam profil pelajar Pancasila yakni beriman, bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, Gotong royong, mandiri bernalar kritis dan kreatif. Setiap komponen dimaksudkan untuk menjadi acuan dalam pembentukan karaakter mulai integritas, spiritualitas, dan moralitas. Termasuk untuk menjadikan generasi muda yang mampu berkompetansi global, bernalar kritis untuk memecahkan masalah dalam kehidupan, serta kreatif untuk memutuskan saat menghadapi masalah diberbagai situasi (Kemendikbud, 2020). Sementara itu, PPKn adalah PPKn merupakan mata pelajaran yang mendidik peserta didik untuk berkembang dalam pembentukan kepribadian warga negara yang mampu mewujudkan serta melaksanakan hak dan kewajibannya dan melestarikan nilai-nilai moral luhur bangsa. Hal ini dilakukan agar siswa menjadi terampil dan berkarakter sesuai dengan pengamalan Pancasila dan UUD 1945(Anggita et al., 2019).

Kaitan antara model pembelajaran role playing tema profil pelajar Pancasila dengan PPKn materi nilai-nilai Pancasila ialah keduanya bertujuan untuk mengembangkan sikap serta perilaku siswa yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila serta mempersiapkan siswa sebagai warga negara Indonesia yang baik. Hal ini tercermin dari nilai-nilai Pancasila yang terdapat pada kelima sila dalam pancasila, untuk mengaplikasikan tentang profil pelajar Pancasila ini siswa harus diberikan contoh teladan untuk bisa mereka gugu dan ditiru salah satunya dengan cara bermain peran tersebut untuk memiliki sifat dan prilaku profil pelajar Pancasila yang nantinya setelah mereka selesai belajar materi ini bisa meraka aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga model pembelajaran *role playing* tema profil pelajar Pancasila ini sebagai model pembelajaran yang tepat untuk penerapan pada materi tersebut.

Model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu variasi model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengajarkan siswa kelas III SD. Model pembelajaran *Role Playing*

tema profil pelajar pancasila pada materi nilai nilai Pancasila belum pernah dicoba oleh guru pengampu dalam pelajaran PPKn. Diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing ini*, dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan berpartisipasi selama peroses pembelajaran PPKn berlangsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 99 Palembang.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Tema Profil Pelajar Pancasila Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 99 Palembang"

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan rancangan eksperimen one-group pretest-posttest design (satu kelompok pretest-posttest) dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan disebut pretest dan sesudah perlakuan yang disebut posttest. Rancangan one-group pretest-postest design yaitu desain pada penelitian eksperimen yang dilakukan untuk satu kelompok tanpa adanya kelompok lain. Metode pengambilan sampel ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu metode pengambilan sampel yang memperhitungkan faktor-faktor tertentu.

Rancangan perlakuan dalam penelitian ini adalah apakah ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran role playing tema profil pelajar Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD. Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas III B, untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh perlakukan yang dilakukan. Kemudian, penulis akan memberikan pretest lalu membandingkan dengan posttest setelah diberikan perlakuan pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran role playing pada kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara yang digunakan peneliti dalam memperoleh data. Peneliti memerlukan teknik penelitian dengan cara menggunakan

instrumen-instrumen suatu penelitian melalui data kuantitatif dan data kualitatif. Data-data tersebut kemudian dikelola kemudian mendapatkan hasil.

Validasi merupakan suatu derajat ketetapan antara data yang benar-benar terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2019). Adapun instrument yang akan divaliditas yaitu instrument test.

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Saat menganalisis data, analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data sebagaimana telah dikumpulkan, tanpa berusaha menarik kesimpulan yang berlaku untuk semua orang atau membuat generalisasi. Penyajian data didalam analisis ini dapat disajikan melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan dengan desil, persentil, perhitungan penyebaran data danstandar deviasi, perhitungan persentase (Sugiyono, 2019).

Analisis inferensial adalah Teknik statistik yang digunakan untuk menganalisa data sampel dan hasilnya dapat disimpulkan sebagai populasi. Setelah data terkumpul, Untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan desain pretest-posttest one group digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. digunakan untuk pengujian, pengukuran, dan hipotesis berdasarkan perhitungan matematika dan statistik (Sugiyono, 2019).

Data yang terkumpul berupa nilai pretest dan nilai posttest kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukkan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai pretest dengan nilai posttest. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-test).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 99 Palembang. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Exsperimental Designs* dengan rancangan *One-Group Pretest-Postest design*. Kegiatan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kalii pertemuan.

Penelitian yang dilakukan ini, merupakan penelitian eksperimen

dengan teknik penelitian analisis statistik deskriptif dan inferensial, dengan pengumpulan data terdiri dari *pretest* dan posttest, model pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2023. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 99 Palembang kelas III B. Dalam penelitian ini, data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas III B sekolah dasar tersebut. *Pre-test* adalah tes yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum melakukan perlakuan. Sedangkan *post-test* adalah tes yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melakukan perlakuan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 99 Palembang, *Pretest* dilakukan pada kegiatan awal belajar dalam pembelajaran. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum melakukan dan menerima materi pembelajaran atau sebelum menggunakan model role playing tema profil pelajar Pancasila, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai *pretest* dari kelas III B SD Negeri 99 Palembang.

Dari hasil perhitungan maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas III B SD Negeri 99 Palembang sebelum penerapan model pembelajaran *Role Playing* sebesar 51,03. Adapun dikategorikan pada pedoman (Depdikbud,2003), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori Hasil Belajar
0-34	6	21%	Sangat Rendah
35-54	10	34%	Rendah
55-64	7	24%	Sedang
65-84	6	21%	Tinggi
85-100	0	0%	Sangat Tinggi
Jumlah	29	100%	

Hasil belajar siswa pada tahap pretest dengan menggunakan instrument test, dikategorikan sangat rendah 21%, rendah 34%, sedang 24% tinggi 21% dan sangat tinggi 0%. Melihat presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran PPKn tanpa menggunakan model pembelajaran *role playing* tergolong sedang dan rendah.

Tabel 2.Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* PPKn

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase%
≤ 75	Tidak Tuntas	26	90%
≥ 75	Tuntas	3	10%
	Jumlah	29	100%

Apabila dikaitkan dengan kriteria ketuntasan minimal yang di tentukan oleh sekolah (75), maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* tema profil pelajar Pancasila kelas III B SD Negeri 99 Palembang belum mencapai hasil maksimal karena siswa mendapat nilai tuntas sebanyak 10% dan peserta didik mendapat tidak tuntas 90%.

Nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas III B SD Negeri 99 Palembang sebelum penerapan model pembelajaran *Role Playing* sebesar 77,24.

Tabel 3.Tingkat Penguasaan Materi *Posttest*

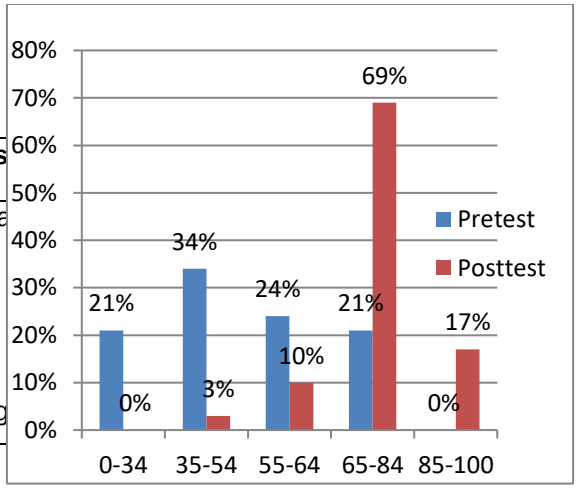
Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori Has Belajar
0-34	0	0%	Sangat Renda
35-54	1	3%	Rendah
55-64	3	10%	Sedang
65-84	20	69%	Tinggi
85-100	5	17%	Sangat Ting
Jumlah	**29**	**100%**	

Hasil belajar siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrument test, dikategorikan sangat rendah 0%, rendah 3%, sedang 10% tinggi 69% dan sangat tinggi 17%.

Melihat presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *role playing* tergolong tinggi.

Hasil belajar PPKn siswa setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* tema profil pelajar Pancasila kelas III B SD Negeri 99 Palembang sudah mencapai hasil maksimal karena siswa mendapat nilai tuntas sebanyak 69% dan peserta didik mendapat tidak tuntas 31%.

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* di atas maka dapat di digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Data Hasil *Pretest* dan *Posttets*

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa ada perubahan nilai yang diperoleh siswa pada saat *pretest* dengan nilai *posttest*, dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa pada *pretest* pada interval skor 0-34 sebanyak 6 orang dari 29 orang dengan presentase 21% dari 100% dan mengalami perubahan nilai yang diperoleh siswa pada saat *posttest* menjadi sebanyak 0 orang dari 29 orang dengan presentase 0% dari 100%, pada interval skor 35-54 sebanyak 10 orang dari 29 orang dengan presentase 34% dari 100% dan mengalami perubahan nilai yang diperoleh siswa pada saat *posttest* menjadi sebanyak 1 orang dari 29 orang dengan presentase 3% dari 100%, pada interval skor 55-64 sebanyak 7 orang dari 29 orang dengan presentase 24% dari 100% dan mengalami perubahan nilai yang diperoleh siswa pada saat *posttest* menjadi sebanyak 3 orang dari 29 orang dengan presentase 10% dari 100%, pada interval skor 65-84 sebanyak 6 orang dari 29 orang dengan presentase 21% dari 100% dan mengalami perubahan nilai yang diperoleh siswa pada saat *posttest* menjadi sebanyak 20 orang dari 29 orang dengan presentase 69% dari 100%, pada interval skor 85-100 sebanyak 0 orang dari 29 orang dengan presentase 0% dari 100% dan mengalami perubahan nilai yang diperoleh siswa pada saat *posttest* menjadi sebanyak 5 orang dari 29 orang dengan presentase 17% dari 100%.

Jika dilihat nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pembelajaran PKKn disekolah dasar yaitu nilai KKM 75 maka dapat disimpulkan bahwa pada hasil *pretest* nilai siswa yang paling banyak diperoleh siswa berada pada interval skor 35-54 dan 55-64 dari data tersebut masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan tersebut, sedangkan pada hasil *posttest* yang dilakukan nilai yang paling banyak diperoleh siswa berada pada interval skor 65-84 dan 85-100 setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*, terdapat peningkatan hasil belajar yang sebelum menggunakan *role playing* nilai rata-rata nya adalah 51,03 masih dibawah KKM dan setelah menggunakakan model pembelajaran *role playing* hasil belajar meingkat menjadi nilai rata-rata nya adalah 77,24, dari data tersebut siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan siswa mengerjakan soal.Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari Siswa lain sehingga siswa yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Dan Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PPKn pada murid kelas III B SD Negeri 99 Palembang.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 10,69. Dengan frekuensi (dk) sebesar 29 - 1 = 28, pada taraf signifikansi 5% diperoleh t_{tabel} = 2,04. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesisnya jika diterapkan model pembelajaran *role playing* terdapat pengaruh dalam peningkatan hasil belajar PPKn terhadap siswa kelas III B Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PPKn, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan.

Tabel 4.Perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel}

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Pretest	$51,03$	**10,69**	**2,048**	**Hipotesis Diterima**
Posttest	$77,24$			

Dari data di atas pada uji t, diketahui nilai t_{hitung} yaitu 10,69 sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 2,048 pada taraf signifikan 5% dengan tingkat kepercayaan 95%, ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas III B SD Negeri 99 Palembang, dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Hal ini menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif digunakan dalam proses pembelajaran PKKn di SD Negeri 99 Palembang.

D. Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *role playing* tema profil pelajar Pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 99 palembang. ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata yang di peroleh siswa pada proses

pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa pada *pretest* rata-rata 51,03 meningkat menjadi 77,24 *pada posttest* dan dari data uji t, nilai pada t_{hitung} sebesar 10,69 sedangkan t_{tabel} dengan df 28 dengan taraf 0,05 maka t_{tabel} 2,04. Jadi dinyatakan bahwa t_{hitung} 10,69 > t_{tabel} 2,04. Sehingga t_{hitung} dinyatakan signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggita, N., Rasyid, H. R. E., & Aswadi, A. (2019). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Pembelajaran Drama. *Cakrawala Indonesia*, *4*(2), 20–23. https://doi.org/10.55678/jci.v4i2.189

Armariena, D. N. (2018). Penulisan Puisi Bertema Lokal Budaya Dengan Model Sugesti Imajinasi Mahasiswa. *Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *1*(1).

Ayu, M., Idris, M., & Dedy, A. (2020). Implementasi Sikap Demokratis Dalam Pembelajaran Pkn Pada Siswa SD. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, *18*(3), 316-328.

Dominica Istinawati, Muhammad Nurrohman Jauhari, & Sambira Mambela. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang. *SPECIAL : Special and Inclusive Education Journal*, *3*(1), 79–88. https://doi.org/10.36456/special.vol3.no1.a5911

Febriyani, S., Akhbar, M. T., & Dedy, A. (2023). Pengaruh Model Value Clarification Technique (VCT) Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas IV di SDN 1 Gelumbang. *Indonesian Research Journal on Education*, *3*(1), 59-63.

Jaya Wibawa, I. M. A., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(1), 115. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17665

Kemendikbud. (2020). *Profil Pelajar Pancasila*. Ditpds.Kemdikbud.Go.Id. http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila

Marlia, S., Ridwan, A. F., & Priatna, A. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *4*(2), 186-211.

Meishaparina, R., & Heryanto, D. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 013 Pasir Kaliki. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 1740-1748.

Misbahudin, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah

Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Citizenship Virtues*, *1*(1), 7–14. https://doi.org/10.37640/jcv.v1i1.909

Sitti, N. (2020). … Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn …. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, *4*, 59–68. https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/451%0Ahttps://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/download/451/361

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *2*(3), 253–261. https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89