IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Endang Egita[1], Mastina[2], Verdinandus Jun Belo[3], Wiwit[4], Yolanda Apriescha[5], Yosiana Eskris[6]
[1,2,3,4,5,6]PGSD FKIP Universitas Tanjungpura
[1]peserta.37344@ppg.belajar.id, [2]peserta.40959@ppg.belajar.id,
[3]peserta.36876@ppg.belajar.id, [4]peserta.34133@ppg.belajar.id,
[5]peserta.36070@ppg.belajar.id, [6]peserta.34856@ppg.belajar.id

ABSTRACT

Learning outcomes for Pancasila education for class II elementary school students are still low, this is caused by learning that still uses the lecture method and does not involve students actively. This research aims to improve student learning outcomes through the application of the role playing method in the material "Environmental Care Attitudes". The research method used was Classroom Action Research (PTK) which was carried out in 2 cycles at SDS Adicita Mulia Pontianak in the even semester of the 2025/2026 academic year with 27 class II students as the subject. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The data collection instrument uses a multiple choice test with 10 questions. Data were analyzed using quantitative descriptive. The research results showed that students experienced a gradual increase from pre-cycle to cycle II with the average student score increasing from 57.77 (pre-cycle) to 73.70 (cycle I) and 89.62 (cycle II). The percentage of student learning completion increased from 30% (pre-cycle) to 56% (cycle I) and reached 89% (cycle II), exceeding the success indicator of 85%. The conclusion of this research shows that the application of the role playing method combined with concrete media such as picture cards, puzzles, costumes and simple props has proven to be effective in improving the Pancasila Education learning outcomes of class II students on environmental care attitude material.

Keywords: *Role Playing Method, Learning Outcomes, Pancasila Education, Elementary School.*

ABSTRAK

Hasil Belajar pendidikan pancasila siswa kelas II sekolah dasar masih rendah, hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk menungkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode role playing pada materi “Sikap Peduli Lingkungan”. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus di SDS Adicita Mulia Pontianak pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek 27 siswa kelas II. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Data dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukan bahwa siswa mengalami peningkatan bertahap dari pra-siklus ke siklus II dengan nilai rata-rata

siswa meningkat dari 57,77 (pra-siklus) menjadi 73,70 (siklus I) dan 89,62 (siklus II). Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 30% (pra-siklus) menjadi 56% (siklus I) dan mencapai 89% (siklus II), melampaui indikator keberhasilan 85%. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing yang dipadukan dengan media konkret seperti kartu gambar, puzzle, kostum, dan properti sederhana terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II pada materi sikap peduli lingkungan.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada jenjang sekolah dasar yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan nilai kebangsaan, serta mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 yang merujuk pada berbagai keterampilan penting yang dibutuhkan murid dalam kehidupan sehari-hari (Sunaryati, Sudharsono, Kurnia, Rayyan, & Bangsa, 2025). Tujuan Pendidikan Pancasila bukan hanya mengajarkan prinsip-prinsip ideologi negara, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai penting seperti bekerja sama, keadilan, persatuan, dan kasih sayang (Za'diyah, Sukamto, Wahyudin, & Sunarti, 2024), serta mengajarkan bagaimana bersikap dan membentuk kepribadian baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Iskandar & Rachmadtullah, 2017). Dalam proses pembelajaran tersebut, guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan kreativitas dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Za'diyah et al., 2024). Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara aktif, kontekstual, dan bermakna agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Sejalan dengan hal tersebut, guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi secara satu arah, melainkan juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif dan bermakna (Za'diyah et al., 2024). Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran ini masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah pembelajaran yang cenderung menggunakan metode konvensional dan berlangsung secara satu arah (Damayanti & Budiarta, 2025), serta guru yang masih menggunakan

metode ceramah sebagai metode utama dalam pembelajaran (Sinaga, Tobing, & Purba, 2024). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Rokhman, Setiawardani, & Rasilah, 2025).

Adapun kurangnya variasi metode pembelajaran inilah yang menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa (Sinaga et al., 2024). Peserta didik belum memperoleh kesempatan yang optimal dalam mengonstruksi pemahamannya karena kurangnya metode yang tepat menyebabkan masih banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKTP (Ramadani & Muhammadi, 2024). Temuan penelitian yang dilakukan oleh Soniya et al., (2024) menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang menjadi subjek penelitian dengan penerapan metode konvensional, rata-rata hasil belajar harian Pendidikan Pancasila hanya mencapai 61,79 dengan kriteria perlu bimbingan dan persentase ketuntasan belajar sebesar 42,86%. Data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran memerlukan inovasi yang mampu meningkatkan dan memperbaiki capaian dan hasil pembelajaran.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan metode role playing atau bermain peran. Menurut Rizaludin et al., (2023) Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik perlu dilakukan suatu tindakan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif ialah metode *role playing* atau bermain peran (Damayanti & Budiarta, 2025). Metode ini memungkinkan peserta didik terlibat aktif secara menyeluruh baik dari sisi afektif, kognitif, maupun psikomotorik (Solihin, 2023). Selain itu, Aurika et al., (2024) bahwa penggunaan *role playing* dapat membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran melalui pemahaman dan penghayatan langsung terhadap nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung dalam materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik dan berpengaruh pula pada peningkatan hasil belajar siswa.

Efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar

telah dibuktikan melalui berbagai penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Rokhman et al., (2025) menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *role playing* mengalami peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil siklus III sebanyak 18 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 80 dan persentase ketuntasan 85%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ananda, (2018) menunjukkan bahwa penggunaan *role playing* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar PKn siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Hutabarat et al., (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *role playing* membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa dengan ketuntasan belajar 72% siswa yang memperoleh nilai ≥75. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

Meskipun demikian, beberapa penelitian terdahulu umumnya masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum dan belum secara spesifik mengkaji penerapan metode role playing pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II sekolah dasar, khususnya pada materi “Sikap Peduli Lingkungan”. Padahal, materi tersebut menuntut peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Sucipto, Soeharti, & Alanur, 2023). Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman nyata agar peserta didik dapat memahami sekaligus menginternalisasi nilai-nilai kepedulian lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal di lapangan, ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah saat melakukan pembelajaran, belum ada pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksi pemahaman mereka sendiri. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 masih tergolong rendah. Hal ini diperkuat dengan hasil tes pra

siklus yang menunjukkan rata-rata nilai sebesar 57,77, sedangkan ketentuan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 77, sehingga ketuntasan belajar peserta didik belum mencapai hasil yang optimal.

Selain itu, karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret memerlukan pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan pengalaman nyata agar materi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, penerapan metode role playing pada materi “Sikap Peduli Lingkungan” menjadi penting untuk diteliti karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran (Azis, Tikollah, Sahade, Azis, & Samsinar, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II. Penelitian ini dilaksanakan di SDS Adicita Mulia Pontianak pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II dengan jumlah siswa 27 orang yang terdiri dari 16 laki-laki dan 11 perempuan. Upaya penyelesaian masalah dilakukan 2 siklus dengan langkah-langkah tiap siklus sebagai berikut : (1) Perencanaan (planning), (2) Pelaksanaan (acting), (3) Pengamatan (observing), dan (4) refleksi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus melalui perhitungan rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Analisa data dilakukan untuk mengetahui daya serap masing-masing siswa.

Instrumen utama untuk mengukur hasil belajar siswa adalah soal pilihan ganda sebanyak 10 butir. Setiap soal memiliki satu jawaban benar dengan nilai 10 poin, sehingga total nilai maksimal adalah 100 jika semua jawaban benar. Skor akhir setiap siswa diperoleh dari jumlah jawaban benar dikalikan 10. Contoh:

jika siswa menjawab 8 soal dengan benar, maka skornya adalah 8 × 10 = 80. Hasil tes ini digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II.

Untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar secara klasikal digunakan rumus pesentase kelulusan:

$$\frac{jumlah\ siswa\ tuntas}{jumlah\ seluruh\ siswa}\ x\ 100\%$$

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila ≥ 85% siswa mencapai nilai minimal 77, sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di SDS Adicita Mulia Pontianak. Jika persentase ketuntasan belum tercapai pada siklus I, maka dilakukan tindakan perbaikan dan dilanjutkan ke siklus II.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

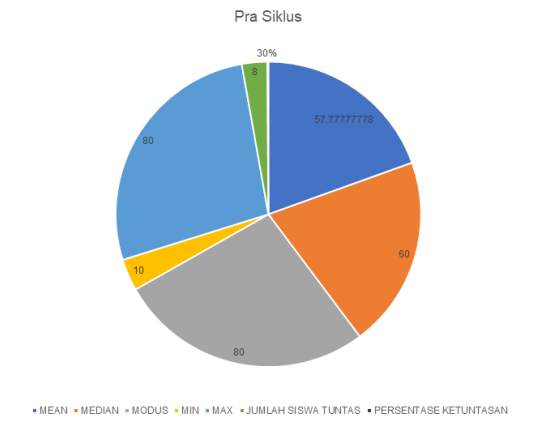
Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan metode *Role Playing* pada siswa kelas II. Penelitian melibatkan 27 siswa yang mengikuti setiap tahap, mulai dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Berdasarkan hasil analisis data, penerapan metode *Role Playing* pada materi "Sikap Peduli Lingkungan" mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus yang dilaksanakan.

Pra-Siklus (Kondisi Awal)

Pada tahap pra-siklus, proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan individu tanpa penerapan metode *Role Playing*. Guru menjelaskan materi "Sikap Peduli Lingkungan", kemudian siswa diminta menyebutkan perilaku peduli lingkungan secara lisan serta mengerjakan LKPD sederhana. Namun, berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa terlihat kurang aktif dan kurang antusias selama pembelajaran berlangsung. Siswa juga masih kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas serta mengalami kesulitan dalam menyampaikan jawaban mengenai perilaku peduli lingkungan menggunakan kalimat sederhana.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.



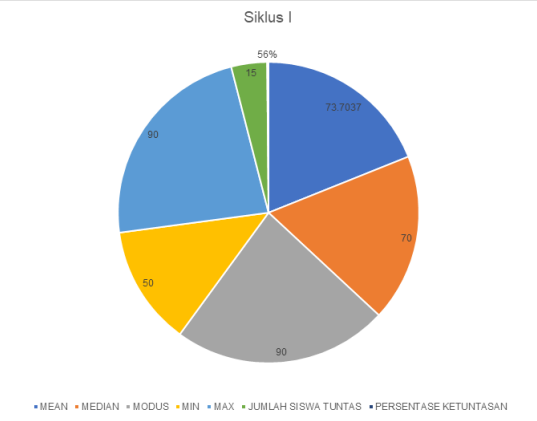
Gambar 1 Data Hasil Belajar Pra-Siklus

Berdasarkan diagram hasil belajar tes pra-siklus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di atas, nilai rata-rata (*mean*) siswa sebesar 57.77 dengan nilai median 60 dan modus 80. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80, sedangkan nilai terendah sebesar 10. Dari keseluruhan siswa, hanya 8 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 30%. Data tersebut menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu sebesar 77. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui pelaksanaan siklus I dengan menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Sikap Peduli Lingkungan."

Siklus I

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Sikap Peduli Lingkungan" pada siklus I, penerapan metode *Role Playing* menggunakan kartu gambar sikap peduli lingkungan dan tidak peduli lingkungan mulai menunjukkan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Pada tahap ini, setiap siswa memperoleh satu kartu gambar yang menggambarkan sikap peduli lingkungan maupun sikap yang tidak mencerminkan kepedulian terhadap lingkungan, kemudian siswa diminta memeragakan perilaku tersebut serta menjelaskan tindakan yang seharusnya dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan bermain peran tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa terlihat lebih aktif dibandingkan pada tahap pra-siklus. Beberapa siswa mulai berani tampil di depan kelas, dan mampu menyampaikan pendapat sederhana mengenai pentingnya menjaga

lingkungan, meskipun masih terdapat siswa yang malu-malu dan belum percaya diri sehingga masih membaca teks saat berbicara.



Gambar 2 Data Hasil Belajar Siklus I

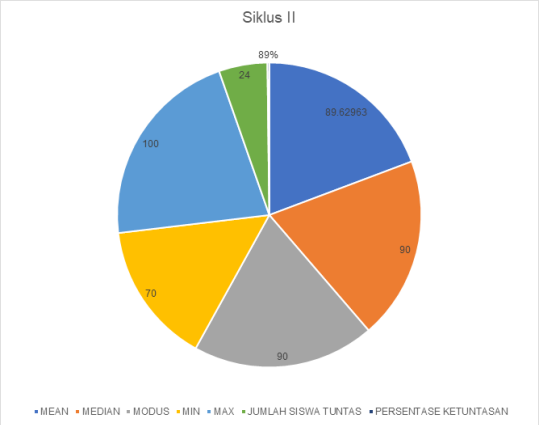
Hasil belajar siswa pada siklus I mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Sikap Peduli Lingkungan" setelah diterapkannya metode *Role Playing* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan gambar diagram di atas, nilai rata-rata (mean) siswa meningkat dari 57,77 pada tahap pra-siklus menjadi 73,70 pada siklus I. Nilai median berada pada angka 70 dan modus sebesar 90, dengan nilai tertinggi 90 serta nilai terendah 50. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 8 siswa pada tahap pra-siklus menjadi 15 siswa pada siklus I dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 56%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode *Role Playing* mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui pengalaman belajar langsung, terutama dalam memahami perilaku peduli lingkungan dan menyampaikan pendapat sederhana terkait materi pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu ketuntasan belajar klasikal lebih dari 85% dan rata-rata nilai belum mencapai KKTP yang ditetapkan, yaitu 77. Hal ini disebabkan masih adanya beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat tentang perilaku peduli lingkungan, belum lancar berbicara di depan kelas, serta masih bergantung pada teks saat menjelaskan contoh sikap peduli lingkungan. Kondisi tersebut juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang sebelumnya masih cenderung berpusat pada guru dan lebih banyak menekankan pada penyampaian teori sehingga siswa belum terbiasa terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan pada aspek pendampingan, latihan berbicara, penggunaan media yang lebih menarik, serta peningkatan

kepercayaan diri siswa agar hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

Siklus II

Pada siklus II, penerapan metode *Role Playing* disempurnakan dengan penambahan media pembelajaran yang lebih menarik berupa puzzle gambar kegiatan bekerja sama menjaga lingkungan, serta tambahan kostum dan properti sederhana sebagai alat bantu pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen dan diminta membuat dialog sederhana sebanyak 2–3 kalimat mengenai kegiatan bekerja sama menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan. Setelah puzzle selesai disusun, siswa diminta memerankan kegiatan bekerja sama menjaga kebersihan sesuai dengan gambar dan kalimat dialog yang telah mereka buat atau susun. Penggunaan kostum sederhana dan properti pendukung seperti topi kebersihan, sapu kecil, tempat sampah mini, dan alat kebersihan lainnya membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Siswa tampak lebih percaya diri, aktif, dan antusias saat melakukan kegiatan bermain peran bersama pasangannya. Selain itu, kemampuan komunikasi lisan, keberanian menyampaikan pendapat, serta kerja sama siswa dalam memahami pentingnya menjaga lingkungan juga mengalami peningkatan yang signifikan.



Gambar 3 Data Hasil Belajar Siklus II

Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat baik dibandingkan siklus sebelumnya. Berdasarkan gambar diagram di atas, nilai rata-rata (mean) siswa meningkat menjadi 89,62 dengan nilai median dan modus sebesar 90. Nilai tertinggi mencapai 100, sedangkan nilai terendah meningkat menjadi 70. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar mencapai 24 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 89%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* yang dipadukan dengan media puzzle gambar kegiatan bekerja sama menjaga

lingkungan, kostum sederhana dan properti pendukung mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Selain itu, metode tersebut juga meningkatkan keberanian berbicara, kerja sama, serta membuat siswa lebih mudah mengekspresikan dialog sesuai peran yang dimainkan.

Berdasarkan hasil tersebut, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase ketuntasan belajar klasikal telah melebihi 85% dan sebagian besar siswa memperoleh nilai ≥77 sesuai KKTP yang ditetapkan. Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* menggunakan media puzzle, kostum, dan properti sederhana terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Sikap Peduli Lingkungan." Oleh sebab itu, penelitian dihentikan pada siklus II karena tujuan penelitian telah berhasil dicapai secara optimal.

Analisis Peningkatan Data Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa dari tahap pra siklus hingga siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Perlakuan	Tanpa Role Playing	Role Playing Individu	Role Playing Berkelompok
Media	-	Kartu gambar perilaku peduli lingkungan dan tidak peduli lingkungan	Media puzzle dan konstum atau properti
Bentuk Aktivitas	Ceramah dan penugasan	Memeragakan perilaku peduli lingkungan atau tidak peduli lingkungan dan 1 kalimat	Memeragakan kegiatan bekerja sama menjaga lingkungan sesuai gambar di puzzle yang telah disusun dan dialog 2-3 kalimat
Nilai Rata-Rata	57,77	73,70	89,62
Jumlah Siswa Tuntas	8 siswa	15 siswa	24 siswa
Persentase Ketuntasan	30%	56%	89%
Peningkatan Hasil Belajar (Komparatif)	-	Meningkat 15,93 poin dari pra-siklus	Meningkat 15,92 poin dari siklus I
Keberanian Tampil	Rendah	Mulai berani	Sangat berani atau percaya diri

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan proses dan hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Sikap Peduli Lingkungan." Pada tahap pra-siklus, pembelajaran masih dilakukan secara konvensional melalui ceramah dan penugasansehingga keberanian tampil dan hasil belajar siswa masih rendah. Pada siklus I, penerapan metode *Role Playing* individu menggunakan kartu gambar perilaku peduli dan tidak peduli lingkungan mulai mengkatkan keaktifan siswa, ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 57,77 menjadi 73,70 atau meningkat sebesar 15,93 poin dari pra-siklus. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 30% menjadi 56%. Selanjutnya, pada siklus II pembelajaran disempurnakan melalui *Role Playing* berkelompok, disertai penggunaan media konkret berupa puzzle gambar bekerja sama menjaga lingkungan, kostum, dan properti sederhana. Perbaikan tersebut membuat siswa lebih percaya diri, aktif bekerja sama, dan lebih mudah memahami materi sehingga nilai rata-rata kembali meningkat menjadi 89,62 atau naik sebesar 15,92 poin dari siklus I, dengan persentase ketuntasan mencapai 89%. Dengan demikian, metode *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Sikap Peduli Lingkungan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Sikap Peduli Lingkungan" terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap mulai dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II, baik dari aspek kognitif, yaitu kenaikan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus maupun keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas bermain peran dapat membantu siswa sekolah dasar memahami materi secara lebih konkret dan bermakna sehingga hasil belajar peserta didik juga meningkat. Temuan ini sejalan dengan penelitian

Wasilah & Sukasih, (2024); Fitria & Darmiah, (2024); serta Rahmawati & Sanoto, (2025), yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan bermain peran efektif meningkatkan hasil belajar. Selain meningkatkan hasil belajar, metode *Role Playing* juga membuat siswa lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran (Astati, Latri, & Patta, 2024).

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran masih didominasi metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan individu sehingga pembelajaran berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan mengalami kesulitan menyampaikan pendapat secara sederhana. Dampaknya terlihat pada rendahnya hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata sebesar 57,77 dan persentase ketuntasan hanya mencapai 30%, sehingga nilainya belum mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat pasif kurang mampu mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi yang berkaitan dengan penerapan sikap peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Pada usia sekolah dasar, siswa lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas konkret dan pengalaman langsung dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran *teacher centered* cenderung menurunkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (C. C. br Tarigan, Sihombing, Pretty, Silalah, & Manik, 2026). Selain itu, materi Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan sikap sosial akan lebih mudah dipahami melalui pengalaman nyata dibandingkan pembelajaran yang bersifat verbalistik (Ruminto, 2024; Sinaga et al., 2024).

Pada siklus I, metode *Role Playing* diterapkan menggunakan kartu gambar perilaku peduli dan tidak peduli lingkungan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 73,70 dengan persentase ketuntasan sebesar 56%. Peningkatan sebesar 15,93 poin dari pra-siklus menunjukkan bahwa metode *Role Playing* mulai memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Melalui kegiatan memeragakan perilaku dan menjelaskan tindakan yang tepat, siswa tidak hanya

menerima informasi secara verbal, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas tersebut membantu siswa menghubungkan materi dengan situasi nyata sehingga konsep sikap peduli lingkungan menjadi lebih mudah dipahami. Peningkatan hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran membantu mereka memahami materi secara lebih konkret dan bermakna (*meaningful learning*) (Bahari, Mursidik, & Sujianti, 2024). Temuan ini juga sesuai dengan teori *social learning* dan *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang menjelaskan bahwa siswa membutuhkan arahan dan *scaffolding* secara bertahap dalam mengembangkan kemampuan belajar mandiri (Irama, Sutarto, & Risal, 2023).

Meskipun demikian, hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan 85% karena sebagian siswa masih kurang percaya diri dan belum terbiasa berbicara di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan metode *Role Playing* tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan metode itu sendiri, tetapi juga oleh kualitas pendampingan guru, media pembelajaran, serta kesempatan siswa untuk berlatih berkomunikasi. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan melalui pembelajaran berkelompok, penggunaan media puzzle, kostum, dan properti sederhana, serta pemberian latihan dialog yang lebih terarah. Kondisi tersebut merupakan bagian dari proses adaptasi siswa terhadap pembelajaran aktif berbasis peran (Sari et al., 2025; Japa, 2022). Oleh karena itu, hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus II.

Pada siklus II, pembelajaran disempurnakan melalui penggunaan media puzzle, kostum sederhana, dan properti pendukung serta dialog berkelompok. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 89,62 dengan persentase ketuntasan mencapai 89%. Peningkatan sebesar 15,92 poin dari siklus I menunjukkan bahwa penyempurnaan tindakan pembelajaran berhasil meningkatkan efektivitas penerapan metode *Role Playing*. Perbaikan tersebut membuat siswa lebih antusias, aktif, dan percaya diri selama pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya memerankan tokoh, tetapi juga mulai

mampu berdialog dan bekerja sama dengan teman kelompoknya dalam memerankan kegiatan bekerja sama menjaga lingkungan. Penggunaan media konkret dan aktivitas kinestetik ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Nurjamilah, Rizki, Bik, & Susanti, 2025). Temuan ini juga sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan penggunaan media konkret (Yuliatin & Ismail, 2026).

Metode *Role Playing* merupakan pembelajaran partisipatif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengalami dan mempraktikkan langsung perilaku yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Naldi, 2024; A. Tarigan, 2016; Basri, 2017; Setiawati, 2016). Kondisi tersebut berdampak pada peningkatan keaktifan, keberanian berbicara, kerja sama, dan hasil belajar siswa. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Khotimah, (2018); Maskur, (2019); Nurseptiah et al., (2024); Rohmanurmeta, (2017); dan (Sugiyanti, 2019), yang menyatakan bahwa metode *Role Playing* efektif meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi akademik siswa sekolah dasar.

Keberhasilan penelitian ini juga dipengaruhi oleh penggunaan media konkret berupa kartu gambar, puzzle, kostum, dan properti sederhana yang membuat siswa lebih mudah memahami materi secara nyata dan menyenangkan. Penggunaan media konkret terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian akademik siswa (Kristin, 2018; Ash et al., 2025). Selain itu, pembelajaran yang kreatif dan interaktif mampu mengurangi kejenuhan siswa selama proses belajar berlangsung (Nasution & Tambunan, 2024; Gunadi, 2023). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga berdampak positif pada aspek afektif dan sosial siswa. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menjadi lebih aktif bertanya, berani menyampaikan pendapat, dan mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya. Penelitian Aurika et al.,

(2024); Setyowati et al., (2020); Maskur, (2019); dan Pramesti, (2023), juga menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif meningkatkan keaktifan, motivasi, kerja sama, dan hasil belajar siswa. Selain itu, metode ini terbukti mampu meningkatkan keberanian berbicara dan keterampilan komunikasi siswa melalui praktik komunikasi langsung dalam situasi yang bermakna (Damayanti & Budiarta, 2025; Pratiwi, 2024; Pendi, 2020; Holipah et al., 2024; dan Kurniasari et al., 2023).

Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* menggunakan kartu gambar, media puzzle, kostum sederhana, dan properti pendukung terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Sikap Peduli Lingkungan”. Metode ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, konkret, dan bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Sikap Peduli Lingkungan". Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata siswa dari 57,77 pada pra-siklus menjadi 73,70 pada siklus I dan 89,62 pada siklus II, serta kenaikan persentase keberhasilan belajar siswa dari 30% (pra-siklus) menjadi 56% (siklus I) dan mencapai 89% (siklus II) yang sudah melebihi indikator keberhasilan sebesar 85%. Keberhasilan teknik ini sangat bergantung pada penggunaan alat konkret seperti kartu gambar, puzzel, kostum, dan properti sederhana, serta pelaksanaan bermain peran dalam kelompok yang memungkinkan siswa belajar dengan aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Kontribusi penelitian ini menyajikan bukti empiris bahwa pembelajaran
partisipatif berbasis role playing tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan keberanian
siswa untuk berbicara, kerja sama, dan penginternalisasian nilai-nilai kepedulian lingkungan sejak tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, R. (2018). PENINGKATAN PEMBELAJARAN PKN DENGAN PENERAPAN METODE ROLE-PLAYING SISWA KELAS II SDN 003 BANGKINANG KOTA. *Jurnal Basicedu*, *2*(1), 33–42.

Ash, Z. R. N., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Efektivitas Media Uang Mainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(3), 1–10.

Astati, Latri, & Patta, R. (2024). Penerapan Metode Role-Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar. *Pinisi Journal Of Education*, *4*(2), 60–76.

Aurika, L., Halidjah, S., Pranata, R., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., … Barat, K. (2024). Pengaruh Model Role Playing dalam Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan. *Journal on Education*, *06*(02).

Azis, M., Tikollah, M. R., Sahade, S., Azis, F., & Samsinar, S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. *1*(4), 53–59.

Bahari, D. P., Mursidik, E. M., & Sujianti, R. (2024). Improvement Of Science And Science Learning Outcomes For Elementary School Students In Grade III Ecosystem Materials By Using The Roleplaying Roleplaying Method. *Indonesian Impression Journal (JII)*, *3*(11), 888–895.

Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, *1*(1), 38–53.

Damayanti, W. S., & Budiarta, I. W. (2025). Metode Role Playing : Strategi Aktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, *7*(2), 28–35.

Fitria, I. A., & Darmiah. (2024). Application of the Role Playing Learning Model to Improve Student Learning Outcomes. *Indonesian Journal of Education and Social Humanities*, *1*(1), 1–7.

Gunadi, A. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *JKIP: JURNAL KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN*, *1*(1), 39–45.

Holipah, S. N., Gunawan, G., & Anas, A. (2024). Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Instruktur: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 95*, *3*(2), 95–105.

Hutabarat, V. T., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I SD NEGERI 125138 PEMATANGSIANTAR. *Pedagogika:Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, *10*(2), 230–238.

Irama, D., Sutarto, & Risal, S. (2023). Implementasi Teori Belajar Sosial Menurut Albert Bandura Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Literasiologi Volume*, *12*(4), 129–139.

Iskandar, R., & Rachmadtullah, R. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(2), 135–144. https://doi.org/10.31326/jipgsd.v1i02.102

Japa, H. E. A. (2022). The Role-Playing Learning Model In Improving Language Learning Outcomes. *Teaching English as a Foreign Language Journal : Overseas Journal*, *10*(3), 315–328.

Khotimah, S. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *2*(3), 417–437.

Kristin, F. (2018). META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS. *Jurnal Refleksi Edukatika*, *8*(2), 171–176.

Kurniasari, A. A., Nugroho, A. S., Umam, N. K., & Wahyuning, N. (2023). Peningkatan Keterampilan Komunikasi dengan Metode Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *05*(03), 8582–8591.

Maskur. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *3*(1), 149–163.

Naldi, A. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, *2*(2), 133–140.

Nasution, S. R., & Tambunan, H. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064029 Medan T . A 2023 / 2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 32796–32808.

Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *4*(4), 6867–6882.

Nurseptiah, S., Hadiyatno, & Roekmana, G. M. (2024). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pemeranan Mata Pelajaran Teater Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Kragilan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 5750–5768.

Pendi, R. K. S. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *JPDK: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *2*(1), 61–67.

Pramesti, G. N. D. P. (2023). Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(12), 1356–1365.

Pratiwi, I. (2024). Implementasi Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak. *Pinisi Journal PGSD Volume*, *4*(3), 964–969.

Rahmawati, T., & Sanoto, H. (2025). The Effectiveness Of Class Management-Based Role-Playing Method On The Learning

Outcomes Of Fifth-Grade Elementary School Students In Pancasila Education. *Eduvest – Journal of Universal Studies*, *5*(3), 3056–3071.

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. *Jurnal Imliah Pendidikan Dasar*, *9 Nomor 3*(September), 1–12.

Rizaludin, Rokhmat, J., & Triapuri, A. H. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Peserta Didik Kelas II SDN 23 Ampenan Kota Mataram Tahun Pembelajaran 2022-2023. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, *3*(2), 65–75.

Rohmanurmeta, F. M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, *37*(1), 24–31.

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. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1), 478–488.

Ruminto, F. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Toleransi Pada Elemen Bhinneka Tunggal Ika Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Kabuh. *JPGSD*, *12*(07), 1276–1285.

Sari, R. K., Fitriawati, T., Pamusti, Y. P., Mascita, D. E., & Mudopar. (2025). Improving Speaking Skills Through Role-Playing Activities Based on Fairy Tales. *Mimbar PGSD Undiksha*, *13*(3), 592–601.

Setiawati, L. (2016). IMPLEMENTASI ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *14*(2). https://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i2.3881

Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(01). https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.865

Sinaga, G. M., Tobing, M. T. L., & Purba, J. R. T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 122365 …. *Journal Sains …*, *5*(3), 2862–2869.

Solihin, I. (2023). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 12 SINDUE. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, *4*(1). https://doi.org/10.55681/nusra.v4i1.473

Soniya, E., Kusumaningsih, W., & Esti Pambayun, M. (2024). Penerapan model PBL berbantuan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar PPKn kelas II SDN Sambirejo 02. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *7*(4), 629–634. https://doi.org/10.22460/collase.v

7i4.22625

Sucipto, R. H., Soeharti, & Alanur, S. N. (2023). *Buku Panduan Guru SD/MI Kelas II PENDIDIKAN PANCASILA*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Dikeluarkan.

Sugiyanti, D. A. (2019). *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Menggunakan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar*. Universitas Lampung.

Sunaryati, T., Sudharsono, M., Kurnia, I. R., Rayyan, M. F., & Bangsa, U. P. (2025). Analisis Peran Pendidikan Pancasila dalam Mengembangkan Kompetensi Abad 21 pada Siswa Sekolah Dasar PENDAHULUAN Peranan pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter serta wawasan kebangsaan bagi generasi muda sangatlah penting terutama pada tingkat pendi. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, *8*(2).

Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, *5*(3), 102–112.

Tarigan, C. C. br, Sihombing, C., Pretty, M., Silalah, W. I., & Manik, Y. A. (2026). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Di Sekolah Dasar Analysis Of Teaching Methods And Techniques In Improving Student Activeness In Elementary Schools. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, *2*(6), 10904–10907.

Wasilah, Z., & Sukasih, S. (2024). Speaking , Playing , Learning : Unveiling the Potential of Role Playing Models in Differentiated Elementary Education. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *8*(3), 405–413.

Yuliatin, Y., & Ismail, I. (2026). Role-Playing Method to Enhance Children ' s Communication Skills and Cognitive Development. *Golden Ratio Of Data In Summary*, *6*(2), 206–212.

Za'diyah, H., Sukamto, S., Wahyudin, H., & Sunarti, S. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang Efisien untuk Kelas I Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *5*(4), 570–577. https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.674