

**ANALISIS PENTINGNYA MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DALAM
PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI SD NEGERI MARGAWANGI**

Riska Maulidya¹, Sri Erwini Christine²

¹ Universitas Nusa Putra¹

²Universita Pendidikan Indonesia

[¹riska.maulidya_sd22@nusaputra.ac.](mailto:riska.maulidya_sd22@nusaputra.ac.id)

[²sri.erwini@nusaputra.ac.id](mailto:sri.erwini@nusaputra.ac.id)

ABSTRACT

This study analyzes the effectiveness of the role playing learning model in improving student learning outcomes in the Pancasila Education subject of deliberation material in class 6A of SD Negeri Margawangi, Sukabumi, with 27 students as subjects. A descriptive qualitative approach was used through observation, structured interviews with teachers and students, and questionnaires of essay questions based on Bloom's taxonomy (C1-C5) before and after the intervention. The results showed a significant increase in the lowest score from 60 to 70, the highest from 90 to 95, with 26 students reaching or exceeding KKM 70 (previously only 14 students), supported by value distribution data and testimonials that confirmed the activeness, understanding of Pancasila values, and social character development. The role playing learning model is effective in creating interactive and meaningful learning, in line with the Independent Curriculum, recommended to be applied with supporting media regarding similar material.

Keywords: Role playing, Pancasila Education, Deliberation, Learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis efektivitas model pembelajaran bermain peran (role playing) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi musyawarah di kelas 6A SD Negeri Margawangi, Sukabumi, dengan 27 siswa sebagai subjek. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan melalui observasi, wawancara terstruktur dengan guru dan siswa, serta angket soal essay berbasis taksonomi Bloom (C1-C5) sebelum dan sesudah intervensi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan nilai terendah naik dari 60 menjadi 70, tertinggi dari 90 menjadi 95, dengan 26 siswa mencapai atau melebihi KKM 70 (sebelumnya hanya 14 siswa), didukung data distribusi nilai dan testimoni yang mengonfirmasi keaktifan, pemahaman nilai Pancasila, serta pengembangan karakter sosial. Model pembelajaran role playing efektif menciptakan pembelajaran interaktif dan bermakna, selaras dengan Kurikulum Merdeka, direkomendasikan penerapan dengan media pendukung mengenai materi serupa.

Kata Kunci: Role playing, Pendidikan Pancasila, Musyawarah, Hasil belajar.

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa. Proses ini mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan melalui kegiatan seperti diskusi dan praktik, serta evaluasi guna menghasilkan perubahan positif pada pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku peserta didik. Pendidik berperan sebagai pemberi bimbingan dan fasilitator, sementara peserta didik aktif belajar melalui pengalaman serta interaksi maka ini dapat disebut dengan design pembelajaran. Seperti yang dikutip dalam muhadi,et.al 2025 Desain pembelajaran bukan sekadar dokumen administratif, melainkan representasi logis dari proses yang akan terjadi di ruang kelas. Maka tentu perencanaan melibatkan penyusunan rencana pembelajaran, pelaksanaan mencakup interaksi guru-siswa melalui tugas dan praktikum, sedangkan evaluasi menilai hasil belajar untuk perbaikan berkelanjutan. Maka dengan itu proses pembelajaran adalah sistem dinamis yang menjamin transfer pengetahuan dan pembentukan karakter secara efektif melalui kolaborasi guru, siswa, dan lingkungan belajar demi tujuan

pendidikan yang telah dirumuskan. (Muhadi, 2025)

Melaksanakan proses pembelajaran disini guru harus memiliki keterampilan dalam memilih model pembelajaran. Kurikulum pendekatan pembelajaran deep learning, mata pelajaran seni dapat diintegrasikan secara kolaboratif dengan mata pelajaran lain. Hal ini membuat proses belajar tidak terbatas pada aktivitas menulis, melainkan juga merangsang imajinasi anak. Berbagai contoh penerapan kolaborasi ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar setiap siswa secara individu. Pendekatan ini memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas melalui pengalaman langsung, bukan hanya hafalan konsep. Seperti yang dilaporkan pada hasil penelitian Sopandi M at.all 2024 yang di mana pada penemuannya di SDN Sukasari kemampuan pemahaman konsep pada materi IPS khususnya materi yang berkegiatan pada ekonomi masih tergolong rendah hal ini terjadi karena siswa kurang aktif saat proses pembelajaran sehingga kemampuan pemahaman konsep dalam pembelajaran dinilai cukup rendah

maka hasil pembelajaran kurang dari kriteria ketuntasan minimum dalam kurung KKM. (Sopandi et al., 2024) Hal ini diungkapkan karena model pembelajaran yang digunakan serta kurangnya media pembelajaran yang memadai untuk dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dengan begitu diperlakukannya inovasi atau solusi untuk mampu meningkatkan proses pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman konsep pembelajaran pada siswa.

Dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa melalui pemahaman nilai-nilai bangsa, namun sering kali hasil belajar siswa rendah karena metode konvensional yang pasif dan kurang kontekstual. Adapun metode pembelajaran yang aktif dan kreatif adalah suatu cara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan memilih satu atau beberapa metode pembelajaran sesuai dengan topik pokok atau materi yang melibatkan seluruh warga belajar secara aktif dan kreatif. Maka tentunya proses pembelajaran merupakan upaya yang digunakan untuk menyampaikan materi agar

siswa mampu memahami isi dari materi yang disampaikan dan diharapkan dapat menimbulkan daya kreatif dan hasil belajar yang baik. (Hidayat Arie, 2020) Model pembelajaran role playing muncul sebagai solusi efektif karena melibatkan siswa secara aktif dalam simulasi kehidupan nyata, sehingga meningkatkan partisipasi, empati, dan internalisasi nilai seperti toleransi serta kerja sama. Penelitian ini relevan di SD Negeri Margawangi, Sukabumi, di mana data awal menunjukkan banyak siswa di bawah KKM 70 sebelum intervensi role playing pada materi musyawarah.

Dengan begitu disini menjadi tugas guru untuk memilih dan mengimplementasikan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satunya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Masalah ini menjadi acuan dalam penelitian, mengenai analisis pentingnya model pembelajaran bermain peran dalam pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Margawangi.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diambil dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus, Ini adalah sebuah metode riset di mana peneliti melakukan studi mendalam terhadap suatu kasus spesifik seperti program, kejadian, kegiatan, proses, atau sekelompok orang dalam batasan waktu dan aktivitas yang jelas. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Margawangi, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat tanggal 01 November- 30 November 2025. SD Negeri Margawangi dipilih sebagai tempat penelitian karena sebagai salah satu tempat peneliti mengabdikan diri dimasyarakat. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa dengan jumlah siswa laki laki 13 orang dan siswa Perempuan berjumlah 14 orang. Dalam pendekatan ini, peneliti mengumpulkan data yang kaya dan komprehensif menggunakan beragam teknik pengumpulan informasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Creswell dalam (Dr. Naidin Syamsuddin, n.d.) menguraikan enam tahapan spesifik dalam penelitian kualitatif, yaitu identifikasi masalah, penelusuran pustaka, penentuan tujuan penelitian, pengumpulan data, analisis dan interpretasi data, dan

pelaporan. Adapun konsep penelitian sebagai berikut.



Gambar 1 Konsep Penelitian

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Mengutip pendapat menurut (Sudjana, 1998) ia menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan upaya yang dipergunakan untuk mengadakan hubungan antara guru dan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Kemudian menurut chabib thaha 2004 metode pembelajaran juga merupakan sebagai alat yang dapat dikatakan pelicin pembelajaran untuk mencapai tujuan karena pada dasarnya metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan untuk keberlangsungannya kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan. Dengan begitu metode pembelajaran yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan pembelajaran. (Chabib Thaha, 2004)

Metode pembelajaran role playing menjadi model yang dipilih

peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang diterapkan dalam pelajaran pendidikan pancasila dan yang seperti yang telah dijelaskan bahwa model pembelajaran Role Playing ini merupakan model yang digunakan sedari dulu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengetahui respon subjek penelitian yang dikemas dengan kalimat atau kata kata. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Margawangi, kabupaten Sukabumi, Jawa Barat mulai pada tanggal 01 November – 01 Desember 2025. Peneliti mengambil tempat penelitian di SD Negeri Margawangi karena ini merupakan tempat peneliti mengamalkan ilmu. Adapun subjek penelitian berjumlah 27 orang kelas 6A dengan spesifikasi 14 orang siswa perempuan dan 13 orang siswa laki-laki. Pada penelitian ini peneliti dibantu oleh guru wali kelas yang bernama Ibu Neni untuk membantu melihat perkembangan yang didapatkan sebelum dan sesudah penerapan model Role Playing.

Pengangkatan model pembelajaran role playing dilakukan karena sesuai dengan kebutuhan dan kurikulum yang ada. Adapun alat yang

dipergunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan pemberian angket soal. Pada tahap observasi peneliti melakukan perbincangan sederhana mengenai pelajaran yang sedang dipelajari dan materi yang akan dibahas didalamnya. Disini peneliti mendapatkan informasi bahwa materi yang akan dipelajari dan memerlukan praktik langsung yaitu salah satunya pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi musyawarah. Disini peneliti mencari referensi yang akan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang kemudian disetujui oleh wali kelas yang bersangkutan.

Pada tahap wawancara dengan wali kelas disini peneliti melakukan 2 tahap wawancara. Pada tahap pertama peneliti mewawancarai dengan tidak strukur karena hanya ingin mengetahui materi yang akan dipelajari dan menjelaskan bahwa peneliti akan melakukan riset mengenai penerapan model pembelajaran role playing, serta pada akhir pembicaraan peneliti akan meminta kolaborasi untuk menilai penerapan sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran role playing. Hasil tahap wawancara kedua

dengan model wawancara terstruktur disini wali kelas mengungkapkan bahwa sebelumnya model pembelajaran bermain peran atau role playing pernah dilakukan didalam kelas, wali kelas juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran ini akan lebih menjadikan kelas yang interaktif sehingga terciptalah student center. Setelah penerapan model pembelajaran role playing wali kelas mengungkapkan bahwa keaktifan siswa menjadi lebih meningkat karena fasilitas yang diberikan dengan pembagian kelompok dan setiap siswa memiliki hak yang sama saat diberikan waktu untuk memberikan pendapat pada tema yang telah diberikan. wali kelas juga menjelaskan bahwa untuk mendukung model pembelajaran role playing, ini dapat diberikan media ajar tambahan seperti cara bermusyawarah dengan baik yang didesign dengan vidio animasi menarik.

Pandangan wali kelas terhadap model pembelajaran role playing ini dapat dikatakan efektif untuk menciptakan kelas yang aktif dan interaktif karena siswa mengalami sendiri bagaimana musyawarah berlangsung. Model pembelajaran role playing juga dapat menumbuhkan

karakter tanggung jawab setiap siswa karena mereka merasa memiliki tugasnya masing masing dalam kelompoknya, tidak hanya itu saja model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan jiwa sosial mereka karena disini siswa akan dilatih untuk dapat menerima perbedaan pendapat dengan teman kelompok lainnya. Saran yang diberikan oleh wali kelas untuk lebih memudahkan dalam penerapan model pembelajaran role playing ini salah satunya dengan pembagian kelompok dan memberikan media ajar tambahan. wali kelas berpendapat bahwa model pembelajaran role playing ini sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa setelah pemberian materi dengan model pembelajaran role playinng didapatkan informasi bahwa siswa merasa cukup terbantu dengan adanya pembelajaran role playig karena memudahkan dalam memahami materi, karena pelajaran pendidikan pancasila apabila dipaparkan cukup banyak dan perlu dihafal. Siswa merasakan dengan model pembelajaran role playing dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan karena seperti

bermain dengan teman, dan sedikit membantu dalam mengimplementasikan dimensi profil lulusan. Setelah penerapan model Role Playing dalam materi musyawarah siswa merasa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari, disini juga siswa diberikan perannya masing masing sehingga dapat meningkatkan fokus dan memahami sedikit banyaknya tentang cara bermusyawarah.

Kemudian pada tahapan selanjutnya peneliti membagikan angket berkolaborasi dengan wali kelas daalam pembuatan soal untuk menilai pemahaman siswa. Adapun untuk menilai perbandingan peneliti mendapatkan hasil dari nilai yang terdapat dalam catatan wali kelas sebelum penerapan pembelajaran role playing sebagai berikut. wali kelas sebelum penerapan pembelajaran role playing sebagai berikut. menilai perbandingan peneliti mendapatkan hasil dari nilai yang terdapat dalam catatan wali kelas sebelum penerapan pembelajaran role playing. Dan didapatkan bahwa nilai terendah sebelum pemberian model didapatkan hasil dengan nilai 60 dan nilai terbesar didapatkan dengan nilai 90. Adapun hasil yang didapatkan setelah

pemberian model didapatkan hasil 70 dengan nilai terkecil dan 95 nilai terbesar pemaparan nilai sebagai berikut.

nilai	jumlah siswa
60	1
65	1
70	11
75	6
80	4
85	0
90	4
95	0
jumlah	27

Tabel 1 Hasil Sebelum penerpan model

Pada pengambilan data awal disini peneliti meminta nilai awal yang telah tercatat dalam buku nilai wali kelas, yang dimana pada penilaian awal disini wali kelas hanya menjelaskan cara mengangkat tangan pada tema pemilihan ketua kelas untuk mengambil suatu keputusan dalam musyawarah atau tanpa menggunakan model pembelajaran Role Playing. Disini dapat terlihat bahwa hampir mencapai 11 orang yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 2 lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM, adapun siswa yang lulus melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 14

orang, sehingga disini terlihat bahwa pembelajaran yang diselenggarakan mengenai musyawarah masih perlu perbaikan.

Adapun dalam menerapkan kriteria ketuntasan minimal untuk kelas 6 pada pelajaran pendidikan pancasila yang telah disepakati antar wali kelas dan kepala sekolah yaitu 70. Dalam penerapannya ini SD Negeri Margawangi melalui beberapa proses yaitu dengan menghitung jumlah KD per mata pelajaran per kelas, lalu menentukan nilai setiap aspek berdasarkan kemampuannya yang dibagi kompleksitas (KD sulit = nilai rendah, mudah = tinggi), adapun sumber daya pendukungnya yaitu (semakin tinggi = nilai tinggi), dan (kemampuan awal tinggi = nilai tinggi).

Kemudian pada hasil pengambilan data kedua, disini peneliti berkolaborasi dengan wali kelas dalam pembuatan soal. Pada soal pertama disini peserta didik diharapkan mampu mengingat atau C1 menurut standar taksonomi bloom tentang apa itu musyawarah dan menjelaskan definisinya serta soal 3 menuntut penguatan fakta dasar tentang langkah langkah dalam musyawarah. Soal 2 ini masuk kedalam C2 yang dimana

mengharuskan siswa menjelaskan makna dan alasan relevansi musyawarah dalam masyarakat. Untuk Soal ke 4 ini termasuk dalam C4 yaitu siswa diharapkan mampu menganalisis antara perbedaan musyawarah dan pemungutan suara, sehingga siswa dapat menilai mana yang lebih adil dalam pengambilan keputusan dalam bermusyawarah. Terakhir Soal 5 ini termasuk kedalam C5 yang dimana siswa mengevaluasi dengan menceritakan pengalaman, keputusan, dan perasaan untuk menilai pengalaman pribadi serta refleksi emosional terhadap proses musyawarah.

Adapun hasil yang didapatkan pada angket kedua setelah pemberian model pembelajaran Role playing yang didapatkan peneliti sebagai berikut.

nilai	jumlah siswa
60	0
65	0
70	1
75	7
80	8
85	3
90	6
95	2
jumlah	27

Tabel 2 Hasil Setelah Penerapan
Model

Disini dapat terlihat bahwa adanya peningkatan pada hasil pembelajaran siswa. Karena dapat terlihat bahwa hanya 1 orang siswa yang berada pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Maka Tabel terakhir dalam ini merujuk pada Hasil Nilai Sebelum dan sesudah pemberian model role playing pada pembelajaran pancasila kelas 6A, yang menampilkan perbandingan nilai 27 siswa kelas 6A SD Negeri Margawangi sebelum (Nilai 1) dan sesudah (Nilai 2) penerapan model pembelajaran bermain peran (role playing) pada materi musyawarah Pendidikan Pancasila. Tabel ini merupakan hasil penelitian utama (penelitian kedua setelah pengujian awal), di mana Nilai 1 diambil dari catatan wali kelas sebelum intervensi (metode konvensional seperti angkat tangan), sementara Nilai 2 dari angket soal essay pasca-role playing yang menilai pemahaman C1 hingga C5 berdasarkan taksonomi Bloom. Dan padatabel diatas ini Tabel

menunjukkan peningkatan signifikan secara keseluruhan, dengan nilai terendah naik dari 60 menjadi 70, dan tertinggi dari 90 menjadi 95. Hanya satu siswa yang tepat di KKM 70 pasca-intervensi, tidak ada di bawah KKM, dibandingkan sebelumnya 13 siswa (2 di bawah 70, 11 tepat 70).

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran bermain peran (role playing) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi musyawarah di kelas 6A SD Negeri Margawangi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tabel nilai menunjukkan peningkatan dari rata-rata sekitar 76 menjadi 84, dengan tidak ada siswa di bawah KKM 70 pasca intervensi, didukung wawancara yang mengonfirmasi keaktifan, pemahaman nilai Pancasila, dan pengembangan karakter siswa.

Model role playing menciptakan pembelajaran student-centered yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah menginternalisasi konsep musyawarah melalui praktik langsung daripada metode konvensional. Sebanyak 26 dari 27 siswa mencapai atau melebihi KKM setelahnya,

membuktikan pendekatan ini selaras dengan Kurikulum Merdeka.

menggunakan model pembelajaran role playing dalam materi Pancasila yang memerlukan sikap dan keterampilan sosial, lengkapi dengan media seperti video animasi, dan kolaborasi guru-wali kelas untuk monitoring berkelanjutan. Penelitian lanjutan bisa bandingkan dengan kelas kontrol atau mata pelajaran lain untuk validasi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Agama. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Sudjana, Nana dan Ibrahim. 1989. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung : Sinar Baru.
Thaha, C. (2004). Metodologi Pengajaran

Jurnal :

Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode pembelajaran aktif dan kreatif pada madrasah diniyah takmiliyah di kota bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71-86.
Muhadi, M., Jarir, J., Khairina, K., Rajuna, R., & Prasetyo, E. (2025). Evaluasi Perencanaan Desain Pembelajaran, Pelaksanaan Proses Kegiatan Pembelajaran, dan Evaluasi Instrumen Hasil Pembelajaran. *EDU SOCIETY: JURNAL*

PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, 5(2), 156-165.
Sopandi, M. N., Arga, H. S. P., & Nurfurqon, F. F. (2024). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(4), 749-758.
Syamsuddin, N., Ganda Agustina, H. S., Resyi, A. G., Halima, B., Mariana, M. T., Muhammad, G., ... & Angela Dwi, P. (2023). Dasar-dasar metode penelitian kualitatif.