Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V UPTD SD NEGERI 078081 SAOMBO

Sinta Novita Sari Lahagu[1*], Eka Periaman Zai[2], Afore Tahir Harefa[3], Mastawati Ndruru[4]
[1*,2,3,4] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nias
[*]Email: sintalahagu176@gmail.com, ekaperiamanzai@unias.ac.id, aforetahirharefa@unias.ac.id, mastawatindruru@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.6211

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 078081 Saombo pada materi Praktik Gotong Royong di Lingkungan Sekitar, di mana sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode *role playing*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan subjek penelitian berjumlah 22 peserta didik. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar serta lembar observasi aktivitas guru/peneliti dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek yang diamati yaitu aktivitas guru/peneliti meningkat dari kategori Cukup (60%–67%) pada Siklus I menjadi kategori Cukup hingga Baik (75%–85%) pada Siklus II, dengan capaian akhir sebesar 85%; aktivitas peserta didik meningkat dari kategori Cukup (65,4%–69,2%) menjadi kategori Baik (76,9%–82,7%); serta hasil belajar meningkat dari nilai rata-rata 76,73 dengan ketuntasan klasikal 68,18% pada Siklus I menjadi nilai rata-rata 89,50 dengan ketuntasan klasikal 95,45% pada Siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik pada materi Praktik Gotong Royong di Lingkungan Sekitar di kelas V UPTD SD Negeri 078081 Saombo.

Kata Kunci: *Role Playing*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Nilai Gotong Royong, Penelitian Tindakan Kelas.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menuntut pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan menjadi fondasi penting dalam mengembangkan potensi, membentuk karakter, dan menanamkan tanggung jawab sosial peserta didik sejak dini. Lestari dkk. (2025) menegaskan bahwa pendidikan dasar merupakan tahap fundamental dalam mengembangkan potensi dan membentuk tanggung jawab peserta didik sebagai bekal kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif dan bermakna agar peserta didik terlibat secara langsung dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta memberikan ruang bagi guru untuk memilih metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun, keterlibatan aktif peserta didik masih menjadi tantangan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Salsabilla dkk. (2025) menyatakan bahwa keterbatasan variasi metode pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang variatif, aktif, dan inovatif.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Salah satu metode yang relevan adalah *role playing*, yaitu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam memerankan suatu situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan bermakna. Rizaludin dkk. (2023) menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus mendukung pengembangan sikap sosial, seperti toleransi dan tanggung jawab. Mariana dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa *role playing* memberikan dampak positif terhadap perkembangan sikap sosial dan afektif, antara lain empati, saling menghargai, dan kemampuan mengendalikan diri. Meskipun demikian, penerapan metode *role playing* secara khusus untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar masih perlu dikaji dalam konteks pembelajaran yang nyata.

Pendidikan Pancasila memiliki posisi penting dalam pembentukan karakter peserta didik karena memuat nilai-nilai Pancasila yang berkaitan dengan sikap demokratis, tanggung jawab, dan kesadaran berbangsa dan bernegara. Adelia dkk. (2025) menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dilaksanakan secara kontekstual dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik agar nilai yang dipelajari tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, hasil belajar menjadi salah satu indikator penting dalam melihat keberhasilan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, Ningsih (2025) menyatakan bahwa rendahnya keterlibatan peserta didik dan keterbatasan variasi metode pembelajaran dapat berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar dan ketidaktercapaian standar pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi di kelas V UPTD SD Negeri 078081 Saombo. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif, sedangkan variasi metode pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi sehingga pengalaman belajar yang bermakna belum optimal. Kondisi tersebut tercermin dari hasil Sumatif Akhir Semester (SAS) I mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang menunjukkan masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan, yaitu 75. Apabila kondisi tersebut tidak ditangani, keterbatasan metode pembelajaran dapat terus memengaruhi keterlibatan dan hasil belajar peserta didik dalam memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan metode *role playing* menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPTD SD Negeri 078081 Saombo.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dipilih berdasarkan permasalahan nyata dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu rendahnya hasil belajar dan kurangnya keaktifan peserta didik. PTK bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan (Sinaga, 2024).

PTK bersifat reflektif dan kolaboratif karena peneliti terlibat langsung dalam merancang, melaksanakan, mengamati, serta mengevaluasi tindakan pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan PTK relevan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan (Arif & Oktafiana, 2023). Dalam penelitian ini, tindakan yang diberikan berupa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 078081 Saombo, Kecamatan Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara

Subjek penelitian ini adalah 22 peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 078081 Saombo. Subjek penelitian merupakan pihak yang menjadi sumber informasi mengenai situasi dan kondisi penelitian (Wijaya dkk., 2025). Objek penelitian meliputi penerapan metode pembelajaran *role playing* pada

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif yang diukur melalui tes pada setiap siklus.

Variabel penelitian dalam PTK ini terdiri atas variabel input, proses, dan output. Haifa dkk. (2025) menjelaskan bahwa variabel penelitian merupakan objek pengamatan yang memiliki variasi tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sementara itu, Haryanto dan Rohani (2023:45) membagi variabel PTK ke dalam input, proses, dan output yang saling berkaitan dalam pelaksanaan tindakan.

Variabel input meliputi 22 peserta didik, guru sebagai fasilitator, modul ajar, skenario dan naskah *role playing*, sumber belajar, lembar observasi, serta lingkungan belajar. Variabel **proses** berupa penerapan metode *role playing* yang dilaksanakan melalui tahap persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi, serta evaluasi (Putra & Apdoludin, 2022; Budiyanto, 2016). Tindakan tersebut dilaksanakan dalam dua siklus PTK pada materi Praktik Gotong Royong di Lingkungan Sekitar.

Variabel output berupa peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik yang diukur melalui tes tertulis berbentuk esai pada setiap akhir siklus. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan nilai individu, rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan belajar. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari 22 peserta didik memperoleh nilai ≥75 sesuai KKTP mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi guru/peneliti pada Siklus I Pertemuan 1, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 60%, sedangkan aspek yang belum terlaksana secara optimal sebesar 40%.

Tabel 1. Kategori Kemampuan Guru Pertemuan 1 Siklus I

No	Rentang Persentase	Kategori
1	86% – 100%	Sangat Baik
2	76% – 85%	Baik
3	60% – 75%	Cukup
4	≤ 59%	Kurang

Hasil observasi aktivitas guru/peneliti pada pertemuan pertama Siklus I memperoleh skor 36 dari 60 atau sebesar 60%, sehingga termasuk kategori Cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* telah terlaksana, tetapi belum mencapai kategori **Baik** sebagai indikator keberhasilan.

Beberapa kendala yang ditemukan meliputi peserta didik yang belum sepenuhnya memahami peran, kurang percaya diri saat melakukan tindakan dramatik, serta pelaksanaan diskusi yang belum optimal. Selain itu, penguatan dan klarifikasi dari peneliti serta penggunaan pertanyaan pemandu masih perlu ditingkatkan agar peserta didik lebih aktif berpartisipasi. Oleh karena itu, perbaikan pada pertemuan berikutnya difokuskan pada peningkatan bimbingan dalam memahami peran, fasilitasi pemeranan, dan pengelolaan diskusi reflektif agar penerapan *role playing* berjalan lebih efektif.

Observasi aktivitas peserta didik dilakukan pada setiap pertemuan Siklus I untuk mengetahui tingkat keaktifan selama pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan metode *role playing*. Pengamatan dilakukan sejak kegiatan pendahuluan hingga penutup berdasarkan tiga tahapan *role playing*, yaitu persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi, serta evaluasi/refleksi. Aspek yang diamati meliputi keterlibatan dalam bermain peran, kemampuan memerankan tokoh sesuai skenario, interaksi antarpeserta didik selama simulasi, dan antusiasme mengikuti pembelajaran. Indikator tersebut dijabarkan ke dalam butir observasi untuk memperoleh gambaran objektif mengenai keterlibatan peserta didik selama penerapan metode *role playing*.

Berdasarkan hasil observasi pada Pertemuan 1 Siklus I, aktivitas peserta didik memperoleh skor 34 dari skor maksimum 52 atau sebesar 65,4%, dengan kategori "Cukup". Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai terlibat aktif dalam pembelajaran *role playing*, tetapi keterlibatan belum merata. Peserta didik cukup antusias mengikuti simulasi dan mulai mampu menghargai pendapat teman, namun sebagian masih ragu dan kurang percaya diri dalam memerankan tokoh serta menyampaikan dialog. Catatan lapangan menunjukkan bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh pengalaman peserta didik yang baru pertama kali mengikuti pembelajaran dengan metode *role*

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

playing, sehingga masih memerlukan penguatan dan bimbingan peneliti.

Hasil lembar pengamatan juga menunjukkan bahwa simulasi musyawarah telah mencerminkan nilai Pancasila, khususnya musyawarah untuk mufakat sesuai sila keempat. Ketua kelas mampu memimpin musyawarah dengan tegas dan tetap menghargai pendapat teman, sedangkan perbedaan pendapat dapat diselesaikan melalui musyawarah. Pada tahap refleksi, sebagian peserta didik mampu menjelaskan nilai yang diperoleh dari simulasi dengan cukup baik, sementara sebagian lainnya masih memerlukan bimbingan.

Hasil refleksi menunjukkan beberapa aspek yang perlu diperbaiki, yaitu pemahaman peserta didik terhadap peran yang belum merata, kepercayaan diri dan kemampuan menyampaikan dialog yang masih rendah, keterlibatan pengamat yang belum optimal, serta partisipasi diskusi dan tanya jawab yang masih didominasi peserta didik tertentu. Pemberian motivasi dan penguatan juga perlu dilakukan secara lebih merata. Oleh karena itu, perbaikan pada Pertemuan 2 difokuskan pada pemberian instruksi peran yang lebih jelas, peningkatan bimbingan bagi peserta didik yang kurang percaya diri, serta perluasan kesempatan untuk berpartisipasi dalam bermain peran, diskusi, dan refleksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi pra-siklus menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V UPTD SD Negeri 078081 Saombo belum sepenuhnya berpusat pada peserta didik. Peserta didik cenderung menjadi penerima informasi, sedangkan kesempatan untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan mempraktikkan nilai gotong royong masih terbatas. Kondisi tersebut sejalan dengan Ningsih (2025) yang menyatakan bahwa keterbatasan variasi metode pembelajaran dan rendahnya keterlibatan peserta didik berkaitan dengan belum optimalnya hasil belajar. Data SAS I juga menunjukkan masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan 75. Kondisi awal tersebut menjadi dasar penerapan metode *role playing* sebagai upaya meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian dilaksanakan melalui dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Pada Siklus I, tindakan dilaksanakan dalam dua pertemuan pada 12 dan 13 Mei 2026 dengan materi Praktik Gotong Royong di Lingkungan Sekitar. Pembelajaran menggunakan tiga tahapan *role playing*, yaitu persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi, serta evaluasi.

Pada tahap persiapan dan instruksi, peserta didik diberikan skenario dan pembagian peran yang berkaitan dengan simulasi musyawarah kelas untuk merencanakan kegiatan gotong royong. Pemberian naskah dan instruksi yang jelas membantu peserta didik memahami peran serta tanggung jawab sebelum melakukan pemeranan. Hal ini sejalan dengan Sucahyo dkk. (2025) bahwa keterlibatan peserta didik dalam *role playing* dapat didukung melalui persiapan peran yang matang.

Tahap tindakan dramatik dan diskusi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan tokoh sesuai skenario, sementara peserta didik lainnya berperan sebagai pengamat. Selama kegiatan, beberapa peserta didik mulai menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat dan menjalankan perannya, meskipun sebagian masih ragu dan memerlukan bimbingan. Temuan tersebut sejalan dengan Herdiansyah dan Idris (2025) bahwa *role playing* dapat mendukung peningkatan kepercayaan diri peserta didik, meskipun membutuhkan proses pembiasaan. Diskusi setelah pemeranan juga mendorong peserta didik mengidentifikasi nilai Pancasila, sikap dalam menghadapi perbedaan pendapat, dan pentingnya musyawarah. Hal ini sesuai dengan Anggraeni dkk. (2024) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat memberikan pengalaman sosial dan emosional yang mendorong keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat.

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap nilai gotong royong dan musyawarah. Hasil refleksi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik telah mampu menjelaskan nilai yang diperoleh dari kegiatan, sementara sebagian lainnya masih memerlukan bimbingan. Evaluasi tersebut menjadi bagian penting dalam memperkuat pemahaman konseptual setelah kegiatan bermain peran, sebagaimana dikemukakan

Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Yusnarti dan Sutyaningsih (2021) bahwa *role playing* dapat mendukung peningkatan hasil belajar apabila disertai evaluasi yang terstruktur.

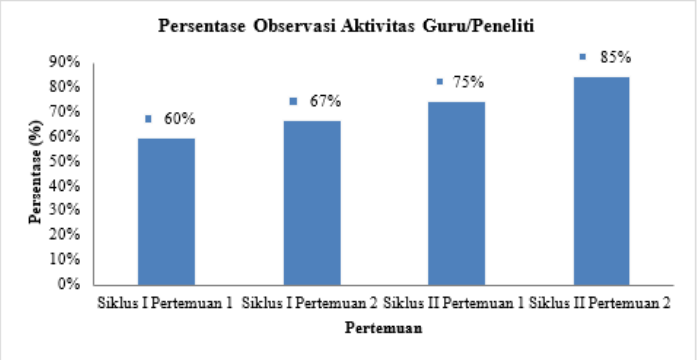
Hasil tes pada akhir Siklus I menunjukkan bahwa 15 dari 22 peserta didik (68,18%) telah mencapai KKTP, sedangkan persentase ketuntasan klasikal yang ditetapkan adalah **75%**. Dengan demikian, hasil Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Meskipun telah terlihat peningkatan keterlibatan dan keberanian peserta didik, masih ditemukan beberapa kendala, seperti kurangnya kepercayaan diri saat tampil, belum optimalnya pemahaman terhadap peran, dan perlunya bimbingan dalam kegiatan refleksi. Oleh karena itu, hasil refleksi Siklus I menjadi dasar perbaikan pada Siklus II, terutama dalam memberikan penguatan terhadap pemahaman peran, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta mengoptimalkan pengelolaan waktu dan kegiatan diskusi.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Pembahasan Peningkatan Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Praktik Gotong Royong di Lingkungan Sekitar mampu meningkatkan aktivitas guru/peneliti, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar. Hasil belajar meningkat dari rata-rata 76,73 dengan ketuntasan klasikal 68,18% pada Siklus I menjadi rata-rata 89,50 dengan ketuntasan klasikal 95,45% pada Siklus II**.** Ketuntasan pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan, yaitu minimal 75% peserta didik mencapai KKTP ≥75. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *role playing* dapat membantu mengatasi permasalahan rendahnya keterlibatan peserta didik dan hasil belajar yang ditemukan pada kondisi awal, sebagaimana dikemukakan Ningsih (2025).

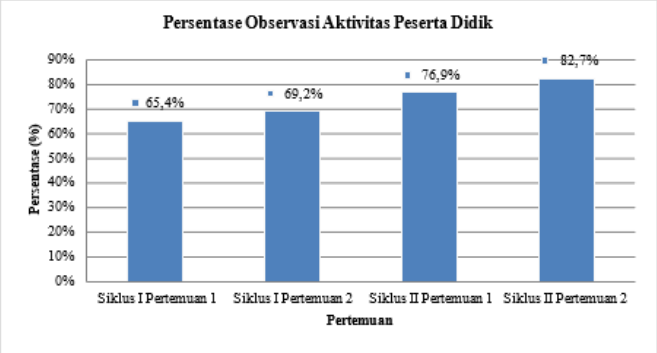
Peningkatan aktivitas guru/peneliti dan peserta didik berkaitan dengan semakin optimalnya pelaksanaan tiga tahapan *role playing*, yaitu persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi, serta evaluasi (Putra & Apdoludin, 2022; Budiyanto, 2016). Melalui refleksi pada setiap siklus dalam model PTK Kemmis dan McTaggart, pelaksanaan pembelajaran diperbaiki secara bertahap sehingga keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari kategori Cukup menjadi Baik. Temuan ini sejalan dengan Rizaludin dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *role playing* dapat meningkat melalui perbaikan pengelolaan pembelajaran pada setiap siklus.



Gambar 2. Observasi Aktivitas Guru/Peneliti Siklus I- Siklus II

Peningkatan aktivitas peserta didik dari kategori Cukup menjadi Baik dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial Vygotsky, khususnya konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Peserta didik yang pada awalnya masih ragu dan bergantung pada naskah secara bertahap menjadi lebih percaya diri setelah memperoleh *scaffolding* dari peneliti dan teman sebaya. Perkembangan tersebut sejalan dengan tahapan psikomotorik Simpson (dalam Sunandar dkk., 2024), yaitu pergeseran dari gerakan terbimbing menuju gerakan terbiasa. Temuan ini juga konsisten dengan Naldi dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan konsentrasi belajar melalui keterlibatan langsung peserta didik, serta Mariana dkk. (2023) yang melaporkan peningkatan keberanian peserta didik dalam berbicara di depan kelas melalui pembelajaran *role playing*.

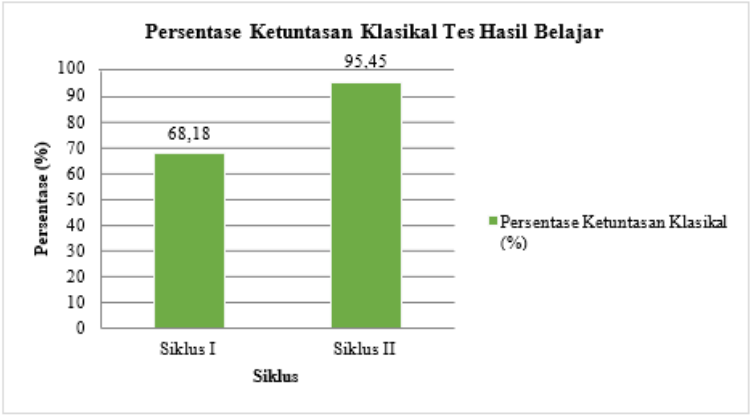
Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com



Gambar 2. Observasi Aktivitas Peserta didik Siklus I-Siklus II

Peningkatan hasil belajar dari rata-rata 76,73 pada Siklus I menjadi 89,50 pada Siklus II menunjukkan meningkatnya penguasaan pengetahuan peserta didik terhadap nilai gotong royong. Temuan ini sejalan dengan ranah kognitif Bloom (dalam Yulianto, 2021), yang mencakup kemampuan memahami dan mengolah materi pembelajaran. Peningkatan tersebut didukung oleh metode *role playing* yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami situasi secara langsung, berdiskusi, dan menghubungkan materi dengan pengalaman yang diperankan. Perkembangan keterlibatan, keberanian, interaksi, dan kemampuan peserta didik selama proses pembelajaran juga terlihat melalui hasil observasi. Hal ini sejalan dengan Saputri dkk. (2024) bahwa simulasi situasi nyata dapat mempermudah pemahaman materi, serta mendukung temuan Rizaludin dkk. (2023) dan Mariana dkk. (2023) mengenai efektivitas *role playing* dalam meningkatkan ketuntasan belajar pada pembelajaran yang memuat nilai-nilai sosial.

Meskipun terjadi peningkatan, beberapa peserta didik masih mengalami kendala berupa kurang percaya diri dalam menyampaikan dialog dan belum optimal memberikan respons spontan pada sesi refleksi. Kondisi tersebut sejalan dengan Putra dan Apdoludin (2022:45–46) yang menyatakan bahwa keberhasilan *role playing* dipengaruhi kesiapan dan pengalaman sosial peserta didik, serta Mariana dkk. (2023) yang menegaskan bahwa keberanian berbicara memerlukan proses pembiasaan. Namun, kendala tersebut tidak menghambat tercapainya indikator keberhasilan penelitian secara keseluruhan.



Gambar 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *role playing* melalui tahap persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi, serta evaluasi yang diperbaiki secara berkelanjutan melalui siklus PTK Kemmis dan McTaggart mampu meningkatkan aktivitas guru/peneliti, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V UPTD SD Negeri 078081 Saombo. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Rizaludin dkk. (2023) dan Mariana dkk. (2023). Peningkatan yang dicapai pada Siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan, sehingga tindakan penelitian dihentikan pada siklus tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian mendukung hipotesis tindakan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Hasil penelitian juga memiliki implikasi bagi pembelajaran. Bagi guru, *role playing* dapat menjadi alternatif metode yang membuat pembelajaran lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik, sekaligus membantu mengajarkan nilai gotong royong melalui pengalaman langsung. Bagi peserta didik, metode ini mendorong keaktifan, keberanian, antusiasme, serta pemahaman terhadap nilai gotong royong melalui pengalaman bermain peran. Bagi sekolah, penerapan metode tersebut dapat menjadi referensi dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, *role playing* berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus mendukung penguatan nilai-nilai Pancasila.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan selama dua siklus dengan dua pertemuan pada setiap siklus, sehingga waktu pembiasaan bagi peserta didik untuk tampil percaya diri masih terbatas. Kedua, pengelolaan waktu pada tahap tindakan dramatik dan diskusi reflektif masih menjadi kendala sehingga kesempatan peserta didik untuk menyampaikan pendapat belum sepenuhnya merata. Ketiga, perbedaan kemampuan dan karakter peserta didik menyebabkan sebagian peserta didik, khususnya yang kurang percaya diri, masih memerlukan bimbingan lebih intensif. Keempat, penelitian hanya melibatkan 22 peserta didik dalam satu rombongan belajar di satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada kondisi sekolah, materi, dan karakteristik peserta didik yang berbeda.

Meskipun demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa *role playing* dapat menjadi alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang kontekstual dan berpusat pada peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan jumlah siklus atau pertemuan yang lebih banyak, subjek yang lebih luas, serta skenario *role playing* yang lebih beragam pada materi Pendidikan Pancasila lainnya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 078081 Saombo, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran dapat *role playing* meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Praktik Gotong Royong di Lingkungan Sekitar.

1) Penerapan metode *role playing* dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi, serta evaluasi. Guru menyusun skenario peran terkait materi Praktik Gotong Royong di Lingkungan Sekitar, membagi peran kepada peserta didik, membimbing pelaksanaan simulasi, kemudian menutup kegiatan dengan diskusi dan tanya jawab reflektif. Pelaksanaan tahapan tersebut berjalan semakin baik pada tiap pertemuan, terlihat dari peningkatan aktivitas guru/peneliti dari 60% dan 67% pada Siklus I menjadi 75% dan 85% pada Siklus II, serta peningkatan aktivitas peserta didik dari 65,4% dan 69,2% pada Siklus I menjadi 76,9% dan 82,7% pada Siklus II. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* terbukti dapat dilaksanakan secara sistematis dan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Praktik Gotong Royong di Lingkungan Sekitar. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 76,73 pada Siklus I menjadi 89,50 pada Siklus II, sementara ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 68,18% (15 dari 22 peserta didik) pada Siklus I menjadi 95,45% (21 dari 22 peserta didik) pada Siklus II. Capaian tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% peserta didik mencapai KKTP. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

5. DAFTAR PUSTAKA

Adelia, V. A., Rondli, W. S., & Santoso, D. A. (2025). Hubungan minat belajar dengan hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 5 Banyumanis. *Jurnal Pendidikan Dasar*,

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

9(3), 582–597.

Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardiningrum, D. I., & W. O. (2024). Role playing dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar. *Ilmu Pendidikan*, 6(1), 788–798.

Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). Penelitian tindakan kelas. Mitra Ilmu.

Budiyanto,A,K., (2016) *Sintaks 45 metode pembelajaran dalam Student Centered Learning(SCL)*.Universitas Muhammadiyah Malang

Herdiansyah, F., & Idris, I. (2025). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas V di sekolah dasar. *Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya,* 3(3), 119–126.

Lestari, D., Viona, Y., Monica, A., Billa, B. A. S., & Rani, D. S. (2025). Penilaian berbasis kelas sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. *Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat,* 5(3), 1398–1406.

Mariana, N. K., & Dikta, I. P. G. A. (2023). Penerapan metode role playing pada mata pelajaran PKn di SD Negeri 1 Nongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka,* 5(2), 7–14.

Naldi, A. (2024). Model pembelajaran role playing dalam meningkatkan fokus peserta didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140.

Ningsih, S. (2025). Konstruk keterlibatan siswa pada proses pembelajaran di kelas. Educatio: *Jurnal Ilmu Kependidikan,* 20(1), 11–17.

Putra, E., & Apdoludin. (2022). *Model dan metode pembelajaran*. Lakeisha.

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. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia,* 3(2), 65–75.

Salsabilla, A. M., Cahya, I. N., Latipah, T., & Farhurohman, O. (2025). Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui metode aktif dan inovatif. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, 5(4), 1603–1618.

Saputri, W. A., & Maharbid, D. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap kemampuan financial literacy pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1019–1028.

Sinaga, D. (2024). *Buku ajar penelitian tindakan kelas*. UKI Press.

Sunandar, A., S., & Hilmiyati, F. (2024). Instrumen Penilaian Instrumen Penilaian Psikomotorik:Analisis Kajian Literatur Aris. *Jurnal Paris Langkis*, 5(1), 270–283.

Sucahyo, E., Ningtyas, R. K., & Nurzanna, S. (2025). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 0902 Bombongan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(3), 3284–3291.