TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8667 | p-ISSN : 2807-8837
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teacher

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV UPTD SDN 074038 TOHIA

Datatuwu Pratama Waruwu[1], Agnes Renostini Harefa[2], Eka Periaman Zai[3], Indah Wijaya Lase[4]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nias
e-mail: datawaruwu95@gmail.com, agnesrenostiniharefa@unias.ac.id, ekaperiamanzai@unias.ac.id, indahwijaya@unias.ac.id

Diterima: *04/09/2026*; Direvisi: *06/10/2026*; Diterbitkan: *29/10/2026*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* dan menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan strategi tersebut. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 074038 TOHIA dengan subjek penelitian sebanyak 23 peserta didik kelas IV. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Aktivitas guru meningkat secara bertahap dari setiap pertemuan, demikian pula aktivitas peserta didik yang menunjukkan peningkatan keterlibatan selama pembelajaran. Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada Siklus I sebesar 63,43 dengan ketuntasan klasikal 39,13%, kemudian meningkat pada Siklus II menjadi 77,17 dengan ketuntasan klasikal 86,95%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna sehingga membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik. Dengan demikian, strategi pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.
Kata Kunci: *Role Playing*, hasil belajar, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in Pancasila Education, which was caused by a learning process that had not fully involved students actively. This study aimed to describe the implementation of the Role Playing learning strategy and analyze the improvement of students' learning outcomes after its implementation. The study was conducted at UPTD SD Negeri 074038 TOHIA with 23 fourth-grade students as research subjects. This study employed Classroom Action Research conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research instruments consisted of teacher activity observation sheets, student activity observation sheets, and learning outcome tests. Data were collected through observation and

Copyright (c) 2026 TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
https://doi.org/10.51878/teacher.v6i4.15641

TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8667 | p-ISSN : 2807-8837
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teacher

tests. The results showed that the implementation of the Role Playing strategy improved the quality of the learning process and students' learning outcomes. Teacher activity increased gradually in each meeting, while student activity also showed increased involvement throughout the learning process. The learning test results showed that the average student score in Cycle I was 63.43 with classical mastery of 39.13%, which increased in Cycle II to 77.17 with classical mastery of 86.95%. This improvement indicates that Role Playing provided students with active, contextual, and meaningful learning experiences that helped them understand Pancasila Education material more effectively. Therefore, the Role Playing learning strategy can be used as an alternative learning strategy to improve students' learning outcomes in Pancasila Education at the elementary school level.
Keywords: Role Playing, learning outcomes, Pancasila Education

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berlangsung secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan intelektual, emosional, dan moral yang baik. Dalam proses pendidikan, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga diharapkan mampu mengembangkan keterampilan, nilai, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang sedemikian rupa agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkarakter. Pembelajaran tersebut tidak hanya menekankan penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Furnamasari et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar perlu dilaksanakan melalui kegiatan yang memungkinkan peserta didik memahami konsep sekaligus mengaitkannya dengan situasi nyata.

Permasalahan tersebut ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPTD SD Negeri 074038 TOHIA. Berdasarkan kondisi awal sebelum tindakan, hasil penilaian sumatif lingkup materi menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik hanya 11 orang (47,83%) yang mencapai KKM sebesar 70, sedangkan 12 peserta didik (52,17%) belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 64. Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi guru melalui metode ceramah dan tanya jawab sederhana. Peserta didik cenderung lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk berdiskusi, bekerja sama, melakukan simulasi, atau menghubungkan konsep Pancasila dengan situasi kehidupan sehari-hari. Ketika diminta memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memberikan jawaban yang tepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa persoalan yang dihadapi tidak hanya berkaitan dengan hasil belajar yang rendah, tetapi juga dengan proses pembelajaran yang belum memberikan pengalaman belajar yang cukup aktif dan kontekstual.

Kondisi awal tersebut memperlihatkan adanya kebutuhan terhadap strategi pembelajaran yang dapat mengubah pengalaman belajar dari sekadar menerima informasi menjadi mengalami dan menerapkan informasi. Salah satu strategi yang relevan adalah *Role*

Copyright (c) 2026 TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
https://doi.org/10.51878/teacher.v6i4.15641

TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8667 | p-ISSN : 2807-8837
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teacher

Playing atau bermain peran. *Role Playing* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memainkan peran tertentu dalam situasi yang disimulasikan sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata (Chaeruna et al., 2023). Melalui strategi tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi, mengamati, memerankan suatu situasi, mengemukakan pendapat, dan melakukan refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh. *Role Playing* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami suatu konsep dari berbagai sudut pandang.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan strategi *Role Playing* berpotensi meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Andari et al., (2024) menemukan adanya peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar melalui model *Role Playing*. Hasil serupa ditunjukkan oleh Pramesti, (2023), yang melaporkan peningkatan ketuntasan belajar setelah penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, Meilia et al., (2023) mengkaji pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian Zendrato et al., (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu peserta didik mengembangkan perilaku menghargai keberagaman melalui pengalaman belajar yang melibatkan simulasi peran. Selain itu, Rahmawati et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian Yunita et al., (2025) juga menunjukkan bahwa *Role Playing* berpengaruh terhadap konsep diri peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Temuan lain dari Fitrotul Ummah & Susiloningsih, (2025) menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *Role Playing* berbantuan media audio-visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Awaliyah, (2023) Kegiatan bermain peran dapat membantu peserta didik mengembangkan komunikasi, kerja sama, empati, serta kemampuan menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Dukungan terhadap penggunaan *Role Playing* juga ditemukan dalam penelitian Ramadhan et al., (2023), yang membahas penerapan model tersebut untuk meningkatkan hasil belajar SBdP. Mahananingtyas et al., (2023) juga mengkaji penggunaan *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS melalui penelitian tindakan kelas. Sementara itu, Putri et al., (2023) menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian Rahmah & Nasution, (2024) turut memperlihatkan relevansi *Role Playing* dalam pengembangan keterampilan komunikasi peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan temuan tersebut, *Role Playing* dapat dipertimbangkan sebagai strategi yang tidak hanya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi, tetapi juga melatih komunikasi, partisipasi, dan interaksi selama pembelajaran berlangsung. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa bermain peran dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendorong keterlibatan peserta didik dalam memahami materi. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, strategi ini relevan karena nilai-nilai Pancasila dapat disajikan melalui berbagai situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Secara teoritis, penerapan *Role Playing* juga dapat dikaitkan dengan teori pembelajaran kognitif. Pembelajaran kognitif memandang belajar sebagai proses aktif ketika peserta didik menerima, mengolah, menyimpan, dan menggunakan informasi.

Dalam kegiatan *Role Playing*, peserta didik memperoleh informasi melalui penjelasan guru, kemudian mengolah informasi tersebut melalui kegiatan memahami skenario,

Copyright (c) 2026 TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
https://doi.org/10.51878/teacher.v6i4.15641

TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8667 | p-ISSN : 2807-8837
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teacher

memerankan tokoh, mengamati penampilan teman, berdiskusi, dan menarik kesimpulan. Proses tersebut memungkinkan peserta didik menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sehingga terbentuk pemahaman yang lebih bermakna. Dalam penelitian ini, penerapan *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar secara langsung. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar. Naldi et al., (2024) menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Awaliyah, (2023) menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui kegiatan simulasi peran. Sementara itu, Arifin & Ismaya, (2024) menunjukkan bahwa *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar melalui pembelajaran yang kontekstual. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui proses penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* dan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPTD SD Negeri 074038 TOHIA. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan strategi *Role Playing* secara kontekstual pada materi Pancasila dalam Diriku dengan fokus peningkatan hasil belajar aspek kognitif peserta didik melalui tindakan kelas yang dilakukan secara bertahap dan reflektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 074038 TOHIA dengan subjek penelitian sebanyak 23 peserta didik kelas IV. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 melalui dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada 8 dan 9 Juni 2026, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada 15 dan 17 Juni 2026. Setiap pertemuan dialokasikan selama 2 × 35 menit. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, materi pembelajaran, media pembelajaran, kartu peran, teks skenario, LKPD, lembar observasi, dan tes hasil belajar. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan strategi *Role Playing*. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan pada setiap pertemuan dan menentukan perbaikan yang diperlukan pada pertemuan atau siklus berikutnya.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar. Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Aspek yang diamati meliputi kemampuan guru membuka pembelajaran, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan, memberikan motivasi, menjelaskan langkah *Role Playing*, membagi peran, mengorganisasi kegiatan, membimbing peserta didik, mengembangkan berpikir kritis, memberikan penguatan, membimbing penyimpulan, melakukan evaluasi, dan menutup pembelajaran. Lembar observasi peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi perhatian terhadap penjelasan guru, partisipasi dalam *Role Playing*, keberanian tampil, kemampuan menyampaikan pendapat, kemampuan memberikan tanggapan, kesungguhan mengamati kegiatan, dan kemampuan menyimpulkan materi. Tes hasil belajar diberikan secara tertulis dalam bentuk uraian untuk mengetahui penguasaan aspek kognitif

Copyright (c) 2026 TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
https://doi.org/10.51878/teacher.v6i4.15641

TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8667 | p-ISSN : 2807-8837
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teacher

peserta didik setelah tindakan pembelajaran. KKM yang digunakan dalam penelitian adalah 70, sedangkan indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 85% peserta didik mencapai KKM. Data dianalisis melalui persentase hasil observasi, nilai rata-rata hasil belajar, dan persentase ketuntasan klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada Siklus I, proses pembelajaran telah menerapkan tahapan strategi *Role Playing*, namun berdasarkan hasil refleksi masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Sebagian peserta didik belum terbiasa mengikuti kegiatan bermain peran, masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dan membutuhkan bimbingan, serta pengelolaan kelas dan penjelasan mengenai langkah-langkah *Role Playing* masih perlu diperbaiki. Hasil tes pada Siklus I menunjukkan rata-rata hasil belajar sebesar 63,43 dengan 9 peserta didik mencapai KKM dan 14 peserta didik belum mencapai KKM. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 39,13%, sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85%. Perbaikan dilakukan pada Siklus II dengan meningkatkan pengarahan guru, pengelolaan kelas, pemberian bimbingan kepada peserta didik, penguatan terhadap materi dan jawaban peserta didik, serta pengelolaan waktu pembelajaran. Kegiatan memahami skenario, pembagian peran, bermain peran, pengamatan, diskusi, penyampaian pendapat, dan pemberian penguatan tetap dipertahankan, tetapi dilaksanakan dengan pengelolaan yang lebih terarah. Hasilnya, 20 peserta didik mencapai nilai KKM dan 3 peserta didik belum mencapai KKM. Rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 77,17 dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 86,95%, sehingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

Secara proses, peningkatan juga terlihat dari aktivitas guru dan peserta didik. Aktivitas guru meningkat dari rata-rata 56,18% pada Siklus I menjadi 82,50% pada Siklus II, sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari rata-rata 56,52% menjadi 84,23%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan tidak hanya berpengaruh terhadap hasil tes, tetapi juga terhadap kualitas keterlibatan selama pembelajaran.

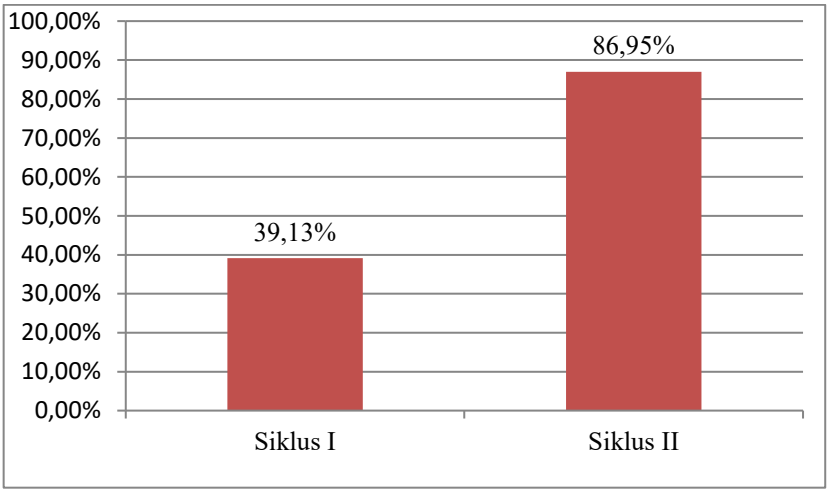
Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penelitian

No.	Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II
1.	Observasi Aktivitas Guru/Peneliti	56,18%	82,50%
2.	Observasi Aktivitas Peserta Didik	56,52%	84,23%
3.	Rata-Rata Nilai Tes Hasil Belajar	63,43	77,17
4.	Persentase Ketuntasan Klasikal	39,13%	86,95%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Aktivitas guru meningkat sebesar 26,32 poin persentase, sedangkan aktivitas peserta didik meningkat sebesar 27,71 poin persentase. Rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 13,74 poin, sementara ketuntasan klasikal meningkat sebesar 47,82 poin persentase. Peningkatan paling besar terjadi pada ketuntasan klasikal, yaitu dari 39,13% menjadi 86,95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pelaksanaan Role Playing pada Siklus II berkaitan dengan semakin banyaknya peserta didik yang mencapai KKM.

Copyright (c) 2026 TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
https://doi.org/10.51878/teacher.v6i4.15641

TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8667 | p-ISSN : 2807-8837
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teacher



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Klasikal Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 1, ketuntasan klasikal mengalami peningkatan dari 39,13% pada Siklus I menjadi 86,95% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 85%.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak semata-mata disebabkan oleh adanya perubahan bentuk kegiatan pembelajaran, tetapi berkaitan dengan karakteristik Role Playing yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung. Ketika peserta didik memainkan peran sesuai dengan situasi yang diberikan, mereka tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga mengolah informasi melalui interaksi, pengambilan keputusan, komunikasi, dan pemahaman terhadap situasi yang diperankan.

Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan aktivitas guru dan peserta didik dari Siklus I menuju Siklus II. Pada tahap awal, peserta didik masih berada dalam proses penyesuaian terhadap strategi *Role Playing* sehingga keterlibatan mereka belum optimal. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan, peserta didik semakin memahami prosedur kegiatan dan lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Peningkatan aktivitas peserta didik menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar. Melalui *Role Playing*, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan memerankan tokoh atau situasi, mengamati teman, berdiskusi, menyampaikan pendapat, memberikan tanggapan, dan menarik kesimpulan. Kegiatan tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memberikan pengalaman belajar secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik meningkat secara bertahap dari setiap pertemuan.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan sejumlah penelitian terdahulu. Kartika et al., (2023) membahas pengembangan multimedia pembelajaran berbasis permainan peran untuk peserta didik sekolah dasar, sedangkan Ni'mah et al., (2023) mengkaji pengaruh *Role Playing* berbantuan media interaktif terhadap sikap sosial dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut memberikan perspektif bahwa pengalaman bermain peran dapat dipadukan dengan kegiatan dan media pembelajaran yang mendukung keterlibatan peserta didik. Selain itu, Ramadani &

Copyright (c) 2026 TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
https://doi.org/10.51878/teacher.v6i4.15641

TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8667 | p-ISSN : 2807-8837
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teacher

Muhammadi, (2024) melaporkan penggunaan *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun pendekatan yang digunakan berbeda, penelitian tersebut relevan dalam menunjukkan pentingnya pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Dalam penelitian ini, peningkatan nilai rata-rata dari 63,43 pada Siklus I menjadi 77,17 pada Siklus II, disertai peningkatan ketuntasan klasikal dari 39,13% menjadi 86,95%, menunjukkan bahwa perbaikan penerapan Role Playing berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas yang diteliti. Temuan tersebut sesuai dengan karakteristik *Role Playing* yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Wirachman & Kurniawati, (2023) menjelaskan bahwa *Role Playing* memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui simulasi peran yang mendekati situasi nyata. Kegiatan tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi secara langsung sekaligus mengembangkan komunikasi, empati, dan kerja sama. Hasil penelitian juga sejalan dengan Naldi et al., (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik. Keterlibatan secara langsung dalam proses pembelajaran membuat peserta didik lebih aktif dan lebih mudah memahami materi. Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian ini karena peningkatan aktivitas peserta didik terjadi bersamaan dengan peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Awaliyah, (2023) yang menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep karena peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk menerapkan konsep melalui simulasi peran. Kesamaan tersebut terlihat dalam penelitian ini ketika peserta didik mempelajari materi Pendidikan Pancasila melalui skenario yang diperankan secara langsung. Selanjutnya, Arifin & Ismaya, (2024) menunjukkan bahwa *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami materi secara kontekstual dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini karena kegiatan bermain peran membuat materi Pendidikan Pancasila tidak hanya dipahami sebagai konsep, tetapi juga dihubungkan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran kognitif. Dalam pandangan kognitif, belajar merupakan proses aktif ketika peserta didik menerima, mengolah, menyimpan, dan menggunakan informasi. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki untuk membentuk pemahaman yang lebih bermakna.

Keterkaitan teori tersebut dengan penelitian ini terlihat pada tahapan *Role Playing*. Ketika guru menjelaskan materi, peserta didik memperoleh informasi awal. Ketika menerima kartu peran dan teks skenario, peserta didik mengolah informasi tersebut dengan memahami karakter dan situasi yang akan diperankan. Pada saat bermain peran, peserta didik menggunakan informasi yang telah dipelajari dalam suatu situasi yang konkret. Setelah kegiatan selesai, peserta didik melakukan pengamatan, diskusi, dan penyimpulan sehingga informasi yang diperoleh dapat diperkuat dan dikaitkan dengan pengalaman sebelumnya. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak berhenti pada penerimaan informasi, tetapi melibatkan aktivitas berpikir dan pengolahan informasi. Kegiatan tersebut dapat menjelaskan mengapa peningkatan aktivitas peserta didik diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Peserta didik yang sebelumnya lebih banyak menerima penjelasan guru mulai terlibat dalam proses membangun pemahaman sendiri. Mereka memahami skenario, mempersiapkan penampilan,

Copyright (c) 2026 TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
https://doi.org/10.51878/teacher.v6i4.15641

TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8667 | p-ISSN : 2807-8837
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teacher

berinteraksi dengan teman, memperbaiki pemahaman melalui diskusi, dan menerima penguatan dari guru. Proses tersebut membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam dan mengurangi kemungkinan terjadinya pemahaman yang hanya bersifat hafalan.

Perbaikan pembelajaran pada Siklus II juga menunjukkan pentingnya refleksi dalam PTK. Pada Siklus I ditemukan beberapa kelemahan, antara lain pengelolaan kelas yang belum maksimal, peserta didik yang masih pasif, penjelasan langkah *Role Playing* yang belum cukup jelas, penguatan materi yang belum optimal, serta pengelolaan waktu yang masih perlu diperbaiki. Berdasarkan kelemahan tersebut, tindakan pada Siklus II diperbaiki dengan memberikan penjelasan yang lebih sistematis, meningkatkan bimbingan, memperbaiki pengelolaan kelas, dan memberikan penguatan setelah kegiatan bermain peran. Perbaikan tersebut memberikan dampak terhadap kualitas pembelajaran. Guru menjadi lebih mampu mengelola kegiatan *Role Playing*, sementara peserta didik menjadi lebih terbiasa dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan. Pada akhir Siklus II, aktivitas guru dan peserta didik telah berada pada tingkat yang lebih baik dibandingkan Siklus I. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan *Role Playing* tidak hanya ditentukan oleh penggunaan strategi itu sendiri, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang skenario, memberikan instruksi, membimbing peserta didik, mengelola kelas, dan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa *Role Playing* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada sekolah dasar. Keunggulan strategi tersebut terletak pada kemampuannya mengubah pembelajaran yang semula lebih berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang memberikan ruang lebih besar kepada peserta didik untuk mengalami, mengamati, berinteraksi, berpikir, dan menyimpulkan. Posisi penelitian ini secara khusus memberikan bukti kontekstual bahwa penerapan *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPTD SD Negeri 074038 TOHIA dapat membantu mengatasi permasalahan rendahnya keterlibatan peserta didik dan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPTD SD Negeri 074038 TOHIA. Penerapan strategi tersebut mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif melalui kegiatan memainkan peran, mengamati, berdiskusi, menyampaikan pendapat, memberikan tanggapan, dan menarik kesimpulan. Peningkatan proses pembelajaran terlihat dari meningkatnya aktivitas guru dan peserta didik pada setiap pertemuan. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I memberikan dampak terhadap pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II sehingga kegiatan *Role Playing* dapat dilaksanakan secara lebih terstruktur, interaktif, dan kondusif.

Penerapan *Role Playing* juga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai KKM, meningkatnya nilai rata-rata kelas, dan tercapainya ketuntasan belajar klasikal pada Siklus II. Ketuntasan klasikal pada akhir penelitian telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga tindakan penelitian dinyatakan berhasil. Secara teoritis, peningkatan tersebut dapat dipahami melalui teori pembelajaran kognitif karena kegiatan *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerima, mengolah, menggunakan, dan

Copyright (c) 2026 TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
https://doi.org/10.51878/teacher.v6i4.15641

menghubungkan informasi melalui pengalaman belajar secara langsung. Oleh karena itu, *Role Playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Andari, N. W. P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Model pembelajaran *role playing* meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Journal of Education Action Research, 8*(4), 644–651. https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.86496

Arifin, A. Z., & Ismaya, E. A. (2024). Keefektifan belajar dalam pembelajaran IPS melalui strategi *role playing* pada siswa kelas VI SDN Purwosari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(1), 336–340. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12385

Awaliyah, T. (2023). Peningkatan pemahaman siswa tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi pada pelajaran PKn dengan menerapkan model bermain peran (*role playing*). *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4*(2), 1295–1306. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.428

Chaeruna, T., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pengaruh media *Articulate Storyline* dan model *role playing* untuk peningkatan keterampilan berbicara kata sapaan siswa kelas II. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9*(17), 642–649.

Fitrotul Ummah, D., & Susiloningsih, W. (2025). Pengaruh metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 215–230. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24154

Furnamasari, Y. F., Fauzie, D. F., & Al-faiq, M. F. (2023). Analisis upaya penerapan pendidikan karakter dalam memupuk sikap patriotik cinta tanah air dan bela negara di sekolah dasar. *[Nama jurnal belum tersedia], 1*(2), 105–122. https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i2.356

Kartika, I. M., Sila, I. M., Sutika, I. M., Priantini, D. A. M. M. O., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2023). Role play game-based learning multimedia for elementary school students. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 56*(1), 1–10. https://doi.org/10.23887/jpp.v56i1.60734

Mahananingtyas, E., Lesnussa, A., & Djerol, R. (2023). Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres Benjina. *Primary Didactic: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3*(2), 57–65. https://doi.org/10.30598/primary-didactic.3.2.57-65

Meilia, I., Arrosyad, M. I., & Wahyuningsih, E. (2023). Pengaruh model pembelajaran *role play* pada mata pelajaran IPS materi aku dan cita-citaku terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Toboali. *Jurnal Basic Education Skills, 1*(3), 26–35. https://doi.org/10.35438/jbes.v1i3.52

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

Ni'mah, Rahmawati, & Babo, R. (2023). The effect of interactive media-based role-playing on elementary school students' social attitudes and learning outcomes. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School, 6*(1), 1–10. https://doi.org/10.24256/pijies.v6i1.3784

Pramesti, G. N. D. P. (2023). Penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil

Copyright (c) 2026 TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru

belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 4*(12), 1356–1365. https://doi.org/10.59141/japendi.v4i12.2617

Putri, D. D., Susanti, R. H., Herlinda, H., & Aramudin, A. (2023). Enhancing student learning engagement through role-play method in 5th grade Indonesian language primary classroom. *Journal of Learning Improvement and Lesson Study, 3*(2), 14–21. https://doi.org/10.24036/jlils.v3i2.57

Rahmah, M. F., & Nasution, S. (2024). Pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan komunikasi peserta didik di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal), 8*(3), 32–40. https://doi.org/10.30651/else.v8i3.23870

Rahmawati, N. I., Bakhruddin, A., & Fakhriyah, F. (2024). Pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media ROTAR terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *[Nama jurnal belum tersedia, 4*(4). https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i4-11

Ramadani, A., & Muhammadi. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 20 Air Camar Kota Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(3), 319–330. https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16371

Ramadhan, K. N. M., Indriati, D. R., Elhawwa, T., Kartini, N. H., Sumino, Yuliyanti, Mariani, & Arnisyah, S. (2023). Penggunaan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar SBdP. *Pedagogik Jurnal Pendidikan, 18*(1), 9–18. https://doi.org/10.33084/pedagogik.v18iSpecial-1.7612

Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi deskriptif model pembelajaran *role playing* berlandaskan teori *social learning* berbasis pedagogik kreatif. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7*(1), 37–49. https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996

Yunita, T. T. R., Rasidi, & Rahmawati, P. (2025). Pengaruh model *role playing* terhadap konsep diri siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(1), 213–225. https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23118

Zendrato, P., Sitohang, R., Gandamana, A., Nasution, Y., & Siregar, W. M. (2024). Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap perilaku siswa dalam menghargai keberagaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 101773 Kolam Kec. Percut Sei Tuan. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar, 1*(4), 140–148. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd/article/view/58787/pdf

Copyright (c) 2026 TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru
https://doi.org/10.51878/teacher.v6i4.15641