

Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Model *Role Playing* Di Kelas IV SDN 94/II Muara Bungo

Reni¹ Abdoludinedek² Helida Pitra³

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Corresponding Author: Reni¹

e-mail: reniaja2829@gmail.com¹ apdoludinstkipmb@gmail.com² dedek05041992@gmail.com³

Published: September, 2026

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' understanding in the Pancasila Education subject at Grade IV of SDN 94/II Muara Bungo. Based on the results of the preliminary observation, students were still less active during the learning process because the instruction was teacher-centered and did not provide sufficient opportunities for students to participate actively. As a result, the learning objectives had not been achieved. Therefore, this study aimed to improve students' understanding through the implementation of the Role Playing learning model.

This study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 19 fourth-grade students of SDN 94/II Muara Bungo. The data were collected through observation, comprehension tests, and documentation, and then analyzed using qualitative and quantitative techniques.

The findings revealed that the implementation of the Role Playing model improved both the learning process and students' understanding. The teacher's activity increased from 68% and 72% in Cycle I to 77% and 81% in Cycle II. Students' learning activity also improved from 63% and 72% in Cycle I to 77% and 82% in Cycle II. In addition, the students' average comprehension test score increased from 52% in Cycle I to 84% in Cycle II. It can therefore be concluded that the Role Playing model is effective in improving students' understanding in the Pancasila Education subject at Grade IV of SDN 94/II Muara Bungo.

Keyword: Role Playing, students' understanding, Pancasila Education, mutual cooperation.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan dan manusia adalah dua entitas yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia dan dalam mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Hal ini menjadi dasar mengapa pendidikan dianggap sebagai unsur utama dalam pembentukan karakter dan kepribadian manusia. Setiap individu wajib mengenyam pendidikan, baik itu di keluarga, sekolah, maupun masyarakat, karena pendidikan membentuk pola pikir dan perilaku yang akan membimbing individu sepanjang hidupnya (Mulyasa, 2021). Dalam hal ini, pendidikan dasar memiliki posisi yang sangat penting sebagai fondasi dalam pembentukan karakter dan akhlak mulia yang menjadi landasan untuk kehidupan sosial dan spiritual. Pendidikan Pancasila yang mulai diterapkan secara nasional melalui kebijakan Kurikulum Merdeka, merupakan bagian penting dalam pengembangan karakter siswa. Mata pelajaran ini dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai luhur Pancasila seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial, yang diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, masalah yang muncul adalah bagaimana cara menanamkan nilai-nilai ini secara efektif di sekolah dan di rumah. Salah satu tantangannya adalah bagaimana membuat siswa tidak hanya memahami konsep-konsep tersebut,

tetapi juga mampu menginternalisasikannya dalam tindakan nyata di kehidupan sehari-hari (Wibowo, 2020).

Meskipun pendidikan Pancasila telah diterapkan di sekolah dasar, tantangan terbesar yang dihadapi adalah bagaimana memastikan penerapannya relevan dengan kehidupan nyata siswa. Pendidikan Pancasila tidak hanya mengajarkan nilai-nilai normatif, tetapi juga harus mampu membentuk sikap dan perilaku siswa secara nyata. Dalam konteks ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu diarahkan tidak hanya pada penguasaan konsep, tetapi juga pada penguatan praktik nilai dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Model pembelajaran yang bersifat interaktif, reflektif, dan aplikatif dinilai sangat penting agar nilai-nilai Pancasila lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh siswa (Dewantara, 2021).

Untuk mengatasi tantangan tersebut, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang dengan pendekatan yang lebih partisipatif dan kontekstual. Model pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok, studi kasus, serta keterlibatan siswa dalam aktivitas sosial dan kebangsaan dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam. Kegiatan seperti kerja kelompok, simulasi peran, dan praktik gotong royong dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kerja sama dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, diskusi yang mendorong pemikiran kritis juga dapat membantu siswa menghargai perbedaan serta mengembangkan sikap demokratis sejak dini (Nurgiansah, 2022).

Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar memiliki peran strategis sebagai fondasi awal dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar juga berkaitan erat dengan pendidikan moral dan karakter yang sangat diperlukan dalam membentuk individu yang berintegritas dan bertanggung jawab. Proses pembelajaran perlu dirancang agar nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diwujudkan dalam sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari (Dinata, 2021).

Namun, dalam era globalisasi, pengaruh budaya asing yang semakin kuat berpotensi mengikis nilai-nilai Pancasila yang menjadi dasar kehidupan berbangsa dan bernegara. Ketertarikan generasi muda terhadap budaya asing dapat berdampak pada menurunnya pemahaman serta pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar perlu ditekankan untuk memperkuat rasa nasionalisme dan identitas kebangsaan peserta didik agar tetap berpegang pada nilai-nilai luhur Pancasila meskipun berada dalam arus globalisasi yang pesat (Abidin, 2020).

Keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari penguasaan pengetahuan kognitif, tetapi juga dari kemampuan peserta didik dalam menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai moral serta karakter dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tujuan utama Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah membentuk peserta didik yang memahami pendidikan Pancasila sebagai warga negara. Permasalahan yang sering muncul adalah pembelajaran yang masih bersifat teoritis sehingga pemahaman siswa tentang pendidikan Pancasila belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku nyata. Hasil belajar seharusnya tidak hanya dilihat dari aspek akademik, tetapi juga dari kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sosialnya (Galuh dkk, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 09 Desember 2025 di kelas IV SDN 94/II Muara Bungo, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu permasalahan utama yang teridentifikasi adalah rendahnya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan Pancasila, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam proses pembelajaran, peran guru masih lebih dominan dalam menyampaikan materi, sedangkan peserta didik belum diberikan kesempatan yang cukup untuk terlibat secara aktif. Peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan dan mencatat materi, sehingga interaksi dalam pembelajaran masih terbatas. Akibatnya, pembelajaran terasa monoton dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila belum memberikan pengalaman belajar yang konkret kepada peserta didik. Pembelajaran pendidikan Pancasila masih disampaikan secara teoritis tanpa melibatkan peserta didik dalam kegiatan yang memungkinkan mereka untuk mengalami dan mempraktikkan langsung peran sebagai individu baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Hal ini

menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami makna serta penerapan dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

Informasi yang diperoleh dari wali kelas IV menunjukkan bahwa peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi tersebut terlihat dari nilai asli dimana peneliti mendapatkannya langsung dari wali kelas IV B mengenai pemahaman mereka dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

1. Tabel 1.1

Nilai Asli Peserta Didik Kelas IV SDN 94/II Muara Bungo Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila

No	Nama Peserta Didik	KKTP	Nilai	Keterangan
1	AU	70	49	Perlu penguatan di ranah kognitif, ditunjukkan oleh kesulitan memahami konsep dasar hak dan kewajiban.
2	AZ	70	50	Perlu penguatan di ranah kognitif, karena masih mengalami kesulitan membedakan antara hak dan kewajiban di lingkungan sekolah.
3	DO	70	59	Perlu penguatan di ranah kognitif, ditandai dengan pemahaman materi hak dan kewajiban yang masih kurang optimal.
4	AK	70	39	Perlu penguatan di ranah kognitif, karena belum memahami konsep hak dan kewajiban secara menyeluruh.
5	AN	70	29	Perlu penguatan di ranah afektif, ditunjukan oleh kurangnya perhatian dan partisipasi selama proses pembelajaran
6	CL	70	38	Perlu penguatan di ranah kognitif, karena belum mampu mengaitkan materi hak dan kewajiban dengan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.
7	HB	70	47	Perlu penguatan di ranah kognitif, ditunjukan oleh jawaban yang kurang tepat saat mengerjakan latihan.
8	HZ	70	35	Perlu penguatan di ranah kognitif, , karena masih mengalami kesulitan memahami peran dan tanggung jawab sebagai peserta didik.
9	HR	70	45	Perlu penguatan di ranah kognitif, karena belum mampu menerapkan konsep hak dan kewajiban dalam lingkungan sekolah.
10	AKF	70	32	Perlu penguatan di ranah afektif, ditandai dengan rendahnya keaktifan dan motifasi dalam mengikuti pembelajaran.
11	AFI	70	37	Perlu penguatan di ranah kognitif, karena msih mengalami materi nilai-nilai pancasila.
12	BH	70	51	Perlu penguatan di ranah kognitif, ditunjukan oleh pemahaman konsep hak dan kewajiban yang belum optimal.
13	AR	70	23	Perlu penguatan di ranah kognitif, karena kemampuan memahami materi pembelajaran masih sangat terbatas.
14	RT	70	18	Perlu penguatan di ranah afektif, ditunjukan oleh rendahnya kepercayaan diri dan keterlibatan dalam pembelajaran.

15	JU	70	17	Perlu penguatan di ranah kognitif, , karena belum mampu menjelaskan perbedaan antara hak dan kewajiban.
16	JL	70	12	Perlu penguatan di ranah kognitif, pemahaman materi yang sangat rendah.
17	DN	70	29	Perlu penguatan di ranah psikomotorik, karena belum mampu mempraktikkan contoh sederhana pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kegiatan kelas.
18	KV	70	17	Perlu penguatan di ranah afektif, ditunjukkan oleh rendahnya minat dan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung.
19	AS	70	20	Perlu penguatan di ranah kognitif, , karena masih mengalami kesulitan memahami materi hk dan kewajiban.
Jumlah skor seluruh siswa				647
Nilai rata-rata kelas				34,05
Jumlah siswa seluruhnya:				19 siswa (100%)
Jumlah siswa tercapai				0 siswa (0%)
Jumlah siswa tidak tercapai				19 siswa (100%)

Sumber (Wali Kelas IV SDN 94/II Muara Bungo Nilai Asli Kelas 4B)

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat diketahui bahwa pemahaman peserta didik kelas IV SDN 94/II Muara Bungo terhadap materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Seluruh peserta didik, yaitu sebanyak 19 orang siswa (100%), belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 70. Dengan demikian, tingkat ketuntasan belajar peserta didik masih berada pada angka 0%, dan seluruh peserta didik berada pada kategori belum tuntas.

Nilai yang diperoleh peserta didik berada pada rentang 12 hingga 59. Rendahnya nilai tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum memahami materi hak dan kewajiban secara optimal, khususnya pada aspek kognitif, yaitu pemahaman konsep dasar serta kemampuan membedakan dan menjelaskan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, sebagian peserta didik juga mengalami kendala pada aspek afektif, yang ditunjukkan oleh rendahnya minat, motivasi, keaktifan, serta kepercayaan diri dalam mengikuti pembelajaran. Pada aspek psikomotorik, masih ditemukan peserta didik yang belum mampu mempraktikkan contoh sederhana pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 94/II Muara Bungo belum sepenuhnya mampu membantu peserta didik memahami dan menginternalisasikan materi secara optimal. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep, menunjukkan sikap yang sesuai, serta mempraktikkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif agar pemahaman terhadap materi hak dan kewajiban dapat meningkat.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu tindakan perbaikan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Salah satu model yang relevan untuk diterapkan adalah model *Role Playing*, karena model ini memungkinkan peserta didik untuk memerankan secara langsung situasi yang berkaitan dengan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Melalui model *Role Playing*, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang nyata sehingga lebih mudah memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila, khususnya dalam pelaksanaan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan anggota masyarakat (Nurohmah dkk, 2021). Melalui model *Role Playing*, peserta didik diajak untuk berperan sebagai subjek dalam pembelajaran, misalnya dengan memerankan situasi di lingkungan sekolah, keluarga, atau masyarakat yang berkaitan dengan hak dan kewajiban. Proses ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berempati, serta memahami konsekuensi dari setiap peran yang dijalankan. Dengan demikian, model *Role Playing* dinilai

berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap hak dan kewajiban sekaligus membentuk sikap tanggung jawab dan kesadaran sebagai warga negara sejak dini (Kaelan, 2016).

Penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang relevan dan kontekstual. Model ini selaras dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar yang cenderung aktif dan senang belajar melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, penggunaan model *Role Playing* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa serta mendorong penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara nyata (Kartini, 2021).

Penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dinilai efektif karena mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Melalui aktivitas bermain peran, peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara pengulangan, konseptual, tetapi juga mempraktikkannya dalam bentuk sikap dan perilaku. (Pertiwi, 2021).

Selain itu, tuntutan perubahan sosial pada era teknologi menuntut pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk tidak lagi bersifat pasif dan berpusat pada guru. Pembelajaran perlu diarahkan pada pemberian pengalaman belajar yang bermakna agar peserta didik mampu membangun pemahaman nilai secara mendalam. Model *Role Playing* memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif, berpikir kritis, dan merefleksikan peran yang dijalankan, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik (Lasmawan, 2019).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berpotensi meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban serta memperbaiki proses dan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Materi Pendidikan Pancasila Melalui Model *Role Playing* di Kelas IV SDN 94/II Muara Bungo.”

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Pendidikan Pancasila melalui model *Role Playing* di kelas IV SDN 94/II Muara Bungo. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis dan reflektif untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas.

Menurut Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan tersebut dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus hingga diperoleh peningkatan pemahaman siswa sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, setiap siklus diawali dengan tahap perencanaan, yaitu menyusun perangkat pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Role Playing*. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan, yaitu menerapkan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun melalui kegiatan bermain peran yang melibatkan siswa secara aktif.

Selama pelaksanaan tindakan berlangsung, dilakukan pengamatan untuk melihat aktivitas siswa dan guru serta perkembangan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan pada setiap siklus untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang telah dilaksanakan, serta menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Melalui penerapan model *Role Playing*, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa kelas IV SDN 94/II Muara Bungo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 94 Muara Bungo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui penerapan model *Role Playing*. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus

II sudah memenuhi indikator keberhasilan. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan pengamatan, refleksi yang dilakukan secara berkelanjutan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model *Role Playing* dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 94/II Muara Bungo dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilakukan selama 2 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 13 Mei 2026 dan 25 Mei 2026, sedangkan pada siklus II dilakukan selama 2 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 2 Juni 2026 dan 5 Juni 2026 hal tersebut sebagaimana kesepakatan antara peneliti dengan wali kelas IV SDN 94/II Muara Bungo. Seluruh kegiatan pembelajaran pada setiap tindakan dilaksanakan sesuai dengan tahapan model *Role Playing*, mulai dari pemberian skenario, pembagian peran, pelaksanaan bermain peran, diskusi, hingga evaluasi.

Deskripsi pembelajaran melalui model *Role Playing* setiap siklus dirincikan sebagai berikut:

Deskripsi Hasil Siklus 1

Perencanaan

Pertemuan I

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan koordinasi dan konsultasi dengan wali kelas IV SDN 94 Muara Bungo untuk memperoleh izin penelitian serta menyusun jadwal pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pada tahap awal ini, peneliti juga mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila sebagai dasar dalam merancang tindakan perbaikan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran, sedangkan seorang rekan sejawat berperan sebagai observer yang mengamati jalannya proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang memuat identitas pembelajaran, capaian dan tujuan pembelajaran, kompetensi awal, profil Pelajar Pancasila, karakteristik peserta didik, serta sarana dan prasarana yang mendukung penerapan model *Role Playing*.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan berbagai instrumen penelitian, seperti lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman penilaian pemahaman siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis sehingga dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model *Role Playing* di kelas IV SDN 94 Muara Bungo.

Pertemuan II

Pada tahap perencanaan pertemuan II, peneliti kembali melakukan koordinasi dengan wali kelas IV SDN 94 Muara Bungo terkait pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan. Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran, sedangkan teman sejawat membantu sebagai observer untuk mengamati jalannya proses pembelajaran. Setelah menentukan materi yang akan diajarkan, peneliti menyusun modul ajar yang memuat identitas pembelajaran, mata pelajaran, kelas, hari/tanggal pelaksanaan, alokasi waktu, kompetensi awal, tujuan pembelajaran, profil Pelajar Pancasila, target peserta didik, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan skenario dan media yang mendukung penerapan model *Role Playing*, seperti naskah atau kartu peran yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila. Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran, serta instrumen tes yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran melalui model *Role Playing*.

Pelaksanaan

Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari rabu tanggal 13 mei 2026 . Kegiatan pembelajaran berlangsung pada jam 11.06-12.05 WIB. Peran Gotong Royong dalam Menumbuhkan Persatuan dan Kesatuan. Pada pertemuan ini, pembelajaran difokuskan pada upaya meningkatkan pemahaman siswa melalui penerapan model *Role Playing*. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama terdiri atas tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Role Playing*,

mulai dari pemberian skenario, pembagian peran, pelaksanaan bermain peran, diskusi, hingga evaluasi hasil pembelajaran. Dengan penerapan model tersebut, diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dan menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Kegiatan Pendahuluan.

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan memastikan seluruh siswa telah siap mengikuti proses belajar. Selanjutnya, ketua kelas memimpin doa bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kemudian melakukan pengecekan kehadiran siswa serta. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, serta menginformasikan materi yang akan di bahas siswa, guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b). Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model *Role Playing*.

Fase 1 Persiapan dan Instruksi

Guru menyampaikan penjelasan singkat mengenai materi gotong royong selanjutnya, guru mengajukan beberapa contoh skenario bermain peran yang berkaitan dengan materi Peran Gotong Royong dalam Menumbuhkan Persatuan dan Kesatuan. Guru memberikan skenario yang berkaitan dengan materi Peran Gotong Royong dalam Menumbuhkan Persatuan dan Kesatuan, misalnya tentang Gotong royong membersihkan lingkungan kecamatan.

Guru membagikan skenario bermain peran, Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, setiap anggota kelompok harus memiliki peran. Guru menjelaskan alur cerita serta membagikan peran kepada siswa sesuai dengan tokoh yang terdapat dalam skenario. Sebelum bermain peran guru menjelaskan aturan bermain peran.

Fase 2 Pelaksanaan Bermain Peran dan Diskusi Inti

Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menampilkan peran dan mengamati kelompok lain, Setiap kelompok diberi kesempatan untuk memahami peran masing-masing sebelum menampilkan permainan peran di depan kelas. Setelah memahami peran masing-masing, siswa diberi kesempatan untuk memerankan situasi yang telah ditentukan di depan kelas.

Selama kegiatan berlangsung, siswa berpartisipasi aktif dalam memerankan tokoh yang telah ditentukan, sementara siswa lainnya mengamati jalannya permainan peran. Setelah seluruh kelompok selesai tampil, guru memandu diskusi kelas untuk membahas isi skenario, Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa dan Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Fase 3 Evaluasi Aktivitas Bermain Peran

Setelah kegiatan bermain peran selesai. guru melakukan penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan bermain peran berdasarkan beberapa aspek, yaitu keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, pemahaman terhadap konsep gotong royong. Setelah proses penilaian selesai, guru mengajak siswa melakukan refleksi dengan mengajukan beberapa pertanyaan, seperti materi yang dipelajari pada hari tersebut. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sekaligus memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengungkapkan pengalaman belajar yang diperoleh. Selanjutnya, guru memberikan umpan balik terhadap hasil kegiatan.

c).Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengajak siswa mengingat kembali materi Peran Gotong Royong dalam Menumbuhkan Persatuan dan Kesatuan yang telah dipelajari melalui kegiatan *Role Playing*. Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hal-hal yang masih belum dipahami. Setelah itu, siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran secara bersama-sama. Selanjutnya kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, kemudian guru mengucapkan salam penutup.

Pertemuan II

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari senin tanggal 25 mei 2026 . Kegiatan pembelajaran berlangsung pada jam 08.00-09.15 WIB. Peran Gotong Royong dalam

Menumbuhkan Persatuan dan Kesatuan. Pada pertemuan ini, pembelajaran difokuskan pada upaya meningkatkan pemahaman siswa melalui penerapan model *Role Playing*. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama terdiri atas tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Role Playing*, mulai dari pemberian skenario, pembagian peran, pelaksanaan bermain peran, diskusi, hingga evaluasi hasil pembelajaran. Dengan penerapan model tersebut, diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dan menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan memastikan seluruh siswa telah siap mengikuti proses belajar. Selanjutnya, ketua kelas memimpin doa bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kemudian melakukan pengecekan kehadiran siswa serta. Setelah itu, guru memberikan motivasi dan melakukan ice breaking, dan melakukan Tanya jawab.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model *Role Playing*.

Fase 1 Persiapan dan Instruksi

Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari secara singkat dan tanya jawab untuk menggali pengetahuan awal siswa. Selanjutnya, guru memberikan skenario yang berkaitan dengan materi Peran Gotong Royong dalam Menumbuhkan Persatuan dan Kesatuan, misalnya tentang perbedaan pendapat dalam kerja bakti di kecamatan. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan memberikan skenario yang sesuai dengan materi pembelajaran. Guru menjelaskan aturan bermain peran.

Fase 2 Pelaksanaan Bermain Peran dan Diskusi Inti

Setiap kelompok diberi kesempatan untuk memahami peran masing-masing sebelum menampilkan permainan peran di depan kelas. Setelah memahami siswa menampilkan peran di depan kelas secara bergantian, guru meminta siswa yg tidak tampil untuk mengamati penampilan kelompok lain, Selama kegiatan berlangsung, guru membimbing siswa, siswa berpartisipasi aktif dalam memerankan tokoh yang telah ditentukan. Setelah seluruh kelompok selesai tampil, guru memandu diskusi kelas untuk membahas isi skenario.

Fase 3 Evaluasi Aktivitas Bermain Peran

Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru mengajak siswa melakukan diskusi dan refleksi terhadap jalannya permainan peran. Siswa diminta mengemukakan pendapat mengenai sikap dan perilaku yang ditunjukkan oleh setiap kelompok. Guru juga memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk menyampaikan kembali pemahaman mereka tentang materi yang telah dipelajari.

Kegiatan Penutup

Pada kegiatan Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hal-hal yang masih belum dipahami. Setelah itu, siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran secara bersama-sama. Selanjutnya kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, kemudian guru mengucapkan salam penutup.

Pengamatan

Pertemuan I

Berdasarkan lembar observasi pendidik dan peserta didik yang telah diamati oleh observer yaitu, sebagai berikut:

Hasil Observasi Guru

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung, atau pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung ialah sesuai dengan aspek yang telah diamati pada lembar observasi guru yaitu. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa, lalu guru mengabsen siswa dan guru bersama siswa melakukan ice breaking. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut sehingga siswa memperoleh gambaran mengenai materi dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti siklus I pertemuan I, guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi Peran Gotong Royong dalam Menumbuhkan Persatuan dan Kesatuan yang akan dipelajari sesuai

dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, guru menjelaskan aturan dan langkah bermain peran, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menampilkan peran di depan kelas, guru mengarahkan siswa yang tidak tampil untuk mengamati penampilan kelompok lain, guru memandu diskusi setelah kegiatan bermain peran, guru memberikan pertanyaan refleksi kepada siswa, guru memberikan umpan balik dan motivasi kepada siswa, guru mengajak peserta didik untuk menarik kesimpulan pembelajaran, guru melakukan refleksi, guru memberikan gambaran mengenai pembelajaran pertemuan selanjutnya, guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan salam.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer pada siklus I pertemuan I, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui model *Role Playing* telah terlaksana dengan baik. Guru mampu membimbing siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari pemberian materi, pelaksanaan bermain peran, hingga kegiatan diskusi dan refleksi. Hasil observasi tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan evaluasi untuk membandingkan perkembangan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya dalam siklus I.

Tabel 4.1

Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan I

Interval Nilai	Skor Perolehan	Kategori
≤ 60	–	Kurang Baik
61–70	68	Cukup Baik
71–80	–	Baik
81–100	–	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan II, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan model *Role Playing* menunjukkan hasil yang cukup baik. Penilaian dilakukan berdasarkan sejumlah indikator yang terdapat dalam lembar observasi aktivitas guru, yang mencakup kegiatan pendahuluan, pelaksanaan pembelajaran inti, penggunaan model *Role Playing*, pengelolaan kelas, serta kegiatan penutup. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer, guru memperoleh skor 15 deskriptor dengan persentase ketercapaian sebesar 68%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan sesuai dengan rencana, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, hasil observasi pada siklus I ini menjadi bahan refleksi bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pada pertemuan dan siklus berikutnya agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil Observasi Siswa

Berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus I pertemuan I, kegiatan pembelajaran diawali dengan siswa menjawab salam yang disampaikan guru. Selanjutnya, siswa mengikuti kegiatan berdoa bersama. Setelah kegiatan doa selesai, siswa merespons saat guru melakukan pengecekan kehadiran. Kemudian, siswa dan guru melakukan ice breaking bersama.

Pada kegiatan inti, siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru serta menyimak tujuan pembelajaran dengan baik. Siswa aktif mengamati penjelasan dari guru tentang materi Peran Gotong Royong dalam Menumbuhkan Persatuan dan Kesatuan dan cara bermain peran dalam pembelajaran, berdiskusi dengan teman sekelompok, dan berpartisipasi dalam kegiatan *Role Playing*. Selain itu, siswa juga diberikan kesempatan untuk menampilkan skenario sesuai dengan peran yang sudah di dapatkan. Dan selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*, data yang diperoleh dari lembar observasi yang terdiri dari 22 poin dapat dijelaskan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa indikator yang telah ditetapkan dalam instrumen observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa mencapai 63%, yang termasuk dalam kategori kurang baik. Oleh karena itu, hasil tersebut dijadikan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perbaikan pada tindakan berikutnya agar keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi dapat meningkat.

Tabel 4.2

Hasil Observasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
≤ 60	Kurang Baik	7	36,84%
61–70	Cukup Baik	0	0%
71–80	Baik	12	63,16%
81–100	Sangat Baik	0	0%
Jumlah		19	100%

Berdasarkan data dari tabel 4.2 dapat dilihat bahwa hasil analisis lembar observasi diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I masih belum menunjukkan hasil yang optimal. Dari 19 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 12 siswa atau 63,16 % telah mencapai kategori baik, sedangkan 7 siswa atau 36,84 % masih berada pada kategori kurang baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum berpartisipasi secara maksimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menggunakan model *Role Playing*. Oleh karena itu, capaian pada siklus I pertemuan I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada tindakan pembelajaran berikutnya.

Pertemuan II

Berdasarkan lembar observasi guru dan peserta didik yang telah diamati oleh observer pada siklus I pertemuan II yaitu sebagai berikut:

Lembar Observasi Guru

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung, atau pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung ialah sesuai dengan aspek yang telah diamati pada lembar observasi guru yaitu. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa, supaya pembelajaran makin semangat guru mengajak siswa melakukan ice breaking, lalu guru mengabsen siswa. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut sehingga siswa memperoleh gambaran mengenai materi dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti siklus I pertemuan II, guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi Peran Gotong Royong dalam Menumbuhkan Persatuan dan Kesatuan yang akan dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, guru membagikan skenario bermain peran, guru membimbing siswa dalam menganalisis skenario, membagi peran dan, menyusun dialog, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menampilkan peran di depan kelas, guru memandu diskusi setelah kegiatan bermain peran, guru melakukan penilaian terhadap keaktifan, kerja sama, pemahaman siswa dalam bermain peran, guru memberikan pertanyaan refleksi kepada siswa, guru memberikan umpan balik dan motivasi kepada siswa.

Pada kegiatan penutup guru mengajak peserta didik untuk menarik kesimpulan pembelajaran, guru melakukan refleksi, guru memberikan gambaran mengenai pembelajaran pertemuan selanjutnya, guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan salam.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer pada siklus I pertemuan II, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui model *Role Playing* telah terlaksana dengan baik. Guru mampu membimbing siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari pemberian materi, pelaksanaan bermain peran, hingga kegiatan diskusi dan refleksi. Hasil observasi tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan evaluasi untuk membandingkan perkembangan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Tabel 4.3

Hasil Observasi Belajar Guru Siklus I Pertemuan II

Interval Nilai	Skor Perolehan	Kategori
≤ 60	–	Kurang Baik
61–70	–	Cukup Baik

71–80	72	Baik
81–100	–	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa kemampuan guru Berdasarkan hasil observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui model *Role Playing*, guru memperoleh skor 16 dari total 22 poin proses mengajar guru. Hasil tersebut menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 72% yang termasuk dalam kategori cukup baik. Meskipun pelaksanaan pembelajaran telah berjalan sesuai dengan sebagian besar indikator yang ditetapkan, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Lembar Observasi Siswa

Pada siklus I pertemuan II, kegiatan pembelajaran diawali dengan siswa menjawab salam, berdoa bersama, mengikuti *ice breaking*, merespons absensi, dan menyiapkan perlengkapan belajar.

Pada kegiatan inti, siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru serta menyimak tujuan pembelajaran dengan baik. Siswa aktif mengamati penjelasan dari guru tentang materi Peran Gotong Royong dalam Menumbuhkan Persatuan dan Kesatuan dan cara bermain peran dalam pembelajaran, berdiskusi dengan teman sekelompok, dan berpartisipasi dalam kegiatan *Role Playing*. Selain itu, siswa juga diberikan kesempatan untuk menampilkan skenario sesuai dengan peran yang sudah di dapatkan. Dan selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan.

Hasil observasi proses pembelajaran siswa pada siklus 1 pertemuan I1 dengan menerapkan model *Role Playing* dapat dilihat dari lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil Observasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
≤ 60	Kurang Baik	6	21,47%
61–70	Cukup Baik	0	0%
71–80	Baik	13	72,72%
81–100	Sangat Baik	0	0%
Jumlah		19	100%

Berdasarkan data dari tabel 4.4 dapat dilihat bahwa hasil analisis lembar observasi diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I masih belum menunjukkan hasil yang optimal. Dari 19 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 13 siswa atau 72,72% telah mencapai kategori baik, sedangkan 6 siswa atau 21,47% masih berada pada kategori kurang baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum berpartisipasi secara maksimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menggunakan model *Role Playing*. Oleh karena itu, capaian pada siklus I pertemuan I belum memenuhi indikator keberhasilan

Hasil Tes Pemahaman Siswa

Berikut tabel hasil Tes Siswa kelas IV pada siklus I yaitu sebagai berikut:

Table 4.5

Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I

Interval Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
90–100	Sangat Baik	0	0%
71–89	Baik	10	52,63%
61–70	Cukup	6	31,58%
51–60	Kurang	1	5,26%
0–50	Kurang Sekali	2	10,53%
Jumlah		19	100%
Nilai rata-rata	Cukup		70,89

Berdasarkan hasil tes pemahaman siswa pada Siklus I, diketahui bahwa dari 19 siswa terdapat 10 siswa atau 52,63% yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 9 siswa atau 47,37% belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 70,89 dan termasuk dalam kriteria cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi peran gotong royong dalam menumbuhkan persatuan dan kesatuan masih perlu ditingkatkan. pemahaman konsep dapat dilihat melalui beberapa indikator, di antaranya **menafsirkan (*interpreting*)**, **menyimpulkan (*inferring*)**, **mencontohkan atau mengilustrasikan (*exemplifying*)**, dan **menjelaskan (*explaining*)**.

Keempat indikator tersebut berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi melalui model *Role Playing*. Pada indikator menafsirkan, siswa diharapkan mampu memahami makna dari situasi yang diperankan, misalnya kegiatan gotong royong sebagai bentuk kerja sama. Pada indikator mencontohkan, siswa mampu mengenali contoh penerapan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, pada indikator menyimpulkan, siswa mampu menarik kesimpulan mengenai manfaat gotong royong dalam memperkuat persatuan dan kesatuan. Sedangkan pada indikator menjelaskan, siswa diharapkan mampu memahami hubungan antara gotong royong, kerja sama, persatuan, dan kesatuan serta menentukan alasan yang tepat berdasarkan situasi yang diberikan.

Hasil Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi berdasarkan indikator tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini terlihat dari 19 siswa, baru 10 siswa atau 52,63% yang mencapai KKTP, sedangkan indikator keberhasilan penelitian menetapkan sekurang-kurangnya 75% siswa memperoleh nilai $\geq$ KKTP 70. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II, terutama dalam memberikan bimbingan, memperjelas kegiatan bermain peran, serta meningkatkan diskusi dan refleksi agar kemampuan menafsirkan, mencontohkan, menyimpulkan, dan menjelaskan siswa dapat meningkat.

Refleksi

Setelah tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, langkah berikutnya adalah refleksi. Kegiatan refleksi bertujuan untuk mengevaluasi seluruh proses pembelajaran yang telah berlangsung, baik kelebihan maupun kendala yang ditemukan selama penerapan model *Role Playing* dan mencari solusi yang akan dilakukan untuk siklus selanjutnya agar lebih baik dari pertemuan selanjutnya. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I di kelas IV SDN 94/II Muara Bungo, terdapat beberapa perkembangan yang telah dicapai.

Pertemuan I

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I, kegiatan pembelajaran secara umum telah berjalan cukup baik. Guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun serta mulai menerapkan langkah-langkah model *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Guru memberikan penjelasan mengenai materi peran gotong royong dalam menumbuhkan persatuan dan kesatuan serta mengarahkan siswa untuk mengikuti kegiatan bermain peran.

Pada kegiatan inti, guru membagi siswa untuk melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai dengan situasi yang berkaitan dengan gotong royong. Melalui kegiatan tersebut, siswa diarahkan untuk memahami bentuk-bentuk gotong royong serta manfaatnya dalam menjaga persatuan dan kesatuan. Penerapan model *Role Playing* mulai menarik perhatian siswa karena siswa dapat mempelajari materi melalui kegiatan yang melibatkan peran dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan I belum berjalan secara optimal. Guru masih mengalami kesulitan dalam mengelola dan mengondisikan kelas selama kegiatan bermain peran berlangsung. Beberapa siswa masih kurang fokus terhadap penjelasan guru, belum memahami peran yang harus dimainkan, dan belum berani berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, masih terdapat siswa yang berbicara dengan teman dan kurang memperhatikan kelompok yang sedang menampilkan kegiatan bermain peran.

Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah dan pemahaman siswa terhadap materi belum berkembang secara maksimal. Oleh karena itu, pada pertemuan berikutnya guru perlu memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai aturan dan pembagian peran,

meningkatkan pengelolaan kelas, memberikan motivasi kepada siswa, serta membimbing setiap kelompok agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain peran.

Pertemuan II

Refleksi pada siklus I pertemuan II menunjukkan adanya beberapa perkembangan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun dan menerapkan langkah-langkah model *Role Playing* dengan lebih terarah. Guru memberikan penjelasan mengenai materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta membimbing siswa dalam mempersiapkan dan memainkan perannya masing-masing.

Pada kegiatan inti, siswa mulai terlihat lebih terbiasa mengikuti pembelajaran melalui model *Role Playing*. Beberapa siswa mulai berani tampil dan memainkan peran yang telah diberikan. Siswa juga mulai mampu menunjukkan contoh perilaku gotong royong serta menjelaskan hubungannya dengan persatuan dan kesatuan. Kegiatan bermain peran membantu siswa memahami materi secara lebih konkret karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Namun, aktivitas siswa pada pertemuan II masih belum sepenuhnya optimal. Masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus, kurang percaya diri ketika memainkan peran, dan belum aktif dalam memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok lain. Guru juga masih perlu meningkatkan kemampuannya dalam mengondisikan kelas agar seluruh siswa memperhatikan kegiatan pembelajaran dan berpartisipasi secara aktif. Selain itu, guru perlu memberikan penguatan dan kesimpulan setelah kegiatan bermain peran agar siswa dapat memahami materi yang telah dipelajari dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil tes pemahaman yang diberikan pada siklus I pertemuan II, diketahui bahwa dari 19 siswa terdapat 10 siswa atau 52,63% yang telah mencapai KKTP, sedangkan 9 siswa atau 47,37% belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Siswa dinyatakan mencapai ketuntasan apabila memperoleh nilai minimal 75. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 70,89 dan termasuk dalam kriteria cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Berdasarkan hasil refleksi pada pertemuan I dan pertemuan II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* pada siklus I telah menunjukkan perkembangan dalam aktivitas dan pemahaman siswa. Siswa mulai berani berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran dan mulai memahami materi peran gotong royong dalam menumbuhkan persatuan dan kesatuan. Akan tetapi, proses dan hasil pembelajaran belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti bersama observer sepakat untuk melanjutkan tindakan ke siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan.

Adapun perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut.

Guru perlu memberikan motivasi pada awal pembelajaran agar siswa lebih semangat, percaya diri, dan siap mengikuti kegiatan bermain peran.

Guru perlu menjelaskan aturan, alur cerita, dan pembagian peran secara lebih jelas agar siswa memahami tugasnya masing-masing.

Guru perlu meningkatkan pengelolaan kelas agar siswa lebih fokus dan tidak mengganggu kegiatan bermain peran yang sedang berlangsung.

Guru perlu memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang masih kurang aktif dan kurang percaya diri.

Guru perlu memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh siswa untuk terlibat dalam kegiatan bermain peran, diskusi, dan pemberian tanggapan.

Guru perlu memberikan penguatan terhadap materi setelah setiap kelompok selesai melakukan kegiatan bermain peran.

Guru perlu mengajak siswa menarik kesimpulan dan melakukan refleksi pada akhir pembelajaran agar siswa dapat mengingat dan memahami kembali materi yang telah dipelajari

Deskripsi Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan sama dengan siklus I yakni dengan dua kali pertemuan, Tahap-tahap pelaksanaannya, sebagai berikut:

Perencanaan

Pertemuan 1

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan koordinasi dan konsultasi dengan wali kelas IV SDN 94 Muara Bungo untuk memperoleh izin penelitian serta menyusun jadwal pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pada tahap awal ini, peneliti juga mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila sebagai dasar dalam merancang tindakan perbaikan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran, sedangkan seorang rekan sejawat berperan sebagai observer yang mengamati jalannya proses pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang memuat identitas pembelajaran, capaian dan tujuan pembelajaran, kompetensi awal, profil Pelajar Pancasila, karakteristik peserta didik, serta sarana dan prasarana yang mendukung penerapan model *Role Playing*. Selain itu, peneliti juga menyiapkan berbagai instrumen penelitian, seperti lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman penilaian pemahaman siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis sehingga dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model *Role Playing* di kelas IV SDN 94 Muara Bungo.

Pertemuan II

Pada tahap perencanaan pertemuan II, peneliti kembali melakukan koordinasi dengan wali kelas IV SDN 94 Muara Bungo terkait pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan. Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran, sedangkan teman sejawat membantu sebagai observer untuk mengamati jalannya proses pembelajaran. Setelah menentukan materi yang akan diajarkan, peneliti menyusun modul ajar yang memuat identitas pembelajaran, mata pelajaran, kelas, hari/tanggal pelaksanaan, alokasi waktu, kompetensi awal, tujuan pembelajaran, profil Pelajar Pancasila, target peserta didik, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan skenario dan media yang mendukung penerapan model *Role Playing*, seperti naskah atau kartu peran yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila. Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran, serta instrumen tes yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran melalui model *Role Playing*.

Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini pelaksanaan penelitian dilakukan oleh peneliti sebagai guru, pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan sesuai dengan perencanaan penelitian yang telah dibuat sesuai dengan kompetensi awal dan tujuan kegiatan pembelajaran yang telah disusun. Pertemuan I pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 02 Juni 2026. Pelajaran dimulai pada pukul 11.00- 12.05 WIB. "Bab V gotong royong dilingkungan kecamatan dan desa".

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas IV SDN 94/II Muara Bungo, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan proses belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi peran gotong royong dalam menumbuhkan persatuan dan kesatuan. Kesimpulan penelitian berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut.

Penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan proses belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 94/II Muara Bungo. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi proses belajar siswa pada setiap pertemuan. Pada siklus I, persentase aktivitas siswa sebesar 63% pada pertemuan I dan meningkat menjadi 72% pada pertemuan II. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 77% pada pertemuan I dan 86% pada pertemuan II. Rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 65,5% pada siklus I menjadi 78,50% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, percaya diri, mampu

bekerja sama dalam kelompok, serta berani memainkan peran dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Peningkatan proses belajar siswa juga didukung oleh peningkatan aktivitas guru, yaitu dari rata-rata 70% pada siklus I menjadi 79% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model *Role Playing* dapat menciptakan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 94/II Muara Bungo. Pada Siklus I, nilai rata-rata kelas sebesar 70,89 dengan 10 siswa atau 52,63% yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 9 siswa atau 47,37% belum mencapai KKTP. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,05 dengan 16 siswa atau 84,21% telah mencapai KKTP, sedangkan 3 siswa atau 15,79% belum mencapai KKTP. Persentase ketuntasan siswa meningkat sebesar 31,58 poin persentase, sedangkan nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 9,16 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa melalui model *Role Playing*, siswa lebih mampu menafsirkan makna dari situasi yang berkaitan dengan gotong royong, mencontohkan penerapan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari, menyimpulkan manfaat gotong royong dalam memperkuat persatuan dan kesatuan, serta menjelaskan hubungan antara gotong royong, kerja sama, persatuan, dan kesatuan. Dengan demikian, model *Role Playing* membantu siswa memahami materi melalui pengalaman bermain peran, diskusi, kerja sama, dan keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Persentase ketuntasan sebesar 84,21% telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Oleh karena itu, tindakan penelitian dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

REFERENSI

- Maghsoodi, E., Alihah, H., Rezaei, S. G., Partash, N., & Hosseinian, E. (2025). Exploring the impact of role-playing in enhancing nursing education: A systematic review of pedagogical outcomes and student competency development. *Nurse Education Today*, 150, Article 106763. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2025.106763>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36, Article 12. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mulyasa, E. (2021). *Pengembangan karakter melalui pendidikan berbasis nilai*. Remaja Rosdakarya.
- Mundelsee, L., & Jurkowski, S. (2024). Opening the gateway to oral participation: Exploring facilitative contextual factors in the association between student shyness and hand raising. *American Educational Research Journal*. <https://doi.org/10.3102/00028312241278585>
- Muningsih. (2020). Peningkatan percaya diri siswa pada kelas 5 SDN 12 Rejang Lebong melalui penerapan model pembelajaran role playing. *Manajer Pendidikan*, 14(2), 46–51. <https://doi.org/10.33369/mapen.v14i2.12460>
- Muslim, A. P., Jubri, M. H., & Edriati, S. (2020). Penerapan pembelajaran remedial untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 2 Panti Kabupaten Pasaman. *Lemma: Letters of Mathematics Education*, 6(2), 65–68.
- Nanda, F. A., Rahma, A., & Panjaitan, I. (2025). Penerapan pembelajaran hak dan kewajiban anak dalam pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *BEAN CENDIKIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Noviawati, F., & Puspitasari, N. (2023). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMA melalui penggunaan model pembelajaran inkuiri. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 29–40. <https://doi.org/10.35974/jpd.v6i2.3134>
- Nulty, D. D. (2022). Don't forget about role play: An enduring active teaching strategy. *Nurse Education in Practice*, 65, Article 103512. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2022.103512>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>

- Nurohmah, A. N., Rahma, D., Izzati, N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar dalam kehidupan sehari-hari. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 116–124. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.191>
- Nyborg, G., Mjelve, L. H., Edwards, A., Crozier, W. R., & Coplan, R. J. (2022). Working relationally with shy students: Pedagogical insights from elementary school classrooms. *Learning, Culture and Social Interaction*, 33, Article 100610. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2022.100610>
- Pertiwi, A. D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi nilai Pancasila sebagai landasan Bhinneka Tunggal Ika. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 212–221. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1450>
- Qorihah, D. K., & Firdhausya, A. (2025). Role play implementation through communicative approach in English language teaching. *Vision*, 21(1), 13–21. <https://doi.org/10.30829/vis.v21i1.4234>
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 227–240. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p227-240>
- Ramdani, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi nilai-nilai demokrasi dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2417>
- Sa'adah, S. A., Wakhidah, N., Arum, W. F., Hidayati, S., & Indayati, T. (2025). Analisis tingkat pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 14(1), 7–15. <https://doi.org/10.22437/jmpmipa.v14i1.39419>
- Sanjaya, W. (2020). *Penelitian tindakan kelas: Pengembangan profesi guru*. Kencana.
- Santika, R., & Dafit, F. (2023). Implementasi Profil Pelajar Pancasila sebagai pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6641–6653. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5611>
- Saqjuddin, S., Parisu, C. Z. L., & Saputra, E. E. (2025). Pembelajaran mendalam dalam pendidikan Pancasila: Arah baru pendidikan bermutu untuk semua di sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(4), 38–43. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i4.182>
- Siringo-ringo, R. D., Ginting, H. A., Sembiring, S. K., & Hutagalung, Y. R. C. (2025). Peran pendidikan Pancasila dalam membentuk sikap toleransi dan mencegah diskriminasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26235>