

Online Repository of Universitas NU Kalimantan Selatan |  
Alamat: Jl. A. Yani No.KM 12.5, Banua Hanyar, Kec. Kertak  
Hanyar, Kabupaten Banjar, Kalsel, Indonesia 70652

## **Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kertas Pada Siswa Kelas IV SDN Mekar Raya**

<sup>1</sup>**Hery Hermawan**

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas NU Kalimantan Selatan, Banjar, Indonesia

*e-mail:*[hheryhermawan@gmail.com](mailto:hheryhermawan@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Pancasila education in elementary schools is an important subject that influences the formation of students' character. Currently, there are many approaches and media that can be used to teach Pancasila Education, such as role-playing, discussions, and visual media. However, lecture methods and reading texts remain the main media for most teachers. Role playing is one of many approaches that can be used to improve student understanding. This research focuses on the use of the role playing learning model assisted by paper puppet media as a teaching method to improve student learning outcomes. This study involved 24 students in class IV of SDN Mekar Raya, who were divided into 6 groups. The test is carried out with questions. This study was conducted over three meetings and used a qualitative and quantitative research approach with the type of Classroom Action research. The results showed that the percentage of student activation at the first meeting of cycle I reached 50%, the percentage of student activation at the second meeting reached 58%, and the percentage of student learning outcomes at the first meeting of cycle I reached 70%, and the percentage of student learning outcomes at the third meeting reached 70%. Based on these average results, it can be stated that the application of the role playing learning model assisted by paper puppet media is effective in improving Pancasila Education learning outcomes for class IV students.*

**Keywords:** *article template; library journal; writing instructions (11 pt,urut sesuai abjad)*

### **ABSTRAK**

*Pancasila education in elementary schools is an important subject that influences the formation of students' character. Currently, there are many approaches and media that can be used to teach Pancasila Education, such as role-playing, discussions, and visual media. However, lecture methods and reading texts remain the main media for most teachers. Role playing is one of many approaches that can be used to improve student understanding. This research focuses on the use of the role playing learning model assisted by paper puppet media as a teaching method to improve student learning outcomes. This study involved 24 students in class IV of SDN Mekar Raya, who were divided into 6 groups. The test is carried out with questions. This study was conducted over three meetings and used a qualitative and quantitative research approach with the type of Classroom Action research. The results showed that the percentage of student activation at the first meeting of cycle I reached 50%, the percentage of student activation at the second meeting reached 58%, and the percentage of student learning outcomes at the first meeting of cycle I reached 70%, and the percentage of student learning outcomes at the third meeting reached 70%. Based on these average results, it can be stated that the application of the role playing learning model assisted by paper puppet media is effective in improving Pancasila Education learning outcomes for class IV students.*

**Kata Kunci:** Pendidikan Pancasila, Role Playing, Hasil Belajar

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tindakan yang direncanakan dan terstruktur yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan setiap siswa. Guru memiliki tanggung jawab besar untuk memantau dan meningkatkan kemampuan siswa agar mereka dapat berkembang menjadi orang yang moral dan bermoral. Tujuan utama pendidikan, terutama di Indonesia, adalah menghasilkan generasi penerus yang berkarakter pada tahun 2045, sesuai dengan harapan masyarakat terhadap pendidikan. Harapan ini mencakup penerapan karakter multikultural dan nilai-nilai dalam pendidikan (Siahaan, 2023). Ki Hadjar Dewantara menyatakan bahwa tujuan utama pendidikan adalah untuk menyebarkan nilai-nilai kebudayaan kepada generasi berikutnya melalui proses pemeliharaan, pengembangan, dan pembangunan.

Kurikulum, yang berfungsi sebagai tatanan dasar untuk mencapai tujuan pendidikan, sangat bergantung pada proses pendidikan. Kurikulum yang baik tidak hanya mencakup materi akademik, tetapi juga merupakan alat yang terus berubah seiring kemajuan manusia. Sebagai pelaksana utama kurikulum, guru diharapkan dapat menggunakan pendekatan yang inovatif dan relevan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif (Siahaan, 2023).

Kurikulum Merdeka, yang saat ini digunakan di Indonesia, memberikan guru kebebasan untuk menyesuaikan pembelajaran mereka dengan lingkungan mereka dan dengan apa yang dibutuhkan siswa. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan soft skills, dengan fokus pada pembelajaran yang aktif, relevan, dan sejalan dengan tuntutan zaman. Selain itu, kurikulum ini mendukung pendekatan pembelajaran yang berdiferensiasi, yang memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuan mereka sendiri (Amiruddin, 2023). Prasarana dan sarana yang mendukung pembelajaran adalah komponen penting dalam proses pendidikan, selain kurikulum. Semua bagian yang secara langsung maupun tidak langsung membantu proses belajar mengajar termasuk dalam fasilitas pendidikan. Ini termasuk alat pembelajaran, ruang kelas, dan fasilitas penunjang lainnya, seperti halaman sekolah dan akses ke sekolah (Resmana, 2021). Oleh karena itu, institusi pendidikan berlomba-lomba untuk menyediakan fasilitas yang memenuhi standar, guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik minat siswa (M. Arifin, 2012).

Namun, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Mekar Raya pada tanggal 24 Oktober 2023 menunjukkan bahwa 60% siswa gagal mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran, dengan nilai rata-rata di bawah 65. Beberapa faktor dapat menyebabkan masalah ini, termasuk metode pembelajaran yang tidak menarik, kurangnya keterlibatan siswa dan rendahnya aktifitas siswa selama pelajaran. Beberapa siswa tampak seperti mereka sedang bermain, menghindari pelajaran. Peneliti menyarankan model pembelajaran peran berbasis wayang kertas untuk menyelesaikan masalah ini. Model pembelajaran ini dipilih karena memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat, perhatian, dan pemahaman siswa sambil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik.

Memainkan peran memungkinkan siswa untuk berperan sebagai karakter tertentu dalam situasi tertentu. Ini memungkinkan mereka untuk lebih memahami apa yang diajarkan dan lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Farida, 2017). Dalam model pembelajaran ini, wayang kertas adalah media visual tiga dimensi yang dapat dilihat dan dipegang oleh siswa.

Tujuan penggunaan wayang kertas dalam pembelajaran Pancasila adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai kebangsaan melalui peran yang mereka mainkan (Mukodas, 2020). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa peran bermain efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Suriyati (2019) dalam penelitiannya menemukan bahwa metode peran bermain meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas guru, dan menemukan bahwa metode peran bermain meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Rahim (2020)

## II. METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu paket. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan deskriptif yang sering menggunakan analisis mendalam. (Irwani 2020) menyatakan bahwa penelitian kualitatif dilakukan dalam lingkungan alamiah dan bertujuan untuk memahami fenomena manusia atau sosial secara menyeluruh dengan menggambarkan perspektif yang rinci dari para informan (Miza, 2022). Oleh karena itu, kedua pendekatan kualitatif dan kuantitatif—bekerja sama untuk memberikan data deskriptif dan menganalisis hubungan antarvariabel. Metode kuantitatif memungkinkan pengukuran data secara objektif untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, sehingga data yang dihasilkan lebih akurat.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas (Saputra, 2021). Menurut Setiawan (2018), PTK adalah kombinasi dari tiga komponen penting: penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian adalah upaya mengumpulkan informasi bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dalam berbagai bidang, tindakan adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan tujuan tertentu, dan kelas adalah tempat di mana guru mempelajari materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian tindakan (PTK) adalah jenis penelitian yang digunakan di ruang kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran.

PTK terdiri dari sejumlah langkah yang berfokus pada siklus perbaikan berkelanjutan. Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi adalah empat langkah utama dalam pelaksanaan PTK, menurut Kurt Lewin dalam Bulkiah (2023).

Pada tahap perencanaan, peneliti menemukan masalah pembelajaran yang perlu diperhatikan dan membuat alat pengamatan untuk merekam data selama proses. Rencana dilaksanakan pada tahap tindakan, di mana peneliti berusaha mematuhi. Pada tahap observasi berikutnya, peneliti tidak hanya mengamati tetapi juga mengukur hasil dari tindakan yang diambil. Akhirnya, tahap refleksi memungkinkan peneliti untuk menilai hasil dan menentukan perbaikan yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Sampai hasil yang ideal, prosedur ini diulang berulang kali.

Penelitian ini menunjukkan bahwa PTK adalah pendekatan yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui intervensi langsung di kelas. Penelitian ini tidak hanya membantu guru memahami masalah yang ada, tetapi juga menawarkan solusi konkret dan terukur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Diharapkan penelitian ini akan memberikan dampak positif pada perkembangan siswa.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di SDN Mekar Raya pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan selama I siklus dari III pertemuan. Adapun hasil dari siklus I dan III pertemuan, untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

**Tabel 1. Aktivitas Siswa Hasil Pelaksanaan Pembelajaran**

Siklus	Pertemuan	Skor	Kriteria	Persentase
I	1	12	Baik	50%
	2	14	Baik	58%
	3	17	Baik	70%

Pada pertemuan pertama, 12 siswa memiliki nilai di bawah capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu  $\geq 65$ , dengan indikator keberhasilan 66%, dan hanya 12 siswa yang telah menyelesaikan 50%. Ada lebih dari 12 siswa lagi yang nilainya di bawah capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa ini buruk karena mereka masih bingung dalam menganalisis soal untuk menentukan jawaban yang tepat. Mereka juga tidak memperhatikan dengan teliti apa yang ditanyakan pada soal, sehingga mereka keliru dalam menjawab soal.

Selain itu, waktu soal yang terbatas menyebabkan banyak siswa tergesa-gesa untuk menjawabnya. Untuk mengatasi masalah ini, guru harus berusaha lebih keras untuk membantu siswa lebih teliti dalam mengerjakan soal, mengelola waktu dengan lebih baik dengan menentukan berapa lama waktu yang diberikan kepada siswa, memberikan penjelasan dan penguatan untuk kesalahan yang dibuat siswa.

Pada pertemuan pertama, capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu  $\geq 65$ , dengan indikator keberhasilan 66%, tuntas 58%, dan 14 siswa lagi memiliki nilai di bawah capaian pembelajaran. Hasil belajar siswa ini buruk karena mereka masih kebingungan dalam menganalisis soal untuk menentukan jawaban yang tepat. Mereka juga kurang teliti dalam memperhatikan apa yang ditanyakan pada soal, yang menyebabkan mereka keliru dalam menjawabnya. Selain itu, waktu pengerjaan soal yang terbatas membuat banyak siswa terburu-buru dalam menjawabnya. Untuk mengurangi masalah, guru akan lebih berusaha untuk mendorong siswa agar lebih teliti dalam mengerjakan soal, mengelola waktu dengan lebih baik dengan menentukan berapa lama waktu yang diberikan kepada siswa, dan memberikan penjelasan dan penguatan untuk kesalahan yang dilakukan siswa.

Pada pertemuan pertama, ada 17 siswa dengan nilai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu  $\geq 65$ , dengan indikator keberhasilan 66%, dan baru tuntas 70%. Ada 10 siswa lagi dengan nilai di bawah capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa ini buruk karena mereka masih kebingungan dalam menganalisis soal untuk menentukan jawaban yang tepat. Mereka juga kurang teliti dalam memperhatikan apa yang ditanyakan pada soal, yang menyebabkan mereka keliru dalam menjawabnya. Selain itu, waktu pengerjaan soal yang terbatas membuat banyak siswa terburu-buru dalam menjawabnya.

Untuk mengurangi masalah, guru akan lebih berusaha untuk mendorong siswa agar lebih teliti dalam mengerjakan soal, mengelola waktu dengan lebih baik dengan menentukan berapa lama waktu yang diberikan kepada siswa, dan memberikan penjelasan dan penguatan untuk kesalahan yang dilakukan siswa.

Hasil belajar dalam pembelajaran pendidikan pancasila berbantuan media wayang kertas siklus dengan i siklus III pertemuan mengalami peningkatan. Dapat diketahui bahwa pada pertemuan I ketuntasan klasikal mencapai 50%, pertemuan II ketuntasan klasikal mencapai 58%, dan pada pertemuan III ketuntasan klasikal mencapai 79%.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal pada disetiap pertemuan ini tidak terlepas dari serangkaian tindakan guru untuk memperbaiki dan memaksimalkan proses

pembelajaran melalui penggunaan *Role Playing* ketuntasan klasikal pada pertemuan III telah memenuhi indikator ketuntasan secara individu memperoleh nilai  $\geq 66$ . Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Jika dalam proses pembelajaran melalui model *Role Playing* berbantuan wayang kertas dengan langkah-langkah yang tepat dan benar maka hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN Mekar Raya meningkat”, dapat diterima. Dari paparan data yang diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran siswa. Ini menunjukkan nilai-nilai yang dipelajari siswa selama proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dari hasil belajar siswa sendiri dan guru di setiap mata pelajaran (Nasution, dkk, 2019).

#### **IV. KESIMPULAN (12 pt bold)**

Ada beberapa kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas 4 SDN Mekar Raya dengan menggunakan model role play dengan dukungan media boneka kertas. Keaktifan guru dalam kegiatan pembelajaran meningkat, awalnya mencapai skor 16 dengan basis cukup baik, namun kemudian meningkat menjadi skor 18 dengan basis baik. Aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan dari 50 persen dengan kategori cukup baik menjadi 70 persen dengan kategori sangat aktif. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan, yang awalnya dicapai oleh 12 siswa dengan tingkat ketuntasan klasikal 50%, kemudian meningkat menjadi 17 siswa dan tingkat ketuntasan klasikal 70%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Jurnal Edumaspul*, 3.
- Amiruddin. (2023). Keterampilan Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran ( Jjpp)*, 23-24.
- Arifin. (2021). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 72.
- Bulkiah, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ppkn Melalui Model Course Review Horay Berbantuan Media Visial Pada Siswa Kelas V SDN Gambut 10.
- Irwani. (2020). Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Pada Masa Darurat Civid 19. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 1.
- Resmana, T. (2021). Pentingnya Pendidikan Pancasila Untuk Melestarikan Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Bermasyarakat. 447. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 447.
- Saputra, N. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Siahan. (2023). Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Journal On Education*, 2-3.
- Suparlan. (2015). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Filsafat*, 65.
- Suriyati. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Kelas Iv Tema Pahlawan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing Di Sd Negeri 1 Bengkalis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 231.