



Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban pada Siswa Kelas III Sdn Sidokepong 1

Avivah Indah Parawangsa¹, Ruri Fadhilah Kurniati², Rikke Kurniawati³, Hikmah Luqiyah Kartikasari⁴, Arif Nur Hidayat⁵

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo,

avivaindahparawangsa@gmail.com

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, rurifadhilah.pbi@unusida.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, rikke.pgds@unusida.ac.id

⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, luqi.pgds@unusida.ac.id

⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, arifnur556@gmail.com

Corresponding Author: avivaindahparawangsa@gmail.com¹

Abstract: The low learning outcomes in Pancasila Education on the topic of rights and responsibilities among third-grade students at SDN Sidokepong 1 indicate the need for an instructional model that actively engages students in the learning process. This study aimed to examine the effect of the *Role Playing* learning model on students' learning outcomes in Pancasila Education, specifically on the topic of rights and responsibilities. A quantitative approach with a *One Group Pretest–Posttest Design* was employed. The participants consisted of 19 third-grade students. Data were collected through tests, observations, and documentation. The research instruments included validated and reliable *pretest* and *posttest* questions, as well as observation sheets to assess the affective and psychomotor domains. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics with IBM SPSS Statistics, including the *Shapiro–Wilk* normality test and the *Paired Sample t-test*. The findings revealed that the mean *pretest* score increased from 40.53 to 71.58 in the *posttest*. The overall learning outcome score reached a mean of 79.57, indicating a good level of achievement. The normality test showed that the data were normally distributed, with significance values of 0.064 for the *pretest* and 0.077 for the *posttest* ($p > 0.05$). Furthermore, the *Paired Sample t-test* yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that the implementation of the *Role Playing* learning model had a statistically significant effect on students' learning outcomes. Therefore, the *Role Playing* learning model is effective in improving students' cognitive, affective, and psychomotor learning outcomes and can serve as an alternative instructional approach to promote active, contextual, and student-centered learning in Pancasila Education.

Keyword: Role Playing, Learning Outcomes, Pancasila Education, Rights And Obligations, Elementary School Students.

Abstrak: Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban siswa kelas III SDN Sidokepong 1 menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang

mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban pada siswa kelas III SDN Sidokepong 1. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal *pretest* dan *posttest* yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas, serta lembar observasi untuk menilai ranah afektif dan psikomotorik. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics melalui uji normalitas *Shapiro–Wilk* dan uji *Paired Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 40,53 meningkat menjadi 71,58 pada *posttest*. Rekapitulasi nilai akhir hasil belajar menunjukkan rata-rata sebesar 79,57 dengan kategori baik. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,064 dan *posttest* sebesar 0,077 ($p > 0,05$). Selanjutnya, hasil uji *Paired Sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik serta dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Role Playing, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Hak Dan Kewajiban, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk peserta didik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang sesuai dengan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik tidak hanya dibekali pengetahuan mengenai nilai-nilai Pancasila, tetapi juga diarahkan untuk mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai wahana pengembangan sikap, moral, tanggung jawab, serta kesadaran peserta didik sebagai warga negara yang baik (Sinaga et al., 2024). Pada jenjang sekolah dasar, materi hak dan kewajiban menjadi salah satu materi yang penting untuk dipahami peserta didik. Materi ini mengajarkan keseimbangan antara sesuatu yang berhak diterima dengan tanggung jawab yang harus dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman mengenai hak dan kewajiban sejak usia dini diperlukan agar peserta didik mampu mengembangkan sikap disiplin, tanggung jawab, serta menghargai hak orang lain dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Yusnarti et al., 2021). Akan tetapi, konsep hak dan kewajiban sering kali masih dipahami secara teoritis sehingga peserta didik mengalami kesulitan ketika harus menghubungkannya dengan situasi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Sidokepong 1, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran relatif rendah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya sendiri dan berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi hak dan kewajiban. Selain itu, peserta didik cenderung menghafal konsep tanpa mampu mengimplementasikannya dalam perilaku sehari-hari. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu model yang dinilai mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran adalah model *Role Playing*, karena peserta didik berperan

langsung dalam aktivitas pembelajaran sehingga perhatian terhadap materi menjadi lebih optimal (Afri Naldi et al., 2024). Model pembelajaran Role Playing merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu sehingga mereka dapat memahami konsep melalui pengalaman langsung (Dewi et al., 2023). Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, komunikasi, kerja sama, serta sikap tanggung jawab (Khoiro & Akhwani, 2021). Penerapan model Role Playing dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami materi melalui pengalaman nyata dibandingkan melalui penjelasan yang bersifat abstrak. Kegiatan bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengamati, mengalami, dan merefleksikan secara langsung berbagai bentuk pelaksanaan hak dan kewajiban yang terjadi di lingkungan sekitar. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman peserta didik (Yusnarti et al., 2021).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model Role Playing mampu memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. (Misbahudin, 2021) menemukan bahwa penggunaan Role Playing dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban karena peserta didik terlibat secara langsung dalam situasi pembelajaran yang menyerupai kehidupan nyata. Penelitian (Mismiranda et al., 2024) juga menunjukkan bahwa model Role Playing berpengaruh terhadap peningkatan sikap tanggung jawab dan kepedulian sosial peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, (Yuli et al., 2022) menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui bermain peran mampu membantu peserta didik memahami hubungan antara hak dan kewajiban secara lebih mendalam. (Arsi et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar, partisipasi, keterampilan sosial, dan civic skills peserta didik pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Penelitian (Rokhman et al., 2025) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban melalui penerapan metode Role Playing. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada siswa kelas tinggi sekolah dasar dan belum secara spesifik mengkaji materi hak dan kewajiban pada peserta didik kelas rendah. Selain itu, karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret memerlukan pendekatan pembelajaran yang berbeda dibandingkan peserta didik kelas tinggi. Oleh karena itu, penelitian mengenai penerapan model Role Playing pada materi hak dan kewajiban di kelas III SDN Sidokepong 1 menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas model tersebut dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban pada siswa kelas III SDN Sidokepong 1. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, kontekstual, dan berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental research*) untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban pada siswa kelas III SDN Sidokepong 1 (Balaka, 2022). Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Pada desain ini, peserta didik diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Role Playing*, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan hasil belajar

setelah perlakuan diberikan. Perbedaan skor *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai dasar untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN Sidokepong 1 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III B yang berjumlah 19 siswa. Mengingat jumlah populasi relatif kecil, teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif. Instrumen observasi digunakan untuk menilai aspek afektif dan psikomotor selama proses pembelajaran berlangsung, meliputi partisipasi, tanggung jawab, kerja sama, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan peserta didik dalam memainkan peran sesuai skenario pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa daftar hadir, perangkat pembelajaran, hasil pekerjaan peserta didik, nilai tes, dan dokumentasi kegiatan penelitian. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen dalam pengumpulan data.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya dilaksanakan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* pada materi hak dan kewajiban. Dalam pelaksanaannya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, memberikan skenario yang berkaitan dengan hak dan kewajiban, membimbing pelaksanaan bermain peran, memfasilitasi diskusi dan refleksi, serta menegaskan konsep yang telah dipelajari. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah memperoleh perlakuan. Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS. Analisis diawali dengan uji validitas dan reliabilitas instrumen, kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas sebagai uji prasyarat analisis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Keputusan pengujian hipotesis didasarkan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi (*Sig.*) < 0,05, maka hipotesis alternatif diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban pada siswa kelas III SDN Sidokepong 1 (Nasar et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas III B SDN Sidokepong 1 yang berjumlah 19 peserta didik. Data penelitian diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif, sedangkan ranah afektif dan psikomotorik diperoleh melalui lembar observasi selama penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Observasi dilakukan pada dua kali pertemuan, kemudian hasilnya dirata-ratakan untuk memperoleh nilai akhir.

Hasil Uji Instrumen

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan terhadap 20 butir soal menggunakan bantuan IBM SPSS. Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat 11 butir soal yang memenuhi kriteria valid, sedangkan 9 butir soal dinyatakan tidak valid. Dari butir soal yang valid tersebut, peneliti menetapkan 10 butir soal sebagai instrumen *pretest* dan *posttest* karena telah mewakili seluruh indikator materi hak dan kewajiban.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
P1	0,462	0,046	Valid	Cukup
P2	0,446	0,056	Tidak Valid	-

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
P3	0,497	0,030	Valid	Cukup
P4	0,928	0,000	Valid	Tinggi
P5	0,802	0,000	Valid	Tinggi
P6	0,823	0,000	Valid	Tinggi
P7	0,780	0,000	Valid	Cukup
P8	0,686	0,001	Valid	Cukup
P9	0,928	0,000	Valid	Tinggi
P10	0,760	0,000	Valid	Cukup
P11	0,831	0,000	Valid	Tinggi
P12	0,844	0,000	Valid	Cukup
P13	0,120	0,624	Tidak Valid	-
P14	0,330	0,168	Tidak Valid	-
P15	-0,207	0,394	Tidak Valid	-
P16	0,102	0,679	Tidak Valid	-
P17	0,173	0,478	Tidak Valid	-
P18	0,299	0,214	Tidak Valid	-
P19	0,153	0,532	Tidak Valid	-
P20	0,215	0,377	Tidak Valid	-

Sumber: data hasil uji validitas aplikasi SPSS

Berdasarkan Tabel 1, dari 20 butir soal yang diujikan terdapat 11 butir soal yang memenuhi kriteria valid dan 9 butir soal yang tidak valid. Butir soal yang dinyatakan valid meliputi P1, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, dan P12 karena memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05. Sementara itu, butir soal P2, P13, P14, P15, P16, P17, P18, P19, dan P20 dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, hanya butir soal yang valid yang dipertimbangkan untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Selanjutnya, peneliti menetapkan 10 butir soal sebagai instrumen *pretest* dan *posttest* karena telah mewakili seluruh indikator pembelajaran serta lebih praktis dalam pelaksanaan dan pengolahan data penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,731	10	Reliabel

Sumber: data hasil uji reliabilitas aplikasi SPSS

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,731 dengan jumlah instrumen yang diuji sebanyak 10 butir soal. Nilai tersebut lebih besar daripada batas minimum reliabilitas, yaitu 0,70, sehingga instrumen penelitian dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Dengan demikian, instrumen tes memiliki konsistensi internal yang memadai dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban.

Hasil Belajar Siswa

Penilaian ranah kognitif dilakukan melalui tes hasil belajar yang didukung dengan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan pada dua kali pertemuan, yaitu *Treatment 1* dan *Treatment 2*, untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa dalam memahami materi hak dan kewajiban melalui penerapan model *Role Playing*. Aspek yang diamati meliputi kemampuan memahami materi, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan menarik kesimpulan pembelajaran.

Hasil Observasi Ranah Kognitif

Penilaian ranah kognitif diukur menggunakan tes *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, diperoleh 10 butir soal valid yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Nilai kognitif siswa dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar yang kemudian dikonversi ke dalam skala 0–100.

Tabel 3. Hasil Observasi Ranah Kognitif

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1	ADAA	30	70	40
2	BNL	10	30	20
3	CF	60	90	75
4	HA	20	50	35
5	KRA	70	100	85
6	KSAA	20	60	40
7	KRH	50	80	65
8	MDR	10	30	20
9	HA	70	100	85
10	MCS	20	60	40
11	NR	90	100	95
12	MSAF	20	40	30
13	RRHS	60	90	75
14	MDM	40	80	60
15	NK	20	50	35
16	RAF	70	100	85
17	SR	20	60	40
18	SRI	50	90	70
19	MHJ	40	80	60

Sumber: data hasil observasi ranah kognitif

Berdasarkan Tabel 3, terjadi peningkatan hasil belajar ranah kognitif setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Pada pelaksanaan *pretest*, sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi hak dan kewajiban masih rendah. Dari 19 siswa, hanya 6 siswa yang mencapai nilai sesuai atau di atas KKM, sedangkan 13 siswa lainnya masih berada di bawah KKM.

Setelah diberikan perlakuan melalui model pembelajaran *Role Playing*, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 11 siswa memperoleh nilai di atas KKM dengan nilai tertinggi mencapai 100. Selain itu, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dibandingkan hasil *pretest*. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi hak dan kewajiban.

Hasil Observasi Ranah Afektif

Penilaian ranah afektif dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Observasi dilaksanakan pada dua kali pertemuan, yaitu *Treatment 1* dan *Treatment 2*. Aspek yang diamati meliputi disiplin, tanggung jawab, kerja sama, keberanian mengemukakan pendapat, dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Observasi Ranah Afektif

No	Nama (Inisial)	<i>Treatment 1</i>	<i>Treatment 2</i>	Rata-rata
1	ADAA	60	92,5	76,25
2	BNL	40	92,5	66,25
3	CF	80	97,5	88,75
4	HA	57,5	77,5	67,5

No	Nama (Inisial)	<i>Treatment 1</i>	<i>Treatment 2</i>	Rata-rata
5	KRA	40	80	60
6	KSAA	30	82,5	56,25
7	KRH	37,5	90	63,75
8	MDR	45	87,5	66,25
9	HA	40	90	65
10	MCS	57,5	92,5	75
11	NR	60	95	77,5
12	MSAF	50	85	67,5
13	RRHS	45	87,5	66,25
14	MDM	40	85	62,5
15	NK	40	87,5	63,75
16	RAV	65	77,5	71,25
17	SR	72,5	75	73,75
18	SRI	72,5	90	67,75
19	MHJ	40	77,5	58,75

Sumber: data hasil observasi ranah afektif

Berdasarkan Tabel 4, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan skor afektif siswa dari *Treatment 1* ke *Treatment 2*. Pada pertemuan pertama sebagian besar siswa masih menunjukkan sikap pasif, kurang percaya diri, dan belum optimal dalam bekerja sama dengan kelompok. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* pada *Treatment 2*, skor afektif siswa meningkat pada hampir seluruh indikator. Siswa menjadi lebih aktif, berani menyampaikan pendapat, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompok secara lebih baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap perkembangan sikap siswa selama proses pembelajaran.

Hasil Observasi Ranah Psikomotorik

Penilaian ranah psikomotorik dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Observasi dilakukan pada dua kali pertemuan untuk menilai keterampilan siswa dalam memainkan peran sesuai dengan skenario yang diberikan.

Tabel 5. Hasil Observasi Ranah Psikomotorik

No	Nama (Inisial)	<i>Treatment 1</i>	<i>Treatment 2</i>	Rata-rata
1	ADAA	62,5	82,5	72,5
2	BNL	52,5	82,5	67,5
3	CF	75	90	82,5
4	HA	57,5	82,5	70
5	KRA	62,5	95	78,75
6	KSAA	67,5	90	78,75
7	KRH	72,5	97,5	85
8	MDR	42,5	85	63,75
9	HA	70	85	77,5
10	MCS	60	90	75
11	NR	62,5	95	78,75
12	MSAF	35	92,5	63,75
13	RRHS	47,5	82,5	65
14	MDM	47,5	75	61,25
15	NK	72,5	90	81,25
16	RAF	32,5	85	58,75
17	SR	55	80	67,5
18	SRI	67,5	90	78,75
19	MHJ	47,5	90	68,75

Sumber: data hasil observasi ranah psikomotorik

Berdasarkan Tabel 5, hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan psikomotorik siswa meningkat setelah penerapan model *Role Playing*. Pada *Treatment 1*, sebagian siswa masih terlihat kurang percaya diri dan belum mampu memainkan peran secara optimal. Setelah mengikuti pembelajaran pada *Treatment 2*, siswa mampu memainkan peran dengan lebih baik, menggunakan ekspresi yang sesuai, berbicara lebih jelas, serta menunjukkan koordinasi yang lebih baik dengan anggota kelompok. Peningkatan skor pada hampir seluruh siswa menunjukkan bahwa model *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa pada materi hak dan kewajiban.

Rekapitulasi Nilai Akhir Hasil Belajar

Nilai akhir hasil belajar siswa diperoleh dari penggabungan tiga ranah penilaian, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian dilakukan dengan menggunakan bobot sebesar 50% untuk ranah kognitif, 25% untuk ranah afektif, dan 25% untuk ranah psikomotorik. Pembobotan tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran hasil belajar siswa secara menyeluruh, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Tabel 6. Gabungan Nilai Akhir Persiswa

No	Nama (Inisial)	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Nilai Akhir
1	ADAA	70	92,5	82,5	78,75
2	BNL	30	92,5	82,5	58,75
3	CF	90	97,5	90	91,88
4	HA	50	77,5	82,5	65,00
5	KRA	100	80	95	93,75
6	KSAA	60	82,5	90	73,13
7	KRH	80	90	97,5	86,88
8	MDR	30	87,5	85	58,13
9	HA	100	90	85	93,75
10	MCS	60	92,5	90	75,63
11	NR	100	95	95	97,50
12	MSAF	40	85	92,5	64,38
13	RRHS	90	87,5	82,5	87,50
14	MDM	80	85	75	80,00
15	NK	50	87,5	90	69,38
16	RAF	100	77,5	85	90,63
17	SR	60	75	80	68,75
18	SRI	90	90	90	90,00
19	MHJ	80	77,5	90	81,88

Sumber: data hasil rekapitulasi nilai akhir aplikasi SPSS

Pada tabel 6 merupakan hasil perhitungan nilai akhir setiap siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan IBM SPSS Statistics, diperoleh hasil statistik deskriptif nilai akhir hasil belajar siswa sebagaimana disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Statistik Deskriptif Nilai Akhir Hasil Belajar Siswa

<i>Descriptive Statistics</i>	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Nilai Akhir	19	58,13	97,50	79,57	13,31
Valid N (listwise)	19				

Sumber: data hasil statistik deskriptif nilai akhir aplikasi SPSS

Berdasarkan Tabel 7, diketahui bahwa jumlah subjek penelitian sebanyak 19 siswa. Nilai akhir terendah yang diperoleh siswa adalah 58,13, sedangkan nilai tertinggi mencapai 97,50. Rata-rata nilai akhir siswa sebesar 79,57 dengan standar deviasi 13,31. Nilai rata-rata tersebut telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70, sehingga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori baik. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif kecil

menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa cukup homogen sehingga hasil belajar yang diperoleh cenderung merata.

Tabel 8. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	19	10	90	40.5263	24,14624
Posttest	19	30	100	71.5789	23,86610

Sumber: data hasil statistik deskriptif nilai pretest dan posttest aplikasi SPSS

Berdasarkan Tabel 8, diketahui bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 40,5263, dengan nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 90. Setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing*, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 71,5789, dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 100. Peningkatan rata-rata sebesar 31,0526 poin menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Selain itu, nilai standar deviasi pada posttest (23,86610) lebih kecil dibandingkan pretest (24,14624), yang mengindikasikan bahwa penyebaran nilai siswa setelah perlakuan menjadi lebih homogen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai uji prasyarat sebelum pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro–Wilk* dengan bantuan IBM SPSS *Statistics* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50, yaitu sebanyak 19 siswa.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Shapiro–Wilk

Shapiro–Wilk		
Variabel	Statistic	df
Pretest	0,907	19
Posttest	0,911	19

Sumber: data hasil uji normalitas aplikasi SPSS

Berdasarkan Tabel 9, hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro–Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) pada data *pretest* sebesar 0,064 dan pada data *posttest* sebesar 0,077. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,064 > 0,05$ dan $0,077 > 0,05$), sehingga data hasil belajar siswa dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas sehingga dapat dilanjutkan pada analisis statistik parametrik menggunakan uji *Paired Sample t-test*.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban. Karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan IBM SPSS *Statistics*. Hasil analisis *Paired Sample Statistics* disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Paired Sample Statistics

Variabel	N	Mean	Std.Deviation
Pretest	19	71.5789	23.86610

Posttest	19	40.5263	24.14624
----------	----	---------	----------

Sumber: data hasil uji *Paired Sample Statistics* aplikasi SPSS

Berdasarkan Tabel 10 diketahui bahwa jumlah responden penelitian sebanyak 19 siswa. Nilai rata-rata (*mean*) *posttest* sebesar 71,5789, sedangkan rata-rata *pretest* sebesar 40,5263. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 31,0526 poin setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing*. Selain itu, standar deviasi pada *posttest* sebesar 23,86610 sedikit lebih kecil dibandingkan standar deviasi *pretest* sebesar 24,14624, yang menunjukkan bahwa variasi nilai siswa setelah perlakuan cenderung lebih homogen. Selanjutnya, hasil uji *Paired Sample t-test* disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Hasil Uji *Paired Sample t-test*

t	df	Sig.(2-tailed)	Keputusan
15.465	18	0,000	H ₀ ditolak, H _a diterima

Sumber: data hasil uji *Paired Sample St-test* aplikasi SPSS

Berdasarkan Tabel 11 diperoleh nilai t sebesar 15,465 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 18 dan nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Role Playing*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban pada siswa kelas III SDN Sidokepung 1. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai *pretest* dari 40,53 menjadi 71,58 pada *posttest*, atau mengalami peningkatan sebesar 31,05 poin. Selain itu, hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung melalui aktivitas bermain peran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Peningkatan hasil belajar tidak hanya terlihat pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotorik. Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Role Playing*, siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, lebih berani mengemukakan pendapat, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan sikap tanggung jawab yang lebih baik. Pada ranah psikomotorik, siswa juga mengalami peningkatan keterampilan dalam memainkan peran, berkomunikasi, menggunakan ekspresi, dan menyampaikan skenario pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model *Role Playing* mampu mengembangkan kemampuan siswa secara utuh yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Yusnarti et al., 2021).

Temuan penelitian ini sejalan oleh (Wirachman et al., 2023) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan simulasi situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Kondisi tersebut mendukung peningkatan pemahaman konsep serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret sekaligus mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan bertanggung jawab selama

proses pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing*, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial peserta didik (Mismiranda et al., 2024).

Temuan serupa juga dilaporkan oleh yang menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar, keaktifan, keterampilan komunikasi, dan partisipasi siswa pada berbagai jenjang pendidikan dasar (Yuli et al., 2022). Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Sinaga et al., 2024) yang melaporkan bahwa model *Role Playing* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar. Menurut (Sinaga et al., 2024), model *Role Playing* mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, model ini juga mampu menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, serta keterampilan komunikasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, hasil penelitian ini relevan dengan penelitian (Noviyanti & Kanthi, Pamungkas, 2021) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara aktif mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan untuk menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, model *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi hak dan kewajiban di sekolah dasar (Nuryani & Ida, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban pada siswa kelas III SDN Sidokepung 1. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar dari 40,53 pada *pretest* menjadi 71,58 pada *posttest*. Hasil uji *Paired Sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis penelitian diterima. Selain meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, penerapan model *Role Playing* juga memberikan dampak positif terhadap ranah afektif dan psikomotorik, yang ditunjukkan melalui meningkatnya keaktifan, tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, keberanian mengemukakan pendapat, serta keterampilan siswa dalam memainkan peran selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* tidak hanya efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep, tetapi juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan kolaboratif. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman, sikap, dan keterampilan secara terpadu. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi guru sekolah dasar dalam memilih model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban, serta dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penerapan model *Role Playing* pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

REFERENSI

Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>

- Arsi, Ahmad Ahmad, & Arna Juwairiyah. (2025). The Influence of Role Playing Method on Civics Learning Outcomes of Students of SD Negeri 102 Kendari. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(1), 21–32. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i1.21>
- Balaka, M. Y. (2022). *Metodologi Penelitian. Widina Bhakti Persada Bandung*. <https://books.google.co.id/books?id=KIFmEQAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Dewi, F., Sutoyo, & Handini, O. (2023). Analisis Penggunaan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Pada Peserta Didik Kelas Iiia. *Jurnal Sinektik*, 4(1), 87–97. <https://doi.org/10.33061/js.v4i1.5296>
- Khoiro, D. M., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3352–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359>
- Misbahudin. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Citizenship Virtues*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.37640/jcv.v1i1.909>
- Mismiranda, Okta, & Mariyani. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap. *Jurnal Civic Hukum*, 9(2), 154–165.
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *JEBI: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 2(6), 786–799.
- Noviyanti, & Kanthi, Pamungkas, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Dengan Metode Gbl. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
- Nuryani, & Ida, I. (2023). Penggunaan Video Pembelajaran PPKN Materi Kewajiban dan Hak Di Rumah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III A MIN 2 Jepara 2021/2022. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 17(1), 699. <https://doi.org/10.52434/jpu.v17i1.2666>
- Rokhman, N., Setiawardani, W., & Rasilah. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 478–488.
- Sinaga, G. M., Tobing, M. T. L., & Purba, J. R. T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 122365 *Journal Sains ...*, 5(3), 2862–2869. <https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/2756%0Ahttps://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/download/2756/2516>
- Wirachman, Rony, Kurniawati, & Ike. (2023). Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 37–49. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Yuli, M., Khusni, M., & Ery, R. (2022). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD Yuli*. 8(1), 606–615.
- Yusnarti, Mulya, Suryaningsih, & Lili. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>