



## Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Kelaudia Pratama Manik<sup>1\*</sup>, Melvin Melanton Simanjuntak<sup>2</sup>, Eva Saryati Panggabean<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

\*Corresponding author: [kludiamanik20@gmail.com](mailto:kludiamanik20@gmail.com)

Diajukan: 10/04/2026 Revisi: 21/05/2026 Diterima: 21/06/2026

### ABSTRAK

**Tujuan** – Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 091281 Batu IV.

**Metode** – Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental tipe one-group pretest–posttest. Sampel berjumlah 23 siswa yang ditentukan melalui total sampling. Data dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 30 soal pada tahap pretest dan posttest, kemudian dianalisis dengan uji normalitas Shapiro–Wilk, uji N-Gain, dan uji t.

**Hasil** – Rata-rata nilai siswa meningkat dari 54,30 pada pretest menjadi 88,52 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,7749 termasuk kategori tinggi. Hasil uji t menunjukkan nilai thitung = 21,515 lebih besar daripada ttabel = 1,717 ( $p < 0,05$ ), sehingga model *role playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

**Kebaruan** – Penelitian ini menyajikan bukti empiris mengenai efektivitas model *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar melalui aktivitas bermain peran yang mendorong partisipasi aktif siswa.

**Signifikansi** – Temuan penelitian memberikan alternatif model pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan motivasi siswa serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Kata Kunci:** Hasil belajar; Model pembelajaran; Pendidikan pancasila; Role playing.

**How to cite:** Manik, K. P., Simanjuntak, M. M., & Panggabean, E. S. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Progressive Cognitive and Ability*, 05(3), pp. 170-178, doi: <https://doi.org/10.56855/jpr.v5i2.2096>



This is an open-access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license

### I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta dinamika kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, proses pendidikan tidak lagi berorientasi pada transfer pengetahuan semata, tetapi diarahkan pada pengembangan kompetensi berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan karakter peserta didik melalui pembelajaran yang aktif dan bermakna (Harianto & Sakban, 2024; Hari

et al., 2025). Oleh karena itu, kualitas pembelajaran di sekolah menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan nasional. Implementasi tujuan tersebut diwujudkan melalui kurikulum yang mengatur tujuan, isi, proses, serta penilaian pembelajaran sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan (Supriyani et al., 2024).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pendidikan dasar adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan mengembangkan pengetahuan peserta didik mengenai nilai-nilai Pancasila, tetapi juga membentuk sikap, karakter, serta kemampuan menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari (Abdurrahman & Mubarak, 2025; Mahmudah et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan pendekatan yang mampu melibatkan siswa secara aktif sehingga proses internalisasi nilai dapat berlangsung secara optimal (Putri, 2023). Pembelajaran yang masih berpusat pada guru cenderung membatasi kesempatan siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, maupun mengalami secara langsung situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Kania & Juandi, 2023; Yuliah, 2023). Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar. Faktor internal meliputi kondisi fisik, psikologis, serta kesiapan belajar, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta strategi pembelajaran yang diterapkan guru (Mahtumi et al., 2022). Di antara berbagai faktor tersebut, pemilihan model pembelajaran menjadi salah satu komponen yang dapat dikendalikan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 091281 Batu IV. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga interaksi antara guru dan siswa berlangsung secara satu arah. Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta mengalami kesulitan memahami materi yang berkaitan dengan penerapan aturan dan norma dalam kehidupan bermasyarakat. Akibatnya, hasil belajar siswa belum mencapai tingkat yang diharapkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang kontekstual.

Salah satu model pembelajaran yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah *role playing* (Lu et al., 2025; Wakhid, 2023). Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan situasi tertentu sehingga mereka dapat memahami konsep melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, serta refleksi terhadap peran yang dimainkan. Aktivitas bermain peran memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, dan pemecahan masalah secara bersamaan. Selain meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, model ini juga membantu memperkuat pemahaman konsep karena peserta didik belajar melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan nyata (Rahmah et al., 2024; Misbahudin et al., 2021).

Berbagai penelitian terdahulu melaporkan bahwa penerapan model *role playing* mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, keterampilan sosial, serta hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran bahasa, ilmu sosial, atau jenjang pendidikan tertentu. Penelitian mengenai efektivitas model *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada materi penerapan aturan dan norma dalam masyarakat, masih relatif terbatas. Selain itu, bukti empiris mengenai penerapan model ini pada konteks sekolah dasar di Kabupaten Simalungun juga belum banyak dilaporkan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperluas bukti empiris mengenai efektivitas model *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila di SD Negeri 091281 Batu IV. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas model pembelajaran aktif pada pendidikan dasar sekaligus memberikan alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah kuantitatif dengan menggunakan metode *Pre-eksperimental* dan dengan bentuk *One Group Pretest Posttest design*. Menurut Sugiyono (2019:72), *one group pretest posttest design* adalah jenis penelitian dengan cara membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dan keadaan setelah diberikan perlakuan. Peneliti hanya menggunakan satu kelas dan peneliti akan membandingkan *pretest* (sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*) dan *posttest* (setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*). Dengan penelitian ini hasil dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dan setelah perlakuan. Adapun desain penelitian sebagai berikut:

**Tabel I - One Group Pretest dan Post-test Design**

Pretest	Perlakuan	Posttest
$O_1$	$X$	$O_2$

Keterangan :

- $X$  = Treatment atau perlakuan yang diberikan
- $O_1$  = Pretest sebelum diberikan perlakuan atau treatment
- $O_2$  = Posttest sesudah diberikan perlakuan atau treatment

### 2.1 Uji Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian kuantitatif, kualitas instrumen dan data sangat menentukan keakuratan hasil penelitian. Menurut Permatasari, *et al.*, (2025). Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari semua responden dalam suatu penelitian. Oleh karena itu, sebelum data dianalisis lebih lanjut maka diperlukan serangkaian pengujian untuk memastikan bahwa instrumen yang akan digunakan oleh peneliti telah memenuhi kriteria yang baik. Jika hasil tes sesuai dengan kriteria, tes dianggap memiliki nilai validitas tinggi, dengan kata lain tes yang dibuat layak untuk mengukur hasil belajar siswa.

Arikunto (2021:213) mengatakan bahwa uji validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen dalam penelitian. Uji validitas dilakukan untuk mengatur ketetapan instrumen yang digunakan dalam sebuah penelitian. Jika hasil tes sesuai dengan kriteria, tes dianggap memiliki nilai validitas tinggi, dengan kata lain tes yang dibuat layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Penelitian ini di bantu dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Exel 2021* dan *IBM SPSS Statistics 24*. Arikunto (2020:221) mengatakan bahwa reliabilitas adalah sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Dan penelitian ini di bantu dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 24*.

Riduwan (2009: 145) menyebutkan bahwa tingkat kesukaran soal adalah indeks yang menunjukkan seberapa mudah atau sukar soal dijawab responden, dihitung dengan  $P = (\text{jumlah jawaban benar} / \text{total responden})$ , berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Sedangkan Menurut Arikunto (2019: 233), tingkat kesukaran soal adalah indeks kesukaran yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal, besarnya indeks kesukaran berkisar antara 0,00 sampai 1,0. Untuk menguji tingkat kesukaran tes, penelitian ini dapat dengan menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 24*.

Solichin, (2017:197), daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pintar (berkemampuan rendah). Sedangkan Menurut Sundayana (2016:76), daya pembeda suatu soal adalah kemampuan subjek

soal dalam membedakan antara siswa yang sudah menguasai materi yang bersangkutan dengan siswa yang belum atau belum mempelajari materi tersebut. Untuk daya pembeda soal, penelitian ini dapat dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 24.

## 2.2 Teknik Analisis Data

Uji normalitas adalah uji yang dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat mengidentifikasi apakah data yang akan di uji dalam metode regresi berdistribusi normal atau tidak (Ghonzali, 2009:107). Menurut Sugiyono dan susanto (2015;323) pelaksanaan uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Kriteria pengujian dalam penelitian ini untuk melihat data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS 24 Statistics*.

Uji gain (N-Gain) adalah salah satu uji yang bertujuan untuk mengetahui tingkatan hasil belajar pada siswa pada bagian kognitif setelah guru memberikan perlakuan (Sugiyono 2019). Pengujian N-Gain akan peneliti lakukan untuk mengukur perubahan hasil belajar Pendidikan Paancasila siswa dari kelompok siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* pada saat pembelajaran. Uji *N-Gain* dilakukan karena sesuai dengan desain penelitian yaitu *one group pretest posttest* untuk mengukur perubahan dalam kelompok yang sama tanpa adanya kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, pengujian N-gain dapat dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS 24 Statistics* dengan rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{Post} - S_{Pre}}{S_{Maks} - S_{Pre}}$$

Keterangan:

N-Gain = Nilai uji normalitas gain

$S_{Post}$  = Skor *posttest*

$S_{pre}$  = Skor *pretest*

$S_{Maks}$  = Skor maksimal

Menurut Arikunto (2020:349-350), uji hipotesis merupakan prosedur dalam statistik untuk menentukan apakah dugaan (hipotesis) tentang suatu data dapat diterima atau ditolak berdasarkan hasil analisis. Peneliti akan melakukan uji-t agar mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Peneliti akan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 24*, uji-t yang digunakan adalah *paired sample t-test*. Adapun kriteria untuk menentukan signifikansi sebuah data, yaitu data dengan probabilitas signifikansi  $> 0.05$  maka  $H_a$  diterima data dengan probabilitas signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_o$  ditolak.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Hasil

Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen di SD Negeri 091277 Siantar Estate dengan jumlah sebanyak 40 soal. Setelah dilakukan uji instrumen, data tersebut akan di uji menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk melihat ke valitan dan reliebelnya instrumen yang akan di gunakan peneliti. Selanjutnya peneliti akan melakukan penelitian di SD Negeri 091281 Batu IV, berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh data-data yang telah dikumpulkan sebagai berikut:

**Tabel 2 - Hasil Uji Validitas**

Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1.	0,903361	0,3882	Valid
2.	0,160108	0,3882	Tidak Valid
3	0,903361	0,3882	Valid
4	0,539011	0,3882	Valid
5	0,784856	0,3882	Valid

Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
6	0,625292	0,3882	Valid
7	0,076036	0,3882	Tidak Valid
8	0,903361	0,3882	Valid
9	0,357049	0,3882	Tidak Valid
10	0,903361	0,3882	Valid
11	0,903361	0,3882	Valid
12	0,245122	0,3882	Tidak Valid
13	0,675741	0,3882	Valid
14	0,468261	0,3882	Valid
15	0,877287	0,3882	Valid
16	0,245122	0,3882	Tidak Valid
17	0,662589	0,3882	Valid
18	0,662589	0,3882	Valid
19	0,662589	0,3882	Valid
20	0,903361	0,3882	Valid
21	0,582943	0,3882	Valid
22	0,495079	0,3882	Valid
23	0,518622	0,3882	Valid
24	0,662589	0,3882	Valid
25	0,662589	0,3882	Valid
26	0,005468	0,3882	Tidak Valid
27	0,479967	0,3882	Valid
28	0,479967	0,3882	Valid
29	0,344367	0,3882	Tidak Valid
30	0,662589	0,3882	Valid
31	0,796172	0,3882	Valid
32	0,358153	0,3882	Tidak Valid
33	0,405361	0,3882	Valid
34	0,479967	0,3882	Valid
35	0,604909	0,3882	Valid
36	0,877287	0,3882	Valid
37	0,033794	0,3882	Tidak Valid
38	0,77995	0,3882	Valid
39	0,796172	0,3882	Valid
40	-0,03746	0,3882	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 3.1 di atas, dapat dilihat butir soal yang memiliki nilai valid ada sebanyak 30 butir soal dan yang tidak valid sebanyak 10 butir soal. Soal yang valid digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.

Menurut Arikunto (2020:221), reliabilitas merupakan suatu instrumen untuk mengukur suatu tes, yang dimana tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Pada pengujian reliabilitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* serta menggunakan alat bantu SPSS 24 dengan kriteria jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60 maka data dinyatakan reliabel. Dan jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0.60 maka dinyatakan tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 3 - Hasil Uji Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
.949	301

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai *Cronbach's Alpha* memiliki nilai 0,949 dengan  $r_{tabel}$  sebesar 0,3882 dan diperoleh bahwa sebesar  $0,949 > r_{tabel}$  0,3882. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian tersebut riabel dan memenuhi kriteria reliabilitas tinggi.

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui program *SPSS Statistics Versi 24*. Dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, dan apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4 - Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	01,147	23	01,2010*	01,917	23	01,0157
Posttest	01,167	23	01,97	01,949	23	01,283

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,057 dan nilai signifikansi data *posttest* sebesar 0,283. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ( $\text{sig} > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Setelah melakukan *pretest* dan juga *posttest*, peneliti melakukan pengimputan data tentang hasil dari pembelajaran tersebut ke aplikasi *SPSS Versi 24* untuk memperoleh nilai N-Gain. Hasil yang diperoleh nantinya akan menjadi tolak ukur tentang sejauh mana efektivitas penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 091281 Batu IV. Berikut hasil Pengujian N-Gain yang telah dilakukan peneliti dalam aplikasi *SPSS 24*, yaitu:

**Tabel 5 - Uji N-Gain**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	23	01,63	1.0101	01,7749	01,110196
Ngain_Persen	23	62,501	10101.0101	77,4893	11,019575
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengujian N-Gain diperoleh adalah 0.7749. Maka Tingkat keefektifitasan penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 091281 Batu IV ada pada Tingkat tinggi. Pengujian ini diperoleh melalui perbandingan skor *pretest* siswa dengan skor *posttest* siswa yang dimana dapat diperoleh siswa pada saat pembelajaran dilaksanakan.

**Tabel 6 - Uji Hipotesis**

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Sesudah perlakuan - Sebelum perlakuan	34,217	7,627	1,590	30,919	37,516	21,515	22	.000

Berdasarkan tabel 4.9 di atas bahwa Sig (2-tailed) adalah 0,00 dan nilai tersebut lebih kecil dari 0,005. Untuk mencari  $t_{tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan d.b =  $N-1 = 23-1 = 22$ . Setelah diperoleh  $t_{hitung} = 21,515$  dan  $t_{tabel} = 1,717$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $21,515 > 1,717$  yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara

hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Maka dapat di simpulkan bahwa dalam penelitian ini  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 091281 Batu IV.

### 3.2 Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini ditunjukkan oleh meningkatnya rata-rata nilai siswa dari 54,30 pada *pretest* menjadi 88,52 pada *posttest*. Selain itu, nilai *N-Gain* sebesar 0,7749 berada pada kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa model *role playing* efektif dalam meningkatkan penguasaan materi siswa. Hasil uji *paired sample t-test* juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan ( $t = 21,515$ ;  $p < 0,05$ ), sehingga hipotesis penelitian diterima.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa model *role playing* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung melalui aktivitas bermain peran yang menuntut mereka memahami situasi, mengambil keputusan, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman sekelompok. Keterlibatan aktif tersebut memungkinkan siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang kontekstual, sehingga konsep mengenai aturan dan norma dalam kehidupan bermasyarakat lebih mudah dipahami dan diingat (Nguyen & Tran Manh, 2026; Quintos & Pecson, 2026; Septiaji et al., 2025).

Dari perspektif teori pembelajaran konstruktivisme, aktivitas bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Ketika siswa memerankan suatu situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, mereka tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks nyata (Angraini et al., 2024; Li et al., 2025; Royyana et al., 2024). Proses tersebut memperkuat retensi informasi sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi yang menjadi kompetensi penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Selama proses pembelajaran, peningkatan hasil belajar juga diikuti oleh perubahan perilaku belajar siswa (Lu et al., 2025; Sun & Lin, 2022; Zakiy Anugrah et al., 2024). Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, memberikan tanggapan terhadap pendapat teman, serta menunjukkan kepercayaan diri ketika memerankan tokoh yang diberikan. Interaksi antarsiswa menjadi lebih intensif sehingga pembelajaran berlangsung lebih hidup dan berpusat pada aktivitas siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa *role playing* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan sosial dan motivasi belajar yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Sinaga et al. (2024) yang melaporkan bahwa penerapan model *role playing* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Kesamaan hasil tersebut memperkuat bukti empiris bahwa pembelajaran berbasis bermain peran merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus keaktifan siswa. Meskipun penelitian dilakukan pada sekolah dan karakteristik peserta didik yang berbeda, kedua penelitian menunjukkan pola yang konsisten bahwa keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran menjadi faktor utama yang mendorong peningkatan hasil belajar.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan bukti empiris mengenai efektivitas model *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi manfaat penerapan aturan dan norma dalam masyarakat di sekolah dasar. Hasil penelitian memperkuat bahwa pembelajaran yang bersifat partisipatif dan kontekstual mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar. Oleh karena itu, model

*role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran bagi guru Pendidikan Pancasila untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan hal-hal berikut: Penerapan model pembelajaran *role playing* secara signifikan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 54,30 pada pretest menjadi 88,52 pada posttest. Hasil Uji N-Gain yang mencapai 0,7749 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada dalam kategori tinggi, menandakan model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Hasil Uji hipotesis yang menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 21,515 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,717 dengan taraf signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 menyatakan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Ini menandakan adanya pengaruh signifikan dan penerapan model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa.

#### Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Y., & Mubarak, D. H. (2025). Dampak Perubahan Kurikulum Terhadap Daya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah. *Progressive of Cognitive and Ability*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.56855/jpr.v4i1.1272>
- Angraini, L. M., Kania, N., & Gürbüz, F. (2024). Students' Proficiency in Computational Thinking Through Constructivist Learning Theory. *International Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 45–59. <https://doi.org/10.56855/ijmme.v2i1.963>
- Hariato, A., & Sakban. (2024). PEMBERDAYAAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ABAD 21 DALAM PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Progressive of Cognitive and Ability*, 3(2), 126–136. <https://doi.org/10.56855/jpr.v3i2.872>
- Hariri, D. D., Mahmudah, H., Wibawa, F. S., & Kania, N. (2025). Unraveling the connection: A systematic review of learning styles and mathematics achievement. *Pedagogical Research*, 10(1), em0232. <https://doi.org/10.29333/pr/15681>
- Kania, N., & Juandi, D. (2023). Does self-concept affect mathematics learning achievement? *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(3), 455–461. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i3.20554>
- Li, L., Zhang, B., Sun, T., & Drasgow, F. (2025). The More Contextualized, the More Valid: Effects of Contextualization Strategies on Forced-choice Measurement. *Journal of Business and Psychology*, 40(3), 711–729. <https://doi.org/10.1007/s10869-024-09983-2>
- Lu, K., Zhu, J., Pang, F., & Shadiev, R. (2025). Understanding the relationship between colleges students' artificial intelligence literacy and higher order thinking skills using the 3P model: the mediating roles of behavioral engagement and peer interaction. *Educational Technology Research and Development*, 73(2), 693–716. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10434-1>
- Mahmudah, S., Dina, E. S., Prawarningrum, S. I., Hafida, M., & Hopic, A. (2023). Dampak Kurikulum Merdeka Belajar dalam Aktivitas Pembelajaran PAI bagi Siswa di SD Negeri Bokoharjo Prambanan Sleman. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(4), 305–316. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i4.626>
- Nguyen, T., & Tran Manh, D. (2026). English-majored Students' Self-directed Learning Strategies for taking English Certificates in the fulfillment of Program Outcome Standards. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, 5(1), 45–79. <https://doi.org/10.56855/ijcse.v5i1.1906>

- Quintos, Jr. , R., & Pecson, R. (2026). Research Competency Needs of University Students: Baseline for Research Manual Formulation. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 5(1), 17–39. <https://doi.org/10.56855/intel.v5i1.1807>
- Royyana, M. D., Wardana, L. A., Kasdriyanto, D. Y., & Sriwijayanti, R. P. (2024). Kampus Mengajar dan Pembelajaran Kontekstual untuk Peningkatan Literasi Numerasi di SD Negeri Kalisalam I Dringu. *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah*, 3(2), 89–103. <https://doi.org/10.69548/jigm.v3i2.35>
- Septiaji, A., Kusmana, S., & Syarifah, E. F. (2025). Character Heroism in the Mecha Mobile Suit Gundam Anime Series: Iron-Blooded Orphans: A Psychoanalytic Study. *Journal of Literature Language and Academic Studies*, 4(2), 104–114. <https://doi.org/10.56855/jllans.v4i2.1499>
- Sun, J. C.-Y., & Lin, H.-S. (2022). Effects of integrating an interactive response system into flipped classroom instruction on students' anti-phishing self-efficacy, collective efficacy, and sequential behavioral patterns. *Computers & Education*, 180, 104430. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104430>
- Wakhid, A. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris dengan Role Play di Kelas XI IPS-I di MAN 2 Cirebon. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(4), 479–498. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i4.752>
- Yuliah, S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas: Peningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Menggunakan Model Sosiodrama. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(1), 164–171. <https://doi.org/10.56855/jpr.v2i1.162>
- Zakiy Anugrah, Lilis Suhaebah, Pramudita, T. R., & Ramayani Yusuf. (2024). Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence pada Behavioral Intention Aplikasi Gojek di Kabupaten Garut. *Journal of Accounting, Management, Economics, and Business (ANALYSIS)*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.56855/analysis.v2i1.908>