

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Elpi Sukaesi¹, Fitriyani²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*elpisukaesi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model *Role Playing* berbantuan media gambar berseri pada siswa kelas II SDN 1 Ulu Musi Kabupaten Empat Lawang. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan konsisten pada capaian pembelajaran. Rata-rata nilai meningkat dari 62,50 pada pra siklus menjadi 74,38 pada siklus I dan 87,08 pada siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 45% menjadi 70% dan 91%. Sejalan dengan itu, aktivitas siswa meningkat dari 55% pada pra siklus menjadi 72% pada siklus I dan 90% pada siklus II. Temuan menunjukkan bahwa integrasi *Role Playing* dan gambar berseri mendukung keterlibatan aktif serta pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Media Gambar Berseri, Hasil Belajar Pendidikan Pancasila.

Diseminarkan pada sesi paralel: 12 Agustus 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki posisi penting dalam pembentukan karakter peserta didik sejak sekolah dasar (Fathonah & Heriyanto, 2025). Pembelajaran tidak cukup diarahkan pada kemampuan mengingat sila dan simbol Pancasila. Siswa perlu memahami makna nilai tersebut dalam situasi yang dekat dengan kehidupan mereka (Salama, 2025). Pemahaman akan lebih bermakna apabila siswa memperoleh kesempatan untuk melihat, mengalami, dan mempraktikkannya secara langsung (Hatima, 2025). Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu menghadirkan pengalaman yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Materi penerapan nilai-nilai Pancasila memiliki karakter yang berbeda dari materi yang hanya menuntut hafalan (Hidayah, 2024). Siswa perlu mengenali contoh perilaku yang mencerminkan setiap nilai. Mereka juga perlu membedakan perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai Pancasila (Septiani, Apriani, & Izzah, 2022). Bagi siswa kelas rendah, tuntutan tersebut dapat menjadi tantangan. Konsep yang disampaikan secara abstrak cenderung lebih sulit dipahami. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dikemas melalui pengalaman yang konkret dan dekat dengan dunia anak.

Kondisi tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDN 1 Ulu Musi Kabupaten Empat Lawang. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih terbatas. Sebagian siswa belum mampu menghubungkan materi dengan perilaku sehari-hari. Pembelajaran yang masih dominan menggunakan penjelasan guru membuat kesempatan siswa untuk berpartisipasi menjadi terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum optimal. Pada tahap pra siklus, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 62,50. Ketuntasan belajar juga baru mencapai 45% atau 11 dari 24 siswa.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap strategi pembelajaran yang lebih partisipatif. Siswa kelas II membutuhkan aktivitas yang memungkinkan mereka belajar melalui tindakan (Silaban, Manihuruk, Hadi, & Sitinjak, 2025). Pembelajaran juga perlu memberikan rangsangan visual agar situasi yang dibahas lebih mudah dipahami (Simbolon, Sari, Pratiwi, & Susilo, 2024). Media pembelajaran dapat membantu mengubah konsep yang abstrak menjadi situasi yang lebih konkret. Dalam konteks ini, gambar berseri dapat digunakan untuk menyajikan rangkaian situasi secara sistematis. Siswa dapat mengamati hubungan antargambar sebelum mengembangkan pemahaman terhadap nilai yang terkandung didalamnya (Sucanto, 2025).

Selain media, model pembelajaran juga perlu dipilih berdasarkan karakteristik tujuan pembelajaran. *Role Playing* memberikan ruang kepada siswa untuk memerankan suatu situasi tertentu (Karnia, Lestari, Agung, Riani, & Pratama, 2023). Aktivitas tersebut memungkinkan siswa berinteraksi dengan teman dan mengambil peran yang berbeda. Pengalaman tersebut dapat membantu siswa memahami nilai melalui tindakan. *Role Playing* memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk memahami situasi sosial melalui keterlibatan langsung (Ngongo & Sogen, 2025).

Penggunaan gambar berseri dapat memperkuat pelaksanaan *Role Playing*. Gambar berfungsi sebagai stimulus untuk membangun alur situasi yang akan diperankan. Siswa tidak hanya menerima penjelasan verbal dari guru. Mereka dapat mengamati ilustrasi, mengurutkan situasi, kemudian menerjemahkannya ke dalam kegiatan bermain peran (Zulfa, Tohirin, & Subur, 2026). Pola tersebut memberikan jembatan antara informasi visual dan pengalaman langsung. Penelitian terdahulu dalam naskah ini juga menunjukkan bahwa gambar berseri dapat membantu pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang lebih konkret (Aruwiyantoko, 2024).

Meskipun *Role Playing* dan media gambar berseri telah digunakan dalam pembelajaran, keduanya tidak selalu diterapkan sebagai satu kesatuan. Penelitian terdahulu yang dirujuk dalam naskah menunjukkan manfaat *Role Playing* terhadap keaktifan dan hasil belajar (Azin, 2023). Penelitian lainnya menunjukkan potensi gambar berseri dalam mendukung pemahaman siswa (Kusmana & Putri, 2025). Namun, kombinasi keduanya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II menjadi ruang yang masih relevan untuk dikaji dalam konteks penelitian ini. Integrasi tersebut diharapkan dapat menghubungkan stimulus visual dengan pengalaman bermain peran secara lebih terarah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan tindakan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong keterlibatan siswa. Penelitian ini menerapkan *Role Playing* berbantuan media gambar berseri pada materi

penerapan nilai-nilai Pancasila. Tindakan dilaksanakan melalui siklus perbaikan yang memungkinkan guru mengevaluasi proses pembelajaran secara bertahap. Keberhasilan tindakan dilihat melalui perubahan hasil belajar dan aktivitas siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif pembelajaran yang lebih konkret, aktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian diarahkan pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui *Role Playing* berbantuan media gambar berseri pada siswa kelas II SDN 1 Ulu Musi Kabupaten Empat Lawang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian dilaksanakan di kelas II SDN 1 Ulu Musi Kabupaten Empat Lawang pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 24 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Ramadhani, Ruzana, Lestari, Najma Fatikha Nasroellah, & Fauzi, 2026). Tahapan tersebut digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap berdasarkan temuan pada setiap siklus.

Tindakan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbantuan media gambar berseri. Media gambar digunakan sebagai stimulus untuk mengenalkan situasi penerapan nilai-nilai Pancasila. Siswa kemudian mengembangkan situasi tersebut melalui kegiatan bermain peran. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Tes hasil belajar menggunakan soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan CP dan TP pembelajaran. CP yang digunakan adalah elemen Pancasila pada Fase A, yaitu peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah.

Tujuan Pembelajaran (TP) diturunkan dari CP tersebut. TP penelitian meliputi: (1) siswa mampu mengidentifikasi contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila; (2) siswa mampu menentukan perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari; dan (3) siswa mampu memilih tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah. Kisi-kisi tes disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar

CP	TP	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk
Menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah	Siswa mampu mengidentifikasi perilaku sesuai nilai Pancasila	Mengidentifikasi contoh perilaku yang sesuai dengan sila Pancasila	C2	Pilihan ganda
Menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah	Siswa mampu menentukan perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila	Menentukan sikap yang tepat berdasarkan ilustrasi kehidupan sehari-hari	C3	Pilihan ganda
Menerapkan nilai-nilai Pancasila di	Siswa mampu memilih tindakan	Menentukan tindakan tepat dalam situasi di	C3	Pilihan ganda

lingkungan keluarga dan sekolah	yang sesuai dengan nilai Pancasila	keluarga dan sekolah		
Menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah	Siswa mampu menentukan penerapan nilai Pancasila dalam situasi tertentu	Menganalisis pilihan tindakan berdasarkan suatu ilustrasi	C4	Pilihan ganda
Menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah	Siswa mampu memilih solusi yang sesuai dengan nilai Pancasila	Menentukan tindakan yang paling tepat dalam permasalahan sederhana	C4	Pilihan ganda

Data hasil belajar dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan 100%. Data observasi dianalisis berdasarkan persentase aktivitas dan digunakan sebagai bahan refleksi untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pra Tindakan

Pra tindakan dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai capaian belajar siswa sebelum diterapkan model Role Playing berbantuan media gambar berseri. Evaluasi awal diberikan kepada 24 siswa kelas II. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi penerapan nilai-nilai Pancasila masih belum merata. Sebanyak 11 siswa mencapai ketuntasan, sedangkan 13 siswa belum mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai kelas berada pada angka 62,50, dengan persentase ketuntasan sebesar 45%.

Capaian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih membutuhkan penguatan dalam menghubungkan nilai Pancasila dengan situasi kehidupan sehari-hari. Kondisi awal ini juga berkaitan dengan keterlibatan siswa yang belum optimal selama pembelajaran. Data rekapitulasi penelitian mencatat aktivitas siswa pada tahap pra tindakan sebesar 55%. Kondisi tersebut menjadi dasar dilakukannya tindakan pembelajaran melalui Role Playing yang didukung media gambar berseri.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Pra Tindakan

Komponen	Hasil
Jumlah siswa	24
Nilai rata-rata	62,50
Siswa tuntas	11
Siswa belum tuntas	13
Persentase ketuntasan	45%
Persentase aktivitas siswa	55%

Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan setelah ditemukan permasalahan pada tahap pra tindakan. Tindakan pembelajaran mulai diarahkan pada penggunaan *Role Playing* berbantuan media gambar berseri. Gambar berseri digunakan untuk memberikan gambaran situasi yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila. Siswa kemudian terlibat dalam kegiatan bermain peran berdasarkan situasi tersebut. Strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang lebih konkret dan interaktif.

Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan adanya perubahan dibandingkan kondisi awal. Rata-rata nilai meningkat dari 62,50 menjadi 74,38. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan bertambah dari 11 menjadi 17 siswa. Dengan demikian, persentase ketuntasan meningkat dari 45% menjadi 70%. Aktivitas siswa juga meningkat menjadi 72%. Meskipun terjadi peningkatan, masih terdapat tujuh siswa yang belum mencapai ketuntasan. Selain itu, beberapa siswa masih terlihat kurang percaya diri ketika menjalankan peran.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Komponen	Hasil
Jumlah siswa	24
Nilai rata-rata	74,38
Siswa tuntas	17
Siswa belum tuntas	7
Persentase ketuntasan	70%
Persentase aktivitas siswa	72%

Hasil Siklus II

Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap pelaksanaan siklus I. Perbaikan difokuskan pada pendampingan siswa selama kegiatan bermain peran. Guru memberikan arahan yang lebih intensif sebelum siswa memainkan perannya. Motivasi juga diberikan untuk meningkatkan keberanian siswa dalam berpartisipasi. Perbaikan tersebut dilakukan agar siswa tidak hanya mengikuti kegiatan secara prosedural, tetapi juga memahami situasi yang menggambarkan penerapan nilai-nilai Pancasila.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan siklus I. Rata-rata nilai siswa mencapai 87,08. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 22 siswa, sedangkan hanya dua siswa yang belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan mencapai 91%. Aktivitas siswa juga meningkat menjadi 90%. Siswa terlihat lebih percaya diri, lebih aktif dalam kegiatan, dan lebih mampu mengikuti proses bermain peran.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Komponen	Hasil
Jumlah siswa	24
Nilai rata-rata	87,08
Siswa tuntas	22
Siswa belum tuntas	2
Persentase ketuntasan	91%
Persentase aktivitas siswa	90%

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* berbantuan media gambar berseri memberikan perubahan positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II. Perubahan terlihat dari peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan pada setiap tahap penelitian. Rata-rata nilai meningkat dari 62,50 pada pra tindakan menjadi 74,38 pada siklus I dan 87,08 pada siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 45% menjadi 70% dan kemudian mencapai 91%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mampu memperbaiki capaian belajar siswa secara bertahap. Temuan ini tidak hanya menunjukkan perubahan pada hasil evaluasi, tetapi juga memperlihatkan adanya perkembangan dalam proses keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penelitian Persiklus

Indikator	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	24	24	24
Nilai rata-rata	62,50	74,38	87,08
Siswa tuntas	11	17	22
Siswa belum tuntas	13	7	2
Ketuntasan belajar	45%	70%	91%
Aktivitas siswa	55%	72%	90%

Pada tahap pra tindakan, rendahnya hasil belajar berkaitan dengan belum optimalnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa masih mengalami kesulitan ketika harus memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang bersifat konseptual membutuhkan contoh yang dekat dengan pengalaman siswa. Ketika pembelajaran lebih banyak berlangsung melalui penjelasan guru, kesempatan siswa untuk mengeksplorasi situasi dan mengungkapkan pemahamannya menjadi terbatas. Kondisi tersebut tercermin dari rata-rata nilai yang hanya mencapai 62,50. Dari 24 siswa, hanya 11 siswa yang mencapai ketuntasan. Temuan awal ini memperlihatkan bahwa permasalahan tidak hanya berkaitan dengan capaian akademik, tetapi juga dengan proses pembelajaran yang belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar aktif.

Penerapan *Role Playing* pada siklus I mulai mengubah pola keterlibatan siswa. Siswa memperoleh kesempatan untuk memainkan peran dalam situasi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mencoba menunjukkan perilaku melalui tindakan. Media gambar berseri memberikan bantuan visual untuk memahami situasi yang akan diperankan. Kombinasi kedua komponen tersebut menjadi penting bagi siswa kelas rendah karena materi dapat dipelajari melalui rangsangan yang lebih konkret. Hasilnya terlihat dari peningkatan rata-rata nilai menjadi 74,38 dan ketuntasan belajar menjadi 70%. Aktivitas siswa juga meningkat menjadi 72%.

Namun, peningkatan pada siklus I belum menunjukkan hasil yang optimal. Masih terdapat tujuh siswa yang belum mencapai ketuntasan. Beberapa siswa juga masih kurang percaya diri ketika menjalankan peran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tidak secara otomatis menghasilkan perubahan yang sama pada seluruh siswa. Siswa membutuhkan

arahan yang jelas sebelum memainkan peran. Mereka juga memerlukan dukungan agar berani tampil dan berinteraksi dengan teman. Oleh karena itu, hasil refleksi siklus I menjadi bagian penting dalam menentukan tindakan pada siklus II. Perbaikan tidak dilakukan dengan mengganti model, tetapi dengan memperkuat pelaksanaan model yang telah digunakan.

Perbaikan pada siklus II diarahkan pada pendampingan yang lebih intensif dan pemberian motivasi kepada siswa. Guru memberikan bantuan selama proses bermain peran sehingga siswa lebih memahami tugas dan situasi yang harus dimainkan. Pendekatan tersebut memberikan ruang bagi siswa yang sebelumnya masih pasif untuk terlibat secara lebih percaya diri. Perubahan proses tersebut berjalan searah dengan peningkatan hasil belajar. Rata-rata nilai mencapai 87,08 dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 91%. Jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 22 siswa. Aktivitas siswa juga meningkat menjadi 90%. Dengan demikian, perubahan pada siklus II menunjukkan bahwa keberhasilan tindakan tidak hanya dipengaruhi oleh pemilihan model, tetapi juga oleh kualitas pelaksanaan dan perbaikan berdasarkan refleksi.

Peningkatan hasil belajar dapat dijelaskan melalui karakteristik *Role Playing* yang memberikan pengalaman belajar secara langsung (Leon, Lipuma, Pathikonda, & Reyes, 2025). Dalam model ini, siswa berhadapan dengan situasi sosial yang harus dipahami melalui peran tertentu. Pengalaman tersebut memungkinkan siswa menghubungkan konsep dengan tindakan (Zhang, Xu, & Li, 2025). Pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila, hubungan tersebut menjadi relevan karena siswa memang perlu memahami bagaimana suatu nilai diwujudkan dalam perilaku. *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba perilaku tersebut dalam situasi pembelajaran. Sebab *Role Playing* dapat memberikan pengalaman langsung terhadap situasi sosial sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Gómez Poyato, Lozano, Mira-Aladrén, & Valero, 2025).

Media gambar berseri memberikan kontribusi yang berbeda tetapi saling melengkapi. Gambar membantu siswa memperoleh gambaran mengenai situasi sebelum mereka melakukan kegiatan bermain peran. Rangkaian gambar juga membantu membangun urutan peristiwa secara lebih jelas (Valladares Ríos, Acosta-Díaz, & Santana-Mancilla, 2023). Bagi siswa kelas II, bantuan visual semacam ini dapat mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal (Alabi, 2024). Siswa dapat mengamati situasi, memahami konteks, kemudian menerjemahkannya ke dalam tindakan. Dengan demikian, gambar berseri tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran. Media tersebut menjadi stimulus yang menghubungkan pemahaman visual dengan pengalaman bermain peran. Naskah penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa gambar berseri dapat mendukung pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik (Zhiyong, 2025).

Temuan penelitian juga memperlihatkan hubungan antara aktivitas belajar dan hasil belajar. Aktivitas siswa meningkat dari 55% pada pra tindakan menjadi 72% pada siklus I dan 90% pada siklus II. Pada periode yang sama, ketuntasan belajar meningkat dari 45% menjadi 70% dan 91%. Pola tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan siswa berjalan searah dengan peningkatan capaian akademik. Ketika siswa mulai berpartisipasi dalam kelompok, berani memainkan peran, mengemukakan pendapat, dan menjawab pertanyaan, kesempatan mereka untuk memproses materi juga semakin besar.

Temuan tersebut memperkuat penelitian terdahulu yang dicantumkan dalam naskah. Aflah & Fajar (2022) melaporkan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan ketuntasan dari 62% menjadi 87%. Sementara itu, menemukan bahwa media gambar berseri dapat mendukung pemahaman konsep siswa melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik (Salsabilla, Abidin, & Nurviani, 2026). Hasil penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa kedua komponen dapat diterapkan secara terpadu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II.

Kontribusi penting penelitian ini terletak pada integrasi model dan media, bukan pada penggunaan *Role Playing* atau gambar berseri secara terpisah. *Role Playing* menyediakan pengalaman tindakan (Yulianeta, Faisol, & Hazarika, 2024). Gambar berseri menyediakan stimulus visual dan alur situasi (Yunitasari, Febriany, & jumrotun Na'imah, 2025). Keduanya membentuk rangkaian pembelajaran yang memungkinkan siswa mengamati, memahami, memerankan, dan merefleksikan suatu perilaku. Integrasi tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa kelas rendah yang masih membutuhkan pengalaman konkret dalam memahami konsep. Dengan pola tersebut, nilai-nilai Pancasila tidak berhenti pada pengenalan konsep. Siswa memperoleh kesempatan untuk menghubungkannya dengan perilaku yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan pembelajaran berlangsung melalui proses yang bertahap. Pra tindakan menunjukkan adanya masalah pada capaian dan keterlibatan siswa. Siklus I menghasilkan peningkatan setelah model dan media diterapkan. Siklus II memperkuat hasil melalui perbaikan pendampingan dan motivasi. Ketuntasan akhirnya mencapai 91%, sedangkan aktivitas siswa mencapai 90%. Dua indikator tersebut menunjukkan bahwa tindakan tidak hanya menghasilkan peningkatan nilai, tetapi juga perubahan pada proses pembelajaran. Dengan demikian, *Role Playing* berbantuan media gambar berseri dapat menjadi alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mendorong keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *Role Playing* berbantuan media gambar berseri dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN 1 Ulu Musi Kabupaten Empat Lawang. Peningkatan terlihat secara bertahap sejak pra tindakan hingga siklus II. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 62,50 pada pra tindakan menjadi 74,38 pada siklus I dan 87,08 pada siklus II.

Peningkatan juga terlihat pada ketuntasan belajar dan aktivitas siswa. Ketuntasan belajar meningkat dari 45% pada pra tindakan menjadi 70% pada siklus I dan 91% pada siklus II. Pada saat yang sama, aktivitas siswa meningkat dari 55% menjadi 72% dan 90%. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat menciptakan proses belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

Integrasi *Role Playing* dengan media gambar berseri memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa kelas II. Gambar berseri membantu siswa memahami situasi yang berkaitan dengan nilai Pancasila, sedangkan *Role Playing* memberikan kesempatan untuk mempraktikkan nilai tersebut melalui kegiatan bermain peran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga memberikan pengalaman dalam memahami penerapan nilai Pancasila pada kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi model dan media tersebut dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar.

REFERENSI

- Aflah, M. N., & Fajar, E. (2022). Enhancing Students' Active Learning through Group Discussion Role-Playing. *International Online Journal of Education and Teaching*, 9(4), 1470-1479.
- Alabi, M. (2024). Visual learning: The power of visual aids and multimedia. *Journal of Educational Technology*, 15(4), 123-135.
- Aruwiyantoko, A. (2024). Penggunaan media gambar berseri dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa kelas IV SDN Kelapa Dua Wetan 02. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(2), 71-78. <https://doi.org/10.31004/njb64302>
- Azin, M. (2023). Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 111-118. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.2978>
- Fathonah, I. N., & Heriyanto, H. (2025). Integrative Value-Based Learning: Peran Pendidikan Pancasila sebagai Penggerak Pembentukan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal of Social Humanities and Education*, 1(2), 88-96. <https://doi.org/10.65310/0h5j8t83>
- Gómez Poyato, M. J., Lozano, R., Mira-Aladrén, M., & Valero, D. (2025). Role-playing as a method for the improvement of ethical competences in social work: a case study. *Social Work Education*, 44(3), 506-521. <https://doi.org/10.1080/02615479.2024.2328161>
- Hatima, Y. (2025). Integrasi nilai-nilai pembelajaran berdampak dalam pengajaran bahasa dan sastra Indonesia untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(2), 96-106.
- Hidayah, H. (2024). Implementasi nilai-nilai Pancasila di Pondok Pesantren Tahfidzul Quran. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 2(6), 1858-1866.
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121-136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Kusmana, D. A., & Putri, S. M. (2025). Implementasi Pendekatan Joyful Learning Berbasis Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 294-299. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299>
- Leon, C., Lipuma, J., PATHIKONDA, S., & REYES, R. A. L. (2025). Role-playing in education: An experiential learning framework for collaborative co-

- design. *Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics*, 23(1), 30-38. <https://doi.org/10.54808/JSCI.23.01.30>
- Ngongo, L., & Sogen, M. M. B. (2025). The implementation of the role-playing model to enhance students' empathy in understanding social conflicts in social studies learning. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 5(2), 91-97. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v5n2.p91-97>
- Ramadhani, A. S., Ruzana, A., Lestari, M. I., Najma Fatikha Nasroellah, & Fauzi, I. (2026). Analisis Pola Implementasi Siklus Penelitian Tindakan Kelas dalam Tahap Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 4(5), 447–457. <https://doi.org/10.60126/jim.v4i5.1535>
- Salama, L. I. (2025). Internalisasi nilai sosial melalui peran sekolah dalam kehidupan anak. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1(3), 112-125. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i3.247>
- Septiani, I., Apriani, A. N., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SDNegeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(2), 33-42. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(2\).33-42](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(2).33-42)
- Silaban, P. J., Manihuruk, E. A., Hadi, F. R., & Sitinjak, G. A. (2025). Penerapan model Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila materi keragaman di sekitarku pada siswa kelas iv sd negeri 066047 helvetia. *Pendas: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 10(01), 438-448. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21028>
- Simbolon, E. P. M., Sari, I. M., Pratiwi, W. P., & Susilo, A. (2024). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Sejarah. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 36-42. <https://doi.org/10.32502/jdh.v4i2.8988>
- Sucanto, E. (2025). Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *JURNAL PENELITIAN DAN EVALUASI PENDIDIKAN*, 12(1), 1-12.
- Valladares Ríos, L., Acosta-Díaz, R., & Santana-Mancilla, P. C. (2023). Enhancing self-learning in higher education with virtual and Augmented Reality Role Games: Students' perceptions. In *Virtual Worlds* 2(4), 343-358. <https://doi.org/10.3390/virtualworlds2040020>
- Yunitasari, D., Febriany, R. D., & jumrotun Na'imah, I. (2025). EKSPLORASI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI: Eksplorasi Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Journal of Society and Development*, 5(2), 35-41. <https://doi.org/10.57032/jsd.v5i2.320>
- Yulianeta, Y., Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). Apakah penggunaan role play sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif?. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 189-194. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.250>
- Zhang, J., Xu, J., & Li, M. (2025). The impact of educational live action role-playing games on social-emotional competence: a mixed-method study with Chinese college students. *Frontiers in Psychology*, 16, 1538761. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1538761>

- Zhiyong, X. (2025). Role play. In *The ECPH encyclopedia of psychology* (pp. 1298-1299). Singapore: Springer Nature Singapore.
https://doi.org/10.1007/978-981-97-7874-4_817
- Zulfa, M. Z., Tohirin, M., & Subur, S. (2026). Penerapan Metode Menggambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang. *Borobudur Islamic Education Review*, 6(1), 1-13.