

---

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV GUGUS 1 BOTOLINGGO

Novi Kintana Lestari<sup>1)</sup>, Winditiya Yuliana<sup>2)</sup>, Mory Victor Febrianto<sup>3)</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo,  
Indonesia.

[novikintanalestari11@gmail.com](mailto:novikintanalestari11@gmail.com)

---

**Abstrak :** Novi Kintana Lestari, NPM 202010021, Pengaruh model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar kelas IV Gugus 1 kecamatan Botolinggo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran Role Playing berpengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di Gugus 1 Kecamatan Botolinggo. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimental dengan desain penelitian post-test only Control Group Design. Populasi siswa kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Botolinggo. Sampel penelitian SD Negeri Botolinggo 2 dan SDN Botolinggo 1 Kecamatan Botolinggo Kabupaten Bondowoso berjumlah 32 siswa tahun ajaran 2023/2024. Pengambilan sampel dalam penelitian ini, peneliti memilih 2 sekolah sebagai sampel penelitian dari 7 sekolah yang ada di cluster Botolinggo 1 karena kedua sekolah tersebut mempunyai hasil belajar yang sama-sama rendah dilihat dari nilai harian kuis pembelajaran Pendidikan Pancasila di kedua sekolah yaitu di SDN Botolinggo 2 yang terdiri dari 11 peserta. siswa sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran role playing dan kelas IV SDN Botolinggo 2 berjumlah 21 siswa sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan penelitian yang telah diperoleh, nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran role playing sebesar 79 dan nilai rata-rata menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 22,46. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji T, dari hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 6,704127$  dan  $t_{tabel}$  (pada taraf signifikansi  $(\alpha) = 0,05$ ) adalah 2,042272. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis Model pembelajaran Role Playing memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Gugus 1 Kecamatan Botolinggo. Hasil rata-rata nilai belajar siswa yang menggunakan model Role Playing jauh lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penerapan model Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing memberikan pengaruh lebih positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Gugus 1 Kecamatan Botolinggo Kabupaten Bondowoso.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran *Role playing*, Hasil Belajar, Pendidikan pancasila.

**Abstract :** Novi Kintana Lestari, NPM 202010021, The influence of the Role Playing learning model in Pancasila education subjects on the learning outcomes of class IV Cluster 1, Botolinggo subdistrict. This research aims to find out whether the Role Playing learning model has a positive effect on the Pancasila Education learning outcomes of class IV students in Gugus 1, Botolinggo District. The approach in this research is a quantitative approach. This type of research is Quasi Experimental with a post-test only Control Group Design research design. Population of class IV students at SD Gugus 1, Botolinggo District. The research sample for SD Negeri Botolinggo 2 and SDN Botolinggo 1, Botolinggo District, Bondowoso Regency, was 32 students for the 2023/2024 academic year. Taking samples in this research, the researcher chose 2 schools as research samples from 7 schools in the Botolinggo 1 cluster because both

schools had equally low learning outcomes seen from the daily scores of the Pancasila Education learning quizzes in both schools, namely at SDN Bottlinggo 2 consisting of 11 participants. students as an experimental class using a role playing learning model and class IV at SDN Botolinggo 2 totaling 21 students as a control class using a conventional learning model. Based on the research that has been obtained, the average value of student learning outcomes using the role playing learning model is 79 and the average value using the conventional learning model is 22.46. Based on hypothesis testing using the T test, from the results of the t test calculations it was obtained that  $T_{count} = 6.704127$  and  $T_{table}$  (at the significance level  $(\alpha) = 0.05$ ) was 2.042272. From these data it can be concluded that  $t_{count} > t_{table}$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Based on the results of the hypothesis test, the Role Playing learning model has a significant positive influence on student learning outcomes in class IV Pancasila Education subjects in Gugus 1, Botolinggo District. The average learning scores of students who use the Role Playing model are much higher compared to conventional learning models. Thus, the application of the Role Playing model in Pancasila Education learning has proven to be more effective in improving student learning outcomes. It is concluded that the Role Playing learning model has a more positive influence on student learning outcomes in the Pancasila Education subject class IV Cluster 1, Botolinggo District, Bondowoso Regency.

**Keywords:** Role playing learning model, learning outcomes, Pancasila education.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran penting yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa dan mengaitkannya dengan fenomena lingkungan sekitar untuk membentuk karakter pelajar Pancasila. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik Hanafiah dalam Sari dkk.,(2023:561). Pendidikan Pancasila tidak hanya mengajarkan tentang ilmu pengetahuan saja terhadap siswa tetapi mencakup semua aspek baik kognitif, afektif, psikomotorik. Menurut Triyanto, T, & Fadhilah, N. dalam Kartini & Dewi, (2021:114)

Namun, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 februari 2024 di SDN Botolinggo 2 dan SDN Botolinggo 1 pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV mengungkapkan adanya beberapa permasalahan dalam pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan tersebut termasuk rendahnya nilai siswa pada kuis harian dan kurang variatifnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Menurut Sudana dalam Setiawati, dkk., (2023:142) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar siswa tergantung bagaimana seorang guru melakukan proses pembelajaran. ketidak mampuan siswa terkait dengan kurangnya hasil belajar siswa yakni sangat berkaitan erat dengan tidak variatifnya model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Menurut bloom optimalnya hasil belajar tergantung pola proses belajar dan proses mengajar guru Suprijono dalam Yuliana, dkk., (2023:10),

Menyikapi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu model pembelajaran yang menciptakan proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan karena model pembelajaran ini melatih siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan melatih keberanian peserta didik meningkatkan semangat peserta didik sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap keterampilan berbicaranya menurut Meishaparina, dalam azizah, dkk., (2023:5968). Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan cara menggunakan Model

pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) lebih efektif karena model pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif, kreatif, inovatif, melatih menggunakan Bahasa yang baik dan mudah dipahami, melatih kekompakan dalam proses kegiatan pembelajaran dan memahami materi terhadap permasalahan yang nyata. Karena model ini siswa memerankan suatu permasalahan nyata sehingga mereka mendapatkan kesan yang mendalam dan lebih bermakna tentang apa yang mereka pelajari.

Alasan peneliti memilih judul "Pengaruh model pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di gugus 1 Botolinggo". Karena peneliti ingin mengetahui hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model bermain peran (*Role Playing*). Dengan menggunakan model (*role playing*) siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Berdasarkan permasalahan, Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji "Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV di Gugus 1 Botolinggo." Dengan menerapkan model ini, diharapkan siswa dapat berperan aktif, dan proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Peneliti memilih topik ini karena model pembelajaran bermain peran dianggap sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dan berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **KAJIAN PUSTAKA Model Pembelajaran *Role playing***

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan panduan sistematis dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu Eka Kurniasih dalam Sentosa & Norsandi,( 2022:127). Model ini penting bagi pendidik, pengawas, dan calon guru karena membantu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan terstruktur.

Model pembelajaran bermain peran atau *role playing* diperkenalkan oleh George Shaftel, yang mengasumsikan bahwa bermain peran dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan perasaan mereka dan meningkatkan kesadaran melalui keterlibatan spontan dalam situasi permasalahan kehidupan nyata. Model ini sering kali digunakan untuk mengungkap masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari Uno dalam Jas dkk., (2020:150). Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Oleh sebab itu, keberadaan model *role playing* dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran Yusnarti & Suryaningsih dalam Azizah & Armeriena (2023:5968).

Model pembelajaran bermain peran adalah alat yang sangat efektif dalam pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran sosial dan pendidikan karakter. Dengan memberikan siswa kesempatan untuk berperan dalam situasi nyata atau skenario sosial, model ini meningkatkan pemahaman, keterampilan komunikasi, dan empati siswa. Oleh karena itu, penerapan model ini dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila atau mata pelajaran lainnya dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan pengembangan karakter siswa.

#### **Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki tujuan utama untuk menanamkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Ibda dalam Zukri dkk. (2023:579), pembelajaran ini bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam karakter dan tindakan siswa, sehingga mereka dapat menerapkannya dalam berbagai aspek kehidupan sesuai dengan nilai Pancasila yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya. yang terdiri dari ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Nilai-nilai ini saling menjiwai dan membentuk kesatuan

yang harmonis, sehingga penting untuk diterapkan secara konsisten dalam proses pembelajaran untuk membentuk karakter siswa yang sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian semu (*quasi experiment*) karena tidak semua variabel yang muncul dan kondisi eksperimen dapat diatur dan di kontrol secara ketat. Penelitian ini menggunakan rancangan post-test *Only Control Group Design*. Memilih subjek secara acak dan melibatkan dua kelompok kelas eksperimen dan kontrol tanpa pre-test. Desain penelitian ini hanya melakukan post-test pada kelompok kelas eksperimen maupun kelas kontrol menurut Rukminingsih (2020:56).

Tabel 3.1 Desain Penelitian

E	X	O <sub>1</sub>
K	-	O <sub>2</sub>

Keterangan :

E = Kelas Eksperimen dengan menggunakan Model bermain peran (*Role Playing*).

K = Kelas Kontrol dengan tidak menggunakan Model bermain peran (*Role Playing*).

X = Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, yaitu suatu kegiatan pembelajaran yang menggunakan Model bermain peran (*Role Playing*).

- = Perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol, yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

O<sub>1</sub> & O<sub>2</sub> = Test akhir yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di akhir penelitian.

Menurut Nanang Martono dalam suriani dkk., (2023:26) populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah peneliti. Dari pengertian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan jumlah keseluruhan dari sampel yang diguganakan dalam penelitian. Populasi yang ditemukan pada siswa kelas IV di Gugus 1 Kecamatan Botolinggo, Sampel adalah Sebagian kecil dari populasi yang diambil sebagai obyek dalam sebuah penelitian Sampel dalam penelitian ini diambil dua sekolah dari gugus 1 Botolinggo, yaitu SDN Botolinggo 1 sebagai kelas kontrol dan SDN Botolinggo 2 sebagai kelas eksperimen.

pembelajaran *Role playing* merupakan sebuah model pembelajaran yang menempatkan siswa kedalam kelompok belajar dan mengajak siswa untuk belajar sambil bermain Dimana pada model ini siswa memainkan peran sesuai dengan tokoh yang diperankan dan dikaitkan dengan kehidupan nyata sehingga membuat pembelajaran menjadi bermakna. adapun tahapan model role playing ada 3 tahapan yakni sebagai berikut yang pertama guru *Preparation and instruction* (Persiapan dan pengarahan/instruksi) memilih masalah terlebih dahulu kemudian melakukan latihan dan memberikan pengarahan kepada siswa yang menjadi aktor, yang kedua *Dramatic action and Discussion* melakukan (Aksi drama/bermain peran dan diskusi) siswa melakukan aksi berdrama kemudian siswa melakukan diskusi baik yang menjadi aktor maupun yang menjadi penonton, dan yang ketiga *Evaluation* (Evaluasi) pada tahap ini guru dan siswa meninjau keberhasilan dan kegagalan dalam bermain peran.

Uji validitas digunakan untuk membuktikan keakuratan butir butir soal dalam instrument penelitian dan mengukur kejelasan kerangka dalam penelitian. Teknik untuk mengukur soal pada penelitian ini menggunakan korelasi *Product Moment*. Menurut (Djaali dan Muljono) dalam buku statistik Pendidikan (Ananda, R., & Fadhli, M., 2018: 114). Menjelaskan jika skor butir dikotomi maka untuk menguji validitas butir tes dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total. Sedangkan Uji Reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah soal tes dapat memberikan ukuran yang konstan atau tidak. Konsep reliabilitas erat kaitannya dengan sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat di percaya atau tidak (Ananda, R., & Fadhli, M., 2018: 149). Untuk mengetahui pengaruh Model

Pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar Pendidikan pancasila, maka dilakukan uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas. Uji normalitas yang digunakan yaitu menggunakan rumus liliefors dan uji homogenitas menggunakan rumus fisher. Setelah data berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan menggunakan rumus t-test dengan menggunakan rumus *polled varians* (Ananda, R., & Fadhli, M.,2018:159-176).

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di gugus 1 Kecamatan Botolinggo kabupaten bondowoso pada kelas IV sebagai kelas eksperimen 11 siswa di SDN Botoinggo 2 dan 21 siswa sebagai kelas kontrol di SDN Botolinggo 1 dengan mata Pelajaran Pendidikan pancasila semester genap. Setelah data *post-tet* dianalisis, maka diperoleh nilai rata-rata, varians, dan standar deviasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dsajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Belajar Siswa kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Data Post-test	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	79	22,46
Varians	69,373	1,268
Standar Deviasi (SD)	263,38	35,60

Rekapitulasi nilai siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

**Gambar 1 Diagram Batang Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar pendidikan pancasila, maka dilakukan uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas. Uji normalitas yang digunakan yaitu menggunakan rumus liliefors dan uji homogenitas menggunakan rumus fisher. Setelah data berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan menggunakan rumus t-test dengan menggunakan rumus *polled varians*. adapun uji normalitas dan homogenitas sebagai berikut:

#### 1. Uji normalitas

Berikut analisis uji normalitas data post-test hasil belajar pada kedua kelas dapat dilihat pada tabel 2:

**Tabel 2**  
**Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol**

Variabel	N (banyaknya siswa)	L <sub>hitung</sub> (L <sub>o</sub> )	L <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Eksperimen	11	0,148	0,249	Berdistribusi Normal
Kontrol	21	0, 178	0,190	Berdistribusi Normal

Dari tes hasil belajar untuk kelas eksperimen diperoleh  $L_0 = 0,148$  dan  $L_{tabel} = 0,249$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  untuk  $n = 11$ . Sedangkan dari tes hasil belajar untuk kelas control diperoleh  $L_0 = 0,178$  dan  $L_{tabel} = 0,190$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  untuk  $n = 21$ . Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar untuk kelas eksperimen dan kelas control  $L_{tabel}$  lebih kecil dari pada  $L_0$  ( $L_0 < L_{tabel}$ ) maka data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal

## 2. Uji Homogenitas

Berikut perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3:

**Tabel 3 Hasil uji normalitas**

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Varians ( $s^2$ )	65,45455	181,4286
Fhitung	,360773	
Jumlah siswa	11	21
Taraf kesukaran	5%	5%
Ftabel	,774016	
kesimpulan	Homogen	

Dari hasil pengujian homogenitas data pada penelitian ini diperoleh  $F_{hitung} = 0,360773$  sedangkan nilai  $F_{tabel} = 2,774016$  dengan taraf signifikan dan kebebasan untuk pembilang  $V_1 = 10$ ;  $V_2 = 20$ . data yang diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau dengan nilai  $0,360773 < 2,774016$  dapat di simpulkan bahwa kedua variansi tersebut homogen.

## 3. Uji t-test

Berikut uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test, dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

**Tabel 4  
Hasil uji t**

Kelas	dk	A	Thitung	ttabel	keputusan
<b>Eksperimen dan kontrol</b>	<b>30</b>	<b>5%</b>	<b>6,704127</b>	<b>2,042272</b>	<b>Ha diterima</b>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sampel berasal dari distribusi normal, dan memiliki varians yang homogen, artinya kedua sampel memiliki kemampuan yang sama sehingga dapat digunakan sebagai sampel dalam

penelitian. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari pengujian hipotesis. Berdasarkan hasil uji-t dapat diketahui bahwa  $T_{tabel} < T_{hitung}$  yaitu  $2,042272 < 6,704127$  maka dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD di gugus 1 kecamatan Botolinggo. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan  $T_{tabel} < T_{hitung}$  yaitu  $2,042272 < 6,704127$  terbukti bisa berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan penguasaan atau pemahaman konsep belajar eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berpengaruhnya model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Botolinggo 2.

### **Luaran Yang Dicapai**

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap penguasaan materi, partisipasi siswa, dan keterampilan sosial mereka. Melalui permainan peran, siswa dapat langsung mengalami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila seperti kerjasama, toleransi, dan keadilan dalam konteks yang praktis. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih konkret dan relevan.

### **Temuan Penelitian**

Temuan penelitian yang dilakukan di SDN Botolinggo 2 adalah guru sudah menerapkan model pembelajaran *Role playing* sehingga peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar dikelas.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil belajar penelitian dan pembahasan mengenai hasil pembelajaran siswa menggunakan model *Role Playing* dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD di gugus 1 kecamatan Botolinggo dapat disimpulkan bahwa; hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih membangun siswa memahami mata pelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi kerja sama dilingkungan sekitar sekolah Dan juga membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di ketahui nilai rata-rata 73,636. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional di ketahui nilai rata-rata 47,143 melalui penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh cukup baik terhadap hasil belajar siswa khususnya yang menjadi objek dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari pengujian hipotesis menggunakan uji-t *polled varians* pada nilai hasil belajar siswa yang menunjukkan  $T_{tabel} < T_{hitung}$  yaitu  $2,042272 < 6,704127$ . sehingga hasil pengujian hipotesis dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### **Ucapan Terima Kasih**

Artikel ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Abdurachman Saleh Situbondo penuh keikhlasan kerendahan hati penulis panjatkan puji syukur dan artikel ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Dalam menyelesaikan artikel ini, banyak didapatkan bantuan dan bimbingan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan kali ini, diucapkan rasa hormat serta rasa terimakasih kepada Ibu Winditiya Yuliana, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing

Utama yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi dan artikel ini serta Bapak Dr. Mory Victor Febrianto, M.Pdi, selaku Dosen Pembimbing Anggota yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan serta bimbingan dalam menyelesaikan skripsi dan artikel ini. Serta kepada Universitas Abdurachman Saleh yang telah memberikan fasilitas dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan jurnal ini.

### **Daftar Pustaka**

- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan: Teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan: Widy Puspita.
- Chesler, M., & Fox, R. (1966). *Role-playing methods in the classroom*. Science Research Associates.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan perilaku belajar mahasiswa mata kuliah patologi sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1(2), 148-159.
- Rukminingsih, G., Guanawan, A., & Mohammad, A. L. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, dan penelitian tindakan kelas* (hal. 56).
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyarningsih, W. (2023). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila menggunakan model problem based learning berbantuan media puzzle di kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2).
- Sentosa, A., & Norsandi, D. (2022). Model pembelajaran efektif di era new normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125-139.
- Yuliana, W., Suarmika, P. E., St, M. P., & Aisyah, S. Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Melalui Strategi Pembelajaran Talking Chips Tema Perkembangbiakan Hewan Dan Tumbuhan Subtema Perkembangbiakan Dan Daur Hidup Hewan Kelas Iii Semester 1 Di Sd Negeri 5 Klatakan Situbondo. *Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Melalui Strategi Pembelajaran Talking Chips Tema Perkembangbiakan Hewan Dan Tumbuhan Subtema Perkembangbiakan Dan Daur Hidup Hewan Kelas Iii Semester 1 Di Sd Negeri 5 Klatakan Situbondo*.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi pancasila dalam pendidikan sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 113-118.