



El-Fata is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE BERMAIN PERAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Nurul Lailia

[rizkyaulia346@gmail.com](mailto:rizkyaulia346@gmail.com)

MI Al Hidayah Kasiman Kerek Tuban

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode bermain peran dalam model pembelajaran *Cooperative Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V MI Al-Hidayah Kasiman, Kecamatan Kerek, Kabupaten Tuban. Metode bermain peran digunakan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memotivasi mereka dalam memahami konsep yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 50% pada pra siklus menjadi 90% pada siklus II. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa metode *Cooperative Learning* terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif dan menyenangkan.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Bermain Peran, *Cooperative Learning*, Pendidikan Pancasila.

### ABSTRACT

*This study aims to improve student learning outcomes through the role-playing method in the Cooperative Learning learning model in the Pancasila Education subject in class V MI Al-Hidayah Kasiman, Kerek District, Tuban Regency. The role-playing method is used to increase students' active involvement in the learning process, so that it can motivate them to understand the concepts taught. This study uses a Classroom Action Research (CAR) design which is carried out in two cycles, where each cycle involves the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning outcome tests, observations and interviews, then analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results of the study showed that the role-playing method can significantly improve student learning outcomes, with the percentage of completion increasing from 50% in the pre-cycle to 90% in cycle II. The implications of this finding indicate that the Cooperative Learning method has proven effective in creating an interactive and enjoyable Pancasila Education learning environment.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Role-Playing, Cooperative Learning, Pancasila Education*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan karakter dan kecerdasan bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kepribadian dan karakter yang kuat. Dalam konteks Indonesia, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk sikap dan nilai kebangsaan siswa. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa<sup>2</sup>.

Mata pelajaran ini diajarkan sejak pendidikan dasar hingga perguruan tinggi dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi bangsa<sup>3</sup>. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan<sup>4</sup> dan sulit dipahami oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru<sup>5</sup> lebih banyak menggunakan metode ceramah daripada metode yang melibatkan siswa secara aktif<sup>6</sup>.

Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang berujung pada rendahnya hasil belajar mereka. Hasil observasi di MI Al-Hidayah Kasiman menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Sejarah Kelahiran Pancasila. Mereka cenderung hanya menghafal konsep tanpa benar-benar memahami esensinya. Ketika diberikan tes formatif, hanya sekitar 50% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara sisanya masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemahaman lebih dalam.

Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar Pendidikan Pancasila<sup>7</sup> dapat lebih dipahami dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah metode bermain peran dalam model pembelajaran Cooperative Learning. Bermain peran memungkinkan siswa untuk mengalami langsung peristiwa sejarah atau situasi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila<sup>8</sup>. Dengan metode ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian juga telah menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat

---

<sup>1</sup> Ela Madona and Agus Dwi Setiawan, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas V SDN Pisangcandi 4 Malang Ela" 1, no. 2 (2024): 956-67.

<sup>2</sup> Desi Fitriani, "Dampak Model Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar" 4 (2021): 492-99.

<sup>3</sup> Neza Agusdianita et al., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas Iii Sdn 52 Kota Bengkulu" 4, no. 1 (2025): 161-68.

<sup>4</sup> Meylia Hindarwati and Universitas Muhammadiyah Magelang, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Learning Type Jigsaw Pada Siswa Kelas Iv" 3 (2022): 467-74.

<sup>5</sup> Ni Wayan Mimpin, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD" 6, no. 3 (2022): 376-82.

<sup>6</sup> Cooperative Learning et al., "Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Menjaga Keutuhan NKRI Melalui Metode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Rikut Jawa Kecamatan Dusun Selatan Meretas : Jurnal Ilmu Pendidikan" 9 (2022).

<sup>7</sup> Hindarwati and Magelang, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Learning Type Jigsaw Pada Siswa Kelas Iv."

<sup>8</sup> Pancasila Di and Kelas V Sd, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe" 10 (2024).

meningkat secara signifikan apabila metode pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode bermain peran dalam model pembelajaran *Cooperative Learning*<sup>9</sup>. Metode ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi melalui simulasi peran dalam konteks kehidupan nyata<sup>10</sup>. Dengan cara ini, siswa tidak hanya sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan<sup>11</sup>.

Bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila<sup>12</sup> dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai kebangsaan serta meningkatkan keterampilan sosial mereka. Melalui metode ini, siswa dapat berlatih mengambil keputusan,<sup>13</sup> berkomunikasi secara efektif, dan bekerja sama dengan teman sebaya<sup>14</sup> dalam memahami materi yang diajarkan<sup>15</sup>. Dengan demikian, penerapan metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membentuk karakter mereka sesuai dengan nilai-nilai Pancasila<sup>16</sup>. Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut;

Desi Fitriani (2021) Penelitian ini meneliti dampak model bermain peran terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar mereka.<sup>17</sup>

Neza Agusdianita et al. (2025): Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban kelas III SDN 52 Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>18</sup>

Meylia Hindarwati dan Universitas Muhamadiyah Magelang (2022): Penelitian ini membahas upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model kooperatif learning type Jigsaw pada siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Jigsaw efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>19</sup>

Ni Made Sunilawati (2022): Penelitian ini membahas upaya meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas VI dengan menggunakan metode Cooperative Learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Cooperative

---

<sup>9</sup> Setiyan Maulana, Mas Fierna, and Janvierna Lusie, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division ( STAD ) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik" 1, no. 1 (2023): 1-10.

<sup>10</sup> SM Ningrum, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Berbahasa Krama Inggil Menggunakan Metode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning" 3, no. 1 (n.d.): 1-8.

<sup>11</sup> Ni Made Sunilawati, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VI Dengan Menggunakan Metode Cooperative Learning" 6, no. 1 (2022): 41-47.

<sup>12</sup> Indaryanti Kepala Sdn and Kwarasan Juwiring Klaten, "Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas v Sekolah Dasar," n.d., 106-10.

<sup>13</sup> Eka Selvi Handayani, Universitas Widya, and Gama Mahakam, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Siswa Kelas IIB Sekolah Dasar" 4, no. 2 (2024): 291-304.

<sup>14</sup> Hidayatullah, "Implementasi Metode Pembelajaran Aktif Dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Al-Ta'dib*, n.d.

<sup>15</sup> Fitriani, "Dampak Model Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar."

<sup>16</sup> Jubaedah, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarga Negara Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Role Playing Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cibentar 1 Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka Metode" 2, no. 1 (2023): 11-19.

<sup>17</sup> Fitriani, "Dampak Model Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar."

<sup>18</sup> Agusdianita et al., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament ( Tgt ) Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas Iii Sdn 52 Kota Bengkulu."

<sup>19</sup> Hindarwati and Magelang, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Learning Type Jigsaw Pada Siswa Kelas Iv."

Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>20</sup>

Namun, penerapan metode ini juga memiliki tantangan. Beberapa siswa mungkin merasa malu atau kurang percaya diri dalam bermain peran, sehingga diperlukan strategi untuk mendorong mereka agar lebih aktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode bermain peran dalam model Cooperative Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila<sup>21</sup>. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini dianggap kurang menarik. Jika metode ini terbukti efektif<sup>22</sup>, maka dapat menjadi rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di berbagai jenjang pendidikan.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus<sup>23</sup>. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

### a. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Hidayah Kasiman, Kecamatan Kerek, Kabupaten Tuban. Subjek penelitian adalah siswa kelas V semester I yang berjumlah 10 siswa, terdiri dari 4 laki-laki dan 6 perempuan. Penelitian ini berlangsung selama tiga tahap, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pembelajaran awal (pra siklus) dilaksanakan pada 4 Oktober 2023, siklus I pada 18 Oktober 2023, dan siklus II pada 25 Oktober 2023.

### b. Desain Prosedur Penelitian

| Tahap             | Kegiatan   | Tujuan   |
|-------------------|--|--|
| <b>Pra Siklus</b> | 1. Pembelajaran konvensional (ceramah & diskusi)<br>2. Evaluasi awal hasil belajar siswa<br>3. Identifikasi masalah<br>4. Perencanaan perbaikan pembelajaran   | Mengetahui kondisi awal dan kendala dalam pembelajaran                         |
| <b>Siklus I</b>   | 1. Perencanaan, Menyusun skenario bermain peran<br>2. Pelaksanaan, Menyiapkan media pembelajaran, Implementasi bermain peran dalam pembelajaran Siswa melakukan simulasi sejarah<br>3. Observasi, Menganalisis | Menguji efektivitas awal metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar |

<sup>20</sup> Sunilawati, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VI Dengan Menggunakan Metode Cooperative Learning."

<sup>21</sup> Hindarwati and Magelang, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Learning Type Jigsaw Pada Siswa Kelas Iv."

<sup>22</sup> Lovika Ardana Riswari Mirza Hermayanti, Wawan Shokib Rondli, "HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN STAD BERBANTUAN MEDIA RODA PUTAR PADA SISWA KELAS IV" 08 (2023).

<sup>23</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

|                   |   |  |
|-------------------|---|--|
|                   | keterlibatan siswa<br>4. Evaluasi hasil belajar<br>5. Refleksi Menganalisis kendala dan keberhasilan<br><b>pada siklus I</b>  |  |
| <b>Siklus II</b>  | 1. Perencanaan, Perbaikan metode bermain peran berdasarkan evaluasi siklus I<br>2. Pelaksanaan, Peningkatan bimbingan guru. Optimalisasi interaksi siswa dalam bermain peran<br>3. Observasi, Evaluasi lebih lanjut hasil belajar siswa<br>4. Refleksi, Membandingkan hasil <b>siklus I dan II</b><br>5. Menarik kesimpulan akhir | Mengoptimalkan metode bermain peran dan mengukur peningkatan hasil belajar |
| <b>Kesimpulan</b> | 1. Analisis peningkatan hasil belajar siswa<br>2. Evaluasi efektivitas metode bermain peran<br>3. Implikasi dan rekomendasi untuk guru  | Menyusun temuan akhir penelitian dan memberikan rekomendasi                |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral siswa sejak usia dini. Sebagai ideologi bangsa, Pancasila tidak hanya menjadi dasar negara tetapi juga sebagai pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara<sup>24</sup>. Pendidikan Pancasila diajarkan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi dengan harapan mampu menanamkan nilai-nilai kebangsaan, nasionalisme, dan kesadaran akan hak serta kewajiban sebagai warga negara yang baik.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap membosankan oleh siswa<sup>25</sup>. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan. Padahal, pendidikan karakter yang efektif membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman, agar siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari<sup>26</sup>. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Terdapat banyak model pembelajaran yang menarik, tetapi disini yang menjadi acuan pokok dalam artikel ini pertama, metode bermain peran<sup>27</sup> merupakan strategi

<sup>24</sup> Hindarwati and Magelang, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Learning Type Jigsaw Pada Siswa Kelas Iv."

<sup>25</sup> Madona and Setiawan, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas V SDN Pisangcandi 4 Malang Ela."

<sup>26</sup> Mirza Hermayanti, Wawan Shokib Rondli, "HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN STAD BERBANTUAN MEDIA RODA PUTAR PADA SISWA KELAS IV."

<sup>27</sup> Maulana, Fierna, and Lusie, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division

pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memahami suatu konsep melalui simulasi situasi nyata. Menurut Joyce & Weil, bermain peran membantu siswa dalam Mengembangkan keterampilan komunikasi dan ekspresi diri<sup>28</sup>, Memahami suatu peristiwa dengan mengalami langsung peran tertentu, Melatih pemecahan masalah dan pengambilan keputusan<sup>29</sup>. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, metode bermain peran dapat digunakan untuk mensimulasikan peristiwa sejarah, seperti pembentukan Pancasila, peristiwa Sumpah Pemuda, atau sidang BPUPKI. Dengan metode ini, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis tetapi juga mengalami dan merasakan peran dalam konteks yang lebih nyata<sup>30</sup>.

Kedua, *Cooperative Learning*. Model ini didasarkan pada prinsip kerja sama dalam kelompok kecil, di mana siswa saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Menurut Johnson & Johnson, *Cooperative Learning* memiliki beberapa manfaat, yakni Meningkatkan keterlibatan siswa: Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi dan memahami materi dengan lebih baik. Meningkatkan keterampilan sosial: Siswa belajar bekerja dalam tim, berkomunikasi, dan menghargai pendapat orang lain. Meningkatkan hasil belajar: Siswa lebih mudah memahami konsep karena adanya diskusi dan interaksi dalam kelompok.

#### A. Hasil Pra Siklus

Sebelum diterapkannya metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi kelompok. Berdasarkan hasil tes awal (pra siklus), rata-rata nilai siswa adalah 75, dengan hanya 5 dari 10 siswa atau 50% yang mencapai KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Sejarah Kelahiran Pancasila. Observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dengan minimnya partisipasi dalam diskusi kelas.

**Tabel 1. Pra Siklus**

| No | Inisial Siswa | L/P | Nilai | Tuntas | Belum Tuntas |
|----|---------------|-----|-------|--------|--------------|
| 1  | AFN           | L   | 65    |        | ?            |
| 2  | AFA           | L   | 70    |        | ?            |
| 3  | ARR           | P   | 79    | ?      |              |
| 4  | DAZ           | L   | 73    |        | ?            |
| 5  | INJ           | P   | 82    | ?      |              |
| 6  | LK            | P   | 74    |        | ?            |

( STAD ) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.”

<sup>28</sup> I Gede Kari, “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu Pada Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Di Sekolah Dasar” 7, no. 1 (2023): 68–77.

<sup>29</sup> Madona and Setiawan, “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas V SDN Pisangcandi 4 Malang Ela.”

<sup>30</sup> Subhan Hayun and Nasidaria Taher, “PEMBELAJARAN COOPERATIFE TIPE MAKE A MATCH PADA” 01 (2022): 107–16.

|    |                   |   |              |              |              |
|----|-------------------|---|--------------|--------------|--------------|
| 7  | MMA               | L | 78           | ?            |              |
| 8  | ONL               | P | 80           | ?            |              |
| 9  | O                 | P | 73           |              | ?            |
| 10 | ZH                | P | 84           | ?            |              |
|    | <b>Jumlah</b>     |   | <b>758</b>   | <b>5</b>     | <b>5</b>     |
|    | <b>Prosentase</b> |   | <b>75,80</b> | <b>50,00</b> | <b>50,00</b> |

**Tabel. 2**  
**Analisis Hasil Tes Formatif Pra Siklus**  
**Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

| No | Rentang       | Frekuensi |
|----|---------------|-----------|
| 1  | 41 -50        | -         |
| 2  | 51 - 60       | -         |
| 3  | 61 - 70       | 2         |
| 4  | 71 - 80       | 6         |
| 5  | 81 -90        | 2         |
| 6  | 91 -100       | -         |
|    | <b>Jumlah</b> | <b>10</b> |

#### B. Hasil Siklus I

Pada siklus pertama, metode bermain peran mulai diterapkan. Pada tahap perencanaan, guru menyusun skenario bermain peran yang memungkinkan siswa untuk meniru peristiwa sejarah kelahiran Pancasila. Pelaksanaan metode ini dilakukan dalam kelompok kecil, di mana setiap kelompok diberikan peran tertentu untuk dimainkan di depan kelas.

Observasi menunjukkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam memahami materi dibandingkan dengan metode ceramah yang digunakan sebelumnya. Berdasarkan hasil evaluasi siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 77, dengan 7 dari 10 siswa (70%) mencapai KKM.

Namun, masih terdapat kendala dalam penerapan metode ini. Beberapa siswa masih kurang percaya diri dalam bermain peran dan merasa kesulitan dalam mengekspresikan karakter yang mereka perankan. Selain itu, tidak semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi secara maksimal. Oleh karena itu, refleksi terhadap siklus I dilakukan untuk mengidentifikasi perbaikan yang perlu diterapkan pada siklus II.

**Tabel 3. Siklus I**

| No | Inisial Siswa     | L/P | Nilai      | Tuntas    | Belum Tuntas |
|----|-------------------|-----|------------|-----------|--------------|
| 1  | AFN               | L   | 72         |           | √            |
| 2  | AFA               | L   | 70         |           | √            |
| 3  | ARR               | P   | 80         | √         |              |
| 4  | DAZ               | L   | 75         | √         |              |
| 5  | INJ               | P   | 83         | √         |              |
| 6  | LK                | P   | 76         | √         |              |
| 7  | MMA               | L   | 78         | √         |              |
| 8  | ONL               | P   | 80         | √         |              |
| 9  | O                 | P   | 73         |           | √            |
| 10 | ZH                | P   | 84         | √         |              |
|    | <b>Jumlah</b>     |     | <b>771</b> | <b>7</b>  | <b>3</b>     |
|    | <b>Prosentase</b> |     | <b>77</b>  | <b>70</b> | <b>30</b>    |

**Tabel. 4**  
**Analisis Hasil Tes Formatif Siklus 1**  
**Pelajaran Pendidikan Pancasila**

| No | Rentang       | Frekuensi |
|----|---------------|-----------|
| 1  | 41 -50        | -         |
| 2  | 51 - 60       | -         |
| 3  | 61 - 70       | 1         |
| 4  | 71 - 80       | 7         |
| 5  | 81 -90        | 2         |
| 6  | 91 -100       | -         |
|    | <b>Jumlah</b> | <b>10</b> |

#### C. Hasil Siklus II

Berdasarkan refleksi dari siklus I, beberapa perbaikan diterapkan pada siklus II. Guru memberikan bimbingan lebih intensif kepada siswa dalam mempersiapkan peran mereka serta memberikan kesempatan lebih luas bagi semua siswa untuk berpartisipasi. Selain itu, skenario bermain peran lebih disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pelaksanaan metode bermain peran pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Siswa lebih percaya diri dalam

memainkan perannya dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Keterlibatan siswa dalam diskusi kelas juga meningkat.

Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80, dengan 9 dari 10 siswa (90%) mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dalam model pembelajaran Cooperative Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

**Tabel 5. Siklus II**

| No | Inisial Siswa     | L/P | Nilai       | Tuntas    | Belum Tuntas |
|----|-------------------|-----|-------------|-----------|--------------|
| 1  | AFN               | L   | 72          |           | √            |
| 2  | AFA               | L   | 76          | √         |              |
| 3  | ARR               | P   | 80          | √         |              |
| 4  | DAZ               | L   | 77          | √         |              |
| 5  | INJ               | P   | 86          | √         |              |
| 6  | LK                | P   | 78          | √         |              |
| 7  | MMA               | L   | 78          | √         |              |
| 8  | ONL               | P   | 84          | √         |              |
| 9  | O                 | P   | 82          | √         |              |
| 10 | ZH                | P   | 90          | √         |              |
|    | <b>Jumlah</b>     |     | <b>803</b>  | <b>9</b>  | <b>1</b>     |
|    | <b>Prosentase</b> |     | <b>80,3</b> | <b>90</b> | <b>10</b>    |

**Tabel. 6**  
**Analisis Hasil Tes Formatif Siklus II**  
**Pelajaran Pendidikan Pancasila**

| No | Rentang       | Frekuensi |
|----|---------------|-----------|
| 1  | 41 -50        | -         |
| 2  | 51 - 60       | -         |
| 3  | 61 - 70       | -         |
| 4  | 71 - 80       | 6         |
| 5  | 81 - 90       | 4         |
| 6  | 91 -100       | -         |
|    | <b>Jumlah</b> | <b>10</b> |

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dalam model pembelajaran Cooperative Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V MI Al Hidayah Kasiman, Adapun temuan spesifiknya adalah sebagai berikut;

1. Peningkatan rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dari 75 pada pra siklus menjadi 77 pada siklus I, dan meningkat menjadi 80 pada siklus II.
2. Peningkatan persentase ketuntasan belajar, pada pra siklus hanya 50% siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Setelah penerapan metode bermain peran ini, ketuntasan belajar meningkat menjadi 70% pada siklus I dan mencapai 90% pada siklus II.
3. Lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dengan model bermain peran menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan.
4. Pengembangan ketrampilan sosial dan kepercayaan diri, metode bermain peran tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan ketrampilan sosial, kerja sama, komunikasi, serta rasa percaya diri saat menyampaikan pendapat di depan kelas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agusdianita, Neza, Komang Ratna, Yuliarti Via, Mediana Nurhasanah, And Wina Purnamasari. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament ( Tgt ) Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas Iii Sdn 52 Kota Bengkulu" 4, No. 1 (2025): 161-68.
- Di, Pancasila, And Kelas V Sd. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe" 10 (2024).
- Fitriani, Desi. "Dampak Model Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas V Sekolah Dasar" 4 (2021): 492-99.
- Handayani, Eka Selvi, Universitas Widya, And Gama Mahakam. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Siswa Kelas Iib Sekolah Dasar" 4, No. 2 (2024): 291-304.
- Hayun, Subhan, And Nasidaria Taher. "Pembelajaran Cooperatife Tipe Make A Match Pada" 01 (2022): 107-16.
- Hidayatullah. "Implementasi Metode Pembelajaran Aktif Dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Al-Ta'dib*, N.D.
- Hindarwati, Meylia, And Universitas Muhamadiyah Magelang. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Learning Type Jigsaw Pada Siswa Kelas Iv" 3 (2022): 467-74.
- Jubaedah. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarga Negeraan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Role Playing Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Cibentar 1 Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka Metode" 2, No. 1 (2023): 11-19.
- Kari, I Gede. "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu Pada Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Stad Di Sekolah Dasar" 7, No. 1 (2023): 68-77.
- Learning, Cooperative, Bermain Peran, Dusun Selatan District, South Barito Regency, And Dusun Selatan District. "Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Menjaga Keutuhan

- Nkri Melalui Metode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Rikut Jawu Kecamatan Dusun Selatan Meretas : Jurnal Ilmu Pendidikan” 9 (2022).
- Madona, Ela, And Agus Dwi Setiawan. “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas V Sdn Pisangcandi 4 Malang Ela” 1, No. 2 (2024): 956–67.
- Maulana, Setiyan, Mas Fierna, And Janvierna Lusie. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division ( Stad ) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik” 1, No. 1 (2023): 1–10.
- Mimpin, Ni Wayan. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Ii Sd” 6, No. 3 (2022): 376–82.
- Mirza Hermayanti, Wawan Shokib Rondli, Lovika Ardana Riswari. “Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv” 08 (2023).
- Ningrum, Sm. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Berbahasa Krama Inggil Menggunakan Metode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning” 3, No. 1 (N.D.): 1–8.
- Sdn, Indaryanti Kepala, And Kwarasan Juwiring Klaten. “Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” N.D., 106–10.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Sunilawati, Ni Made. “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Vi Dengan Menggunakan Metode Cooperative Learning” 6, No. 1 (2022): 41–47.