

**ANALISIS PEMANFAATAN METODE *ROLE PLAYING* PADA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN  
PENGETAHUAN SOPAN SANTUN SISWA KELAS III SDN 17 SINGKAWANG**

Nur Ardianti<sup>1</sup>, Dodik Kariadi<sup>2</sup>, Dewi Mariana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang

[1nurardianti7@gmail.com](mailto:nurardianti7@gmail.com) [2kariadidodik@gmail.com](mailto:kariadidodik@gmail.com) [3anieng\\_dewi@yahoo.co.id](mailto:anieng_dewi@yahoo.co.id)

**ABSTRACT**

*this research aims to: 1) To determine the objective condition of politeness of class III elementary school students when they are in the school environment; 2) To find out what causes the lack of politeness in class III elementary school students; 3) To find out how to increase students' knowledge about manners in class III elementary school students. The research used is qualitative research with a phenomenological approach. The subjects in this research were class III students at SD Negeri 17 Singkawang. Data collection techniques in this research used observation, interviews and documentation. The data analysis techniques used are data collection, data reduction, data presentation, drawing conclusions. The results of the research, 1) the condition of students' politeness in the school environment before and after implementing different role playing methods. By implementing this method, students' knowledge of politeness increases to very good. 2) the cause of students' lack of good manners is due to low knowledge of politeness and politeness. 3) through Pancasila education, students' knowledge about manners can increase after implementing the role playing method in learning. Based on the results of the analysis of the use of the role playing method in Pancasila education learning in increasing the knowledge of manners of class III students at SDN 17 Singkawang, it can be concluded that students' knowledge of manners can increase by implementing the role playing method in learning.*

*Keywords: Knowledge Of Manners, Role Playing*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui kondisi objektif sopan santun siswa kelas III SD saat berada dilingkungan sekolah; 2) Untuk mengetahui apa penyebab kurangnya sikap sopan santun siswa kelas III SD; 3) Untuk mengetahui cara meningkatkan pengetahuan siswa tentang sopan santun siswa kelas III SD. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 17 Singkawang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan. Hasil penelitian, 1) kondisi sopan santun siswa dilingkungan sekolah sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing* berbeda. Dengan diterapkannya metode tersebut pengetahuan siswa tentang sopan santun meningkat menjadi sangat baik. 2) penyebab kurangnya sopan santun siswa karena pengetahuan tentang sopan dan santun yang rendah. 3) melalui Pendidikan pancasila pengetahuan siswa tentang sopan santun dapat meningkat setelah diterapkannay metode *role playing* dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis pemanfaatan metode *role playing*

pada pembelajaran Pendidikan pancasila dalam meningkatkan pengetahuan sopan santun siswa kelas III SDN 17 Singkawang dapat disimpulkan bahwa pengetahuan sopan santun siswa dapat meningkat dengan diterapkannya metode *role playing* di dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengetahuan Sopan Santun, *Role Playing*.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan bagian penting dari pembelajaran. Tanpa pendidikan, pembelajaran tidak akan terarah. Pendidikan yang baik akan meningkatkan kualitas diri seseorang agar generasi muda bisa mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan pancasila sangat penting di sekolah dasar. Diharapkan siswa belajar lebih banyak sopan santun. Sikap sopan santun sangat penting untuk berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Sangat penting untuk mengembangkan moral dan karakter siswa di sekolah agar mereka menjadi murid yang baik dan generasi yang sesuai dengan nilai-nilai dan sifat Pancasila (Hanum, 2019).

Sopan yaitu menghormati dengan cara yang tidak biasa tetapi sesuai dengan adat istiadat disebut sopan. Santun di sisi lain berarti bertindak dan berbicara dengan baik serta halus (Putrihapsari dan Dimiyati 2021). Sifat sopan santun sangat penting baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia pendidikan.

Sopan santun dapat berdampak positif pada kehidupan seseorang. Sopan santun adalah karakter yang harus ditanamkan sejak kecil. Persyaratan pendidikan tidak selalu harus dipenuhi oleh anak-anak.

Menurut Hidayati (2012:30-38) menyatakan bahwa Pancasila adalah sistem ajaran yang dianut bangsa Indonesia dalam menjalani kehidupan bernegara dan bermasyarakat. Orang-orang Indonesia percaya bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila benar dalam cara mereka berpikir dan bertindak, jadi setiap orang yang ingin bertindak harus bercermin pada nilai-nilai tersebut. Menurut Rahmawan (dalam Sa'diah, 2019) bahwa tujuan penanaman nilai-nilai yang ada dalam pancasila sangat erat kaitannya dengan Pendidikan perilaku. hal ini perlu ditanamkan pada siswa sekolah dasar karena nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila berkaitan dengan karakter. Di sekolah, pelajaran Pendidikan Pancasila membantu siswa memahami hukum yang berlaku di lingkungan mereka.

Misalnya, dalam materi aku patuh aturan mereka diajarkan untuk lebih menghormati orang yang lebih tua, membantu mereka menjadi lebih bertanggung jawab, mematuhi peraturan sekolah, dan berpartisipasi dengan teman sebaya dalam permainan yang melibatkan mereka bersama.

Nilai-nilai sopan santun di zaman modern mulai berubah seiring perkembangan zaman. Metode pembelajaran bermain peran dapat membantu siswa sekolah dasar belajar berbicara dan menerapkan nilai-nilai berperilaku sopan santun yang baik, sehingga mereka dapat menghayati masalah sopan santun. Siswa sekolah dasar akan lebih mudah memahami contoh langsung metode ini juga dapat melibatkan guru dan siswa secara langsung, menurut Hadfield (dalam Chadijah, 2012:133).

Altun (2015) menyatakan bermain peran adalah pendekatan pengajaran aktif di mana siswa diminta untuk melakukan peran tertentu dengan berbicara, melakukan, dan berbagi. Hal ini dapat berdampak positif bagi siswa dalam menanamkan karakter baik saat berinteraksi dengan orang disekitarnya. Memerankan karakter

tokoh baik akan membantu siswa dalam menanamkan sikap sopan santun terhadap orang lain.

Sa'diyah dan Dewi (2022) menyatakan bahwa nilai-nilai pancasila mencerminkan kebiasaan sehari-hari orang Indonesia. Standar etika ini jelas terlihat dalam pancasila. Nilai-nilai ini, serta jiwa dan nurani masyarakat Indonesia, dapat memperkuat persatuan dan kesatuan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

Ada beberapa alasan yang mendorong agar di dalam pembelajaran pendidikan pancasila menerapkan metode *role playing* yaitu karena mata pelajaran pendidikan pancasila lebih banyak menjelaskan materi, sehingga perlu adanya metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Dengan demikian diharapkan metode *role playing* dapat berperan dalam pembelajaran pancasila untuk membangun watak siswa yang sopan dan santun. Karena siswa berasal dari latar belakang yang berbeda, di harapkan dengan adanya pembelajaran pancasila dapat membangun watak dan karakter siswa sesuai etika sopan santun siswa yang baik yang harus di bangun sejak dini.

Berdasarkan prariset yang dilakukan di temukan bahwa sikap

sopan santun siswa di SDN 17 Singkawang kelas III B masih terlihat rendah. Sikap sopan santun sangat penting dimiliki oleh siswa karena dengan adanya sikap sopan santun yang baik seseorang dapat berinteraksi dengan baik terhadap orang di sekitar lingkungannya. Sikap sopan santun yang baik juga dapat mempengaruhi dunia pendidikan siswa.

Sejalan dengan permasalahan yang ada penelitian ini juga dibuktikan dengan hasil dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti berupa hasil dari nilai siswa pada materi yang berkaitan dengan pemahaman tentang sopan santun. Nilai siswa masih banyak yang dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah. KKM yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75.

**Tabel 1.1 Nilai Harian Siswa SDN 17 Singkawang**

| No | Kelas | Jumlah Peserta Didik | Nilai Rata-Rata |
|----|-------|----------------------|-----------------|
| 1. | III B | 30                   | 65              |

Berdasarkan tabel di atas terbukti bahwa hasil nilai harian siswa masih dibawah rata-rata. Berdasarkan hal tersebut perlu ditetapkan nya metode yang

diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang sopan santun. Dimana salah satu metode yang dapat digunakan yaitu metode *role playing* ( bermain peran). Dilihat dari penelitian terdahulu menurut Cristine Roselvia Tri Amelia (2021) yang berjudul “ Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Sekolah Dasar “. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Hasil analisa data juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perilaku sopan santun pada siswa setelah menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran.

Dari permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Pemanfaatan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Pengetahuan sopan santun siswa kelas III SDN 17 Singkawang”. Agar siswa mampu meningkatkan pengetahuan karakter sopan santun serta mampu berinteraksi dengan baik di lingkungannya. Secara khusus penelitian ini dilakukan untuk melihat

pengetahuan siswa tentang sopan santun, membentuk karakteristik siswa dengan menerapkan system pembelajaran Pendidikan pancasil dengan merancang serta melaksanakan penerapan metode *role playing*.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Desain penelitian ini yaitu proses penelitian yang disajikan dalam tahapan-tahapan yaitu, tahap pra-lapangan, tahap kegiatan lapangan, tahap pasca lapangan. Tempat penelitian ini dilakukan di SDN 17 Singkawang. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III yang berjumlah 30 siswa dan dipilih 8 siswa untuk dijadikan subjek penelitian untuk diwawancarai. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini Instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan langkah-langkah yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Data pada penelitian ini diperoleh melalui observasi yang dijadikan sarana untuk melengkapi data penelitian. Observasi dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Hasil observasi pertama. masih ada siswa yang belum mampu menghormati orang yang lebih tua atau orang lain. Pada indikator ini terdapat beberapa siswa yang belum menghormati orang lain belum mampu menghormati teman sebayanya, warga sekolah lainnya seperti ibu kantin dan satpam sekolah. Contohnya saat seorang siswa sedang membaca teks cerita siswa yang lain tidak menyimak dengan baik sehingga suasana dikelas terkesan ribut, kemudian saat berpapasan dengan satpam sekolah di gerbang sekolah ada beberapa siswa yang tidak menyapa dan tidak mengucapkan salam terhadap satpam tersebut.

Namun sikap siswa terhadap guru berbeda pada indikator menghormati guru siswa sudah bisa memenuhi kewajibannya dengan baik. Pada indikator memberikan barang menggunakan tangan kanan masih ada siswa yang memberikan barang menggunakan tangan kiri. selanjutnya pada indikator tidak meludah

disembaran tempat dan tidak berkata kotor pada indikator ini belum terpenuhi hal ini dapat dilihat pada saat siswa berbicara dengan teman sebayanya masih menggunakan kata kasar seperti mengejek temannya. Masih ada beberapa siswa yang tidak mengucapkan terima kasih pada saat menerima bantuan atau mengembalikan barang yang sudah dipinjamnya. Bahkan ada beberapa siswa yang masih ribut pada saat guru menjelaskan pelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas menandakan kurangnya pengetahuan siswa tentang sopan santun. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus inovatif serta kreatif dalam menggunakan metode serta model yang tepat agar siswa tidak merasa bosan saat pelajaran dimulai oleh karena itu guru kelas III menggunakan metode *role playing* di dalam pembelajaran.

pada observasi kedua guru menjelaskan metode yang digunakan dan memberi contoh pelaksanaannya. Setelah diterapkannya metode *role playing* pengetahuan siswa tentang sopan santun mengalami perubahan menjadi lebih positif. Setelah di terapkannya metode tersebut terdapat

perubahan pada observasi kedua hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa pada saat bertemu satpam di gerbang sekolah siswa sudah mampu menyapa dan memberi salam kepada satpam. Memberikan barang menggunakan tangan kanan pada indikator ini siswa di dalam kelas sudah mampu mengembalikan barang yang dipinjamnya menggunakan tangan kanan. Namun pada indikator tidak mengucapkan kata-kata kasar serta kotor masih belum terpenuhi. Masih ada beberapa siswa yang saling mengejek teman sebayanya. Pada saat berada didalam kelas juga ada siswa yang kurang menghargai pendapat temannya pada saat berbicara sehingga ada siswa lain yang berbicara dengan nada tinggi. Salah satu contohnya ketika ketua kelas bersuara keras untuk mengingatkan temannya yang lain agar tidak ribut di dalam kelas.

Selanjutnya pada observasi ketiga ini pengetahuan siswa tentang sopan santun mengalami perubahan dari observasi yang pertama dan kedua setelah di tetapkan nya metode *role playing*. Hal tersebut dapat dilihat dari lembar observasi siswa pada pertemuan yang ketiga pengetahuan

sopan santun siswa sudah memenuhi keseluruhan indikator. Hal ini membuktikan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang sopan dan santun.

Berdasarkan deskripsi hasil observasi yang peneliti lakukan selama tiga hari maka pengetahuan siswa tentang sikap sopan santun telah mengalami peningkatan dari observasi pertama sampai yang ketiga perubahan hasil observasi tersebut membuat sopan santun siswa kelas III SD Negeri 17 Singkawang dapat dinyatakan sangat baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa setelah diterapkannya metode *role playing* hasil analisis wawancara yang diperoleh dari 8 siswa tersebut menyatakan bahwa pengetahuannya tentang sopan santun sudah dirasa baik. Hal ini dibuktikan ketika mereka ditanya tentang materi yang berkaitan dengan pengetahuan sopan santun. Dengan adanya pengetahuan yang baik tentang sopan santun mereka bisa tau bagaimana sikap mereka pada saat guru menjelaskan mereka sudah bisa fokus dan tidak berbicara ataupun bermain dengan temannya.

Selanjutnya mereka memaparkan bahwa metode *role playing* sangat menyenangkan dan tidak membosankan. Setelah diterapkan metode tersebut siswa lebih mudah memahami pembelajaran Pendidikan pancasila terlebih lagi yang berkaitan dengan sopan santun.

Selain itu jika teman sekelasnya ribut tindakan siswa yang lain menegur tapi dengan cara yang baik. Terlepas dari hal tersebut siswa sudah bisa menegur tanpa berbicara dengan nada tinggi atau kasar. Selain itu pada saat diskusi kelompok maupun pada saat pelajaran dimulai jika terdapat perbedaan pendapat siswa tidak memaksakan pendapatnya untuk diterima melainkan mencari solusi mana pendapat yang lebih tepat. Sikap lainnya yang sudah mulai baik yaitu mereka mampu menyapa guru maupun orang lain yang mereka kenal seperti pada saat memasuki gerbang sekolah ada siswa yang menyapa satpam dengan mengucapkan selamat pagi bapak.

hasil wawancara kepada guru kelas III dapat dideskripsikan hasil wawancara tidak jauh berbeda dari hasil wawancara siswa sebelumnya. Guru menyatakan bahwa pengetahuan siswa tentang sopan

santun sudah baik hal ini membuktikan bahwa setelah diterapkan nya metode *role playing* siswa sudah memahami bagaimana cara bersikap dan bertindak dengan sopan dan santun. Kurangnya sopan santun siswa dapat disebabkan karena kurangnya pengetahuan siswa tentang sopan santun. Lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah juga dapat menjadi faktor utama yang menjadi penyebab kurangnya pengetahuan siswa tentang sopan dan santun.

Dalam pembelajaran Pendidikan pancasila keterlibatan metode *role playing* sangat berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang sopan dan santun saat berada dilingkungan sekolah maupun saat berhadapan dengan orang yang lebih tua. Hanya saja metode tersebut membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mempraktikkannya dan juga terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam memainkan perannya.

penelitian dari Cristine Roselvia Tri Amelia (2021) yang menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan sebelum diterapkan metode *role playing* dan sesudah diterapkannya metode tersebut seperti siswa

mengucapkan salam ketika bertemu guru dan mencium tangan guru, menyapa guru maupun teman dengan nada sopan, dan meminta izin sebelum keluar kelas. Selanjutnya penelitian dari Dewi dan Hartijah (2022) yang mengatakan metode bermain peran efektif untuk menanamkan karakter santun siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat analisis pemanfaatan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan pancasila dalam meningkatkan pengetahuan sopan santun siswa kelas III SDN 17 Singkawang. Sesuai dengan sub-sub masalah penelitian, maka secara khusus dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kondisi objektif sopan santun siswa kelas III SDN 17 Singkawang berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa yang kurang bersikap sopan dan santun. Contohnya pada saat guru menjelaskan ada beberapa siswa yang masih berbicara dengan temannya dan tidak fokus mendengarkan guru

menjelaskan. Selanjutnya siswa selalu menyapa guru ketika bertemu berbeda dengan sikap siswa terhadap temannya yang lebih cuek dan jarang menyapa teman sebayanya.

2. Setelah dilakukannya penelitian kurangnya sopan santun siswa saat berada dilingkungan sekolah disebabkan oleh kurangnya pengetahuan siswa tentang sopan dan santun hal ini karena dalam pembelajaran siswa lebih mudah merasa bosan jika hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya contoh atau praktek secara langsung. Dalam hal ini guru menerapkan metode yang menyenangkan agar siswa lebih mudah mengerti untuk memahami pembelajaran.
3. Selanjutnya untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang sopan santun guru menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran didalam kelas. Hasil dari observasi yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan menunjukkan bahwa terdapat perubahan setelah menerapkan metode bermain peran. Berdasarkan hasil penelitan tersebut menyatakan bahwa

metode *role playing* dapat meningkatkan pengetahuan siswa melalui pembelajaran Pendidikan pancasila.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Altun, M. (2015). Menggunakan kegiatan bermain peran untuk mengembangkan keterampilan berbicara: Sebuah studi kasus di kelas bahasa. *Jurnal Internasional Ilmu Sosial & Studi Pendidikan* , 1 (4), 27-33.
- Amelia, C. R. T. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 2(2), 126-134.
- Chadijah & Agustin. 2012. "Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di Sekolah Kelas VIII SMPN 26 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012."
- Dewi, H. R., & Hatijah, H. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Berdukungan Media Audiovisual untuk Menanamkan Sikap Sopan

Santun pada Siswa Sekolah Dasar.  
*AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research,*  
4(2), 104-113.

Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai,* 6(2), 9940-9945.

Hanum, F.F. (2019, October). Pendidikan Pancasila bagi generasi milenial. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "REAKTUALISASI KONSEP KEWARGANEGARAAN INDONESIA"* (Vol. 1 , pp. 72-81). FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI MEDAN.

Hidayati, H., & Wardhani, D. A. P. (2022). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 5 Jatiguwi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan,* 17(1), 20-28.

Putrihapsari, R., & Dimiyati, D. (2021). Penanaman Sikap Sopan Santun dalam Budaya Jawa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 5(2), 2059–2070.

Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di