

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA SD**

Melki Mangopo¹, Abdul Malik Iskandar², Satriawati³, Alfiani Damayanti⁴,

¹PGSD, FKIP, Universitas Megarezky Makassar

²PGSD, FKIP, Universitas Megarezky Makassar

³PGSD, FKIP, Universitas Megarezky Makassar

⁴PGSD FKIP Universitas Megarezky Makassar

Alamat e-mail: ¹melkimangopo35@gmail.com,

²Abdulmalikiskandar00@gmail.com, ³satriawati.01@gmail.com,

⁴alfiyanidamayanti17@gmail.com,

ABSTRACT

Implementation of the Role Playing learning model to increase learning motivation in Pancasila education learning in elementary schools guided by Abdul Malik Iskandar and Satriawati. This study aims to describe the implementation of the Role Playing learning model and its impact on increasing student learning motivation in the Pancasila Education subject. This study is a Classroom Action Research (CAR) study using a Quantitative approach. This study took place at Bawakaraeng I Elementary School, Makassar City. The sampling technique used simple random sampling by selecting class IV C with a total sample of 21. The data collection technique in this study used a questionnaire related to the characteristics of an object to be studied. The questionnaire presents a set of questions or statements to be answered as a benchmark. The results of the frequency distribution of learning motivation in cycle I are in the interval 56-70 or in the sufficient category with a frequency of 10 students, interval 71-85 or in the good category with a frequency of 11 students, then the results of the frequency distribution of learning motivation in Cycle II are in the interval 56-70 or in the sufficient category with a frequency of 1 student, interval 71-85 or good category with a frequency of 18 students and interval 86-100 or very good category with a frequency of 2 students. The results of the study indicate that the implementation of the role playing model can increase student learning motivation, both in terms of activeness, curiosity, enthusiasm, and responsibility for learning. This increase can be seen from the comparison of data between cycles I and II. Thus, the role playing model has proven effective in creating an interesting, meaningful, and enthusiastic Pancasila Education learning atmosphere for students.

Keywords: role playing, learning motivation, pancasila education, active learning

ABSTRAK

Melki Mangopo, 2025. Implementasi Model pembelajaran rol playing terhadap peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran pendidikan pancasila di sd yang dibimbing oleh Abdul Malik Iskandar dan Satriawati. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Role Playing dan dampaknya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merupakan penelitian Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan Kuantitatif. Penelitian ini bertempat di SD Negeri Bawakaraeng I Kota Makassar. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *simple random sampling* dengan memilih kelas IV C dengan jumlah keseluruhan sampel sebanyak 21 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket yang berkaitan dengan karakteristik suatu objek yang akan diteliti. Angket menyajikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab sebagai tolak ukur. Hasil distribusi frekuensi motivasi belajar siklus I berada pada interval 56 –70 atau berada pada kategori cukup dengan frekuensi sebanyak 10 siswa, interval 71 – 85 atau pada kategori baik. dengan frekuensi sebanyak 11 siswa, kemudian pada hasil distribusi frekuensi motivasi belajar Siklus II berada pada interval 56 – 70 atau pada kategori cukup dengan frekuensi sebanyak 1 siswa, interval 71 – 85 atau kategori baik dengan frekuensi sebanyak 18 siswa dan interval 86 – 100 atau kategori sangat baik dengan frekuensi sebanyak 2 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dalam aspek keaktifan, rasa ingin tahu, antusiasme, maupun tanggung jawab belajar. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan data antara siklus I dan siklus II. Dengan demikian, model *role playing* terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik, bermakna, dan membangkitkan semangat belajar siswa.

Kata kunci: *role playing, motivasi belajar, pendidikan pancasila, pembelajaran aktif.*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya secara sadar untuk memelihara budaya untuk diwariskan dari generasi ke generasi. Ini dicapai melalui lingkungan pembelajaran dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, dan keterampilan yang diperlukan masyarakat dan diri mereka sendiri (Normina, 2017)

Pendidikan sangat penting untuk kemajuan sebuah negara; tanpa pendidikan yang baik, negara tidak dapat maju. Guru memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya, yang bertanggung jawab atas keberhasilan pendidikan suatu

negara. Pembelajaran adalah inti dari proses penyelenggaraan pendidikan, dan hanya dengan sistem belajar yang ideal pendidikan dapat berjalan dengan baik (Muh Ali et al., 2023).

Pendidikan Pancasila adalah bagian penting dari sistem pendidikan di Indonesia karena berperan besar dalam membentuk karakter dan nilai moral siswa. Mata pelajaran ini mengintegrasikan nilai-nilai dasar Pancasila dan negara untuk membentuk karakter yang baik. Selain itu, tujuan dari pendidikan ini adalah untuk memberi siswa pengetahuan dasar tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawab mereka (Ramdani dkk. 2021). Sangat penting untuk menanamkan prinsip-prinsip Pancasila kepada generasi muda kita mulai dari sekolah dasar. Anak-anak di sekolah dasar dianggap memiliki kemampuan untuk mempelajari tentang bangsa mereka sendiri. Pola pikir logis ini dapat membantu anak-anak usia sekolah dasar memahami Pancasila dengan baik. Namun, Model pembelajaran harus dilakukan secara bertahap dan dengan cara yang menyenangkan agar anak-anak tidak bingung atau bosan dengan materinya (Akhyar & Dewi, 2022).

Model role playing bermain

peran bisa dikatakan setara dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mengilustrasikan perilaku dalam konteks masalah sosial. Pada dasarnya, bermain peran adalah suatu model pembelajaran yang membawa karakter-karakter dari kehidupan nyata ke dalam sebuah presentasi di ruang kelas. Jadi dapat disimpulkan bahwa model bermain peran adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk memerankan suatu karakter yang terdapat dalam materi atau kejadian yang disampaikan dalam bentuk narasi sederhana yang dirancang oleh guru. (Taringan, 2016).

Motivasi belajar merupakan elemen penting yang memainkan peran besar dalam pencapaian akademik siswa. Siswa yang sangat termotivasi tidak hanya terlibat aktif dalam proses belajar, tetapi juga menunjukkan inovasi dan kapasitas untuk meraih hasil yang lebih baik. Sebaliknya, tantangan muncul ketika banyak siswa merasa kurang bersemangat, terutama dalam metode pengajaran tradisional yang sering kali terasa monoton dan kurang melibatkan. Dalam hal ini, sangat penting untuk menerapkan

strategi yang tidak hanya memperkuat pemahaman akademik tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menerapkan metode permainan peran. Dalam permainan peran, siswa bisa mengambil peran sebagai karakter tertentu dalam situasi yang telah ditentukan, memberi mereka peluang untuk menerapkan teori dalam bentuk praktik, berinteraksi dengan rekan-rekan sekelas, dan meningkatkan kemampuan sosial mereka. (Hermawan, Imam Suyitno, 2024).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di beberapa sekolah di Sulawesi Selatan, tingkat motivasi belajar siswa bervariasi antara tinggi, sedang, dan rendah. Namun, secara umum, motivasi belajar siswa di Sulawesi Selatan masih perlu ditingkatkan. Termasuk motivasi belajar di Makassar, seperti daerah lain di Indonesia, sangat bervariasi. Ada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, ada yang sedang, dan ada pula yang rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sekolah UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 bahwa

motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah, di tandai dengan kurang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, seperti malas mengerjakan tugas, cepat merasa bosan, kurangnya kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran, serta siswa sering kali tidak semangat dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarekan penggunaan model dan cara mengajar Guru memilih cara mengajar menggunakan metode ceramah sehingga motivasi belajar siswa dikelas menjadi tidak optimal. Siswa cenderung hanya mendengar, dan mencatat penjelasan guru.

Guru harusnya kreatif mungkin saat mengajar, memahami karakteristik siswa, dan mampu mengembangkan dan menggerakkan motivasi pembelajaran siswa ke tingkat tertinggi (Juliani et al., 2022). Mereka juga harus memahami berbagai model pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar dengan perencanaan pembelajaran yang baik dari guru. Guru sering menghadapi berbagai masalah saat mengajar. Guru masih menggunakan strategi pembelajaran kelompok, sehingga beberapa siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

Akibatnya, guru tidak menggunakan strategi pembelajaran yang tepat untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Akibatnya, hasil belajar siswa kurang atau tidak sesuai dengan harapan (Satriawati dkk. 2021).

Berangkat dari kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran, peneliti menggunakan model *role playing*. model pembelajaran *role playing* diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena melalui model ini dapat mengajak siswa berperan aktif, dan siswa juga tidak bosan dalam pelaksanaan belajar karna dimana model ini mengandung permainan sambil belajar. Berdasarkan dari masalah-masalah yang ada diatas peneliti terdorong untuk memilih model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar dan sikap demokratis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang akan di laksanakan adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan,

yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan terarah dari guru yang dilakukan oleh siswa. Pelaksanaan PTK terdiri dari Empat tahapan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan refleksi (Nurulanningsih, 2023).

Istrumen yang digunakan penelitian adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan pernyataan singkat tentang kegiatan yang terjadi dalam pembelajaran yang menggunakan lembar observasi motivasi belajar siswa dan guru yang di isi oleh observer pada setiap pertemuan berlangsung.

2. Angket Motivasi

Angket adalah sebuah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkatan motivasi siswa dalam pembelajaran yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan tertulis yang harus yang di jawab secara tertulis oleh responden dengan memberikan lembar angket yang di persiapkan oleh responden dimana untuk melihat sejauh mana peningkatan motivasi siswa.

3. Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terkait drama yang diperankan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Tes ini adalah instrumen pendukung dalam mengumpulkan data untuk menilai efektivitas model pembelajaran yang digunakan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengumpulan informasi yang berkaitan dengan penelitian seperti daftar hadir nilai mata pelajaran pendidikan pancasila jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian, gambar, kutipan, dan bahan referensi lainnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 yang terletak di Jl. Gunung Bawaarang No.150 Kota Makassar, Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV C yang berjumlah 21 orang siswa yang terdiri dari 12 putri dan 9 putra.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan alur siklus yang digunakan bertahap

dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

1. Perencanaan siklus I

Perencanaan siklus I dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Menetapkan Materi dan Media pembelajaran.
- b. Mempersiapkan Modul ajar
- c. Menyiapkan lembar observasi siswa dan guru dan lembar tes
- d. Menyiapkan peralatan Dokumentasi
- e. Menyiapkan naskah drama *role playing*

2. Pelaksanaan tindakan siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yang dimana setiap pertemuan melaksanakan tiga aitem kegiatan yaitu kegiatan pedahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

3. Pengamatan/Observasi

Pada siklus I, pelaksanaan tindakan kelas dilakukan bersamaan dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada titik ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua peristiwa penting yang terjadi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian meliputi:

- a. Observasi Aktivitas Guru

Tabel 1 Hasil Observasi

Mengajar Guru

SIKLUS 1		
Pertemuan	Skor	Kategori
Pertemuan 1	3,55	Sangat Baik
Pertemuan 2	3,65	Sangat Baik
Pertemuan 3	3,70	Sangat Baik
Rata-rata	3,65	Sangat Baik

Berdasarkan hasil Observasi kegiatan mengajar guru Menggunakan model pembelajaran *role playing* pada tabel diatas pada Pertemuan pertama kegiatan mengajar guru berada pada skor 3,55 dengan kategori sangat baik, pertemuan kedua mendapatkan skor 3,6 dengan kategori sangat baik dan pertemuan ketiga mendapat skor 3,70 dengan kategori sangat baik.

Maka dapat disimpulkan dalam

Tabel Distribusi Frekuensi Angket Motivasi			
Interval Skor	Jumlah siswa	Persentase	Kategori
86 - 100	1	4.76%	Sangat baik
71 - 85	12	57.14%	Baik
56 - 70	8	38.10%	Cukup
41 - 55	0	0.00%	Kurang baik
0 - 40	0	0.00%	Tidak baik
Jumlah	21	100.00%	

pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dengan nilai rata-rata 3,65 dengan kategori sangat baik.

b. Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 2 Hasil Observasi Mengajar Siswa

SIKLUS 1		
Pertemuan	Skor	Kategori
Pertemuan 1	3,4	Baik
Pertemuan 2	3,5	Baik
Pertemuan 3	3,5	Baik
Rata-rata	3,5	Baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa Menggunakan model pembelajaran *role playing* pada tabel diatas pada Pertemuan pertama kegiatan mengajar guru berada pada skor 3,4 dengan kategori baik, pertemua kedua mendapatkan skor 3,5 dengan kategori baik dan pertemuan ketiga mendapatkan skor 3,5 dengan kategori baik.

Maka dapat disimpulkan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dengan nilai rata-rata 3,5 dengan kategori baik.

c. Angket Motivasi

Tabel 3 Angket Motivasi

Berdasarkan Tabel distribusi Frekuensi di atas, dapat di ketahui bahwa dari 21 siswa menjadi sampel penelitian, sebanyak 1 siswa atau

4,76% siswa menjawab bahwa motivasi belajar sangat baik, dan sebanyak 12 siswa atau 57.14% siswa menjawab bahwa motivasi belajar baik, serta sebanyak 8 siswa atau 38.10% siswa menjawab bahwa motivasi belajar cukup. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada siklus 1 tergolong baik, karena 12 siswa atau 57.14% siswa menjawab bahwa motivasi belajar siswa baik.

d. Tes

Tabel 4 Hasil Tes

Tabel Distribusi Frekuensi Hasil			
Interval Skor	Jumlah siswa	Persentase	Kategori
86 - 100	0	0.00%	Sangat baik
71 - 85	11	52.38%	Baik
56 - 70	10	47.62%	Cukup
41 - 55	0	0.00%	Kurang baik
0 - 40	0	0.00%	Tidak baik
Total	21	100.00%	

Berdasarkan hasil tes pemahaman siswa yang diberikan setelah penerapan model pembelajaran di peroleh data sebagaimana tercantum dalam tabel distribusi frekuensi hasil dari 21 siswa yang mengikuti tes sebanyak 11 siswa (52,38%) berada pada kategori baik dengan skor antara 71-85 dan sebanyak 10 siswa (47,62%)

berada pada kategori cukup dengan skor 56-70.

Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman yang baik terhadap model pembelajaran yang digunakan meskipun belum ada siswa mencapai kategori sangat baik.

4. Refleksi

Setelah data hasil observasi terkumpul hasil menunjukan sebagian besar siswa sudah mulai memahami model pembelajaran yang digunakan dengan cukup baik namun ketercapaian motivasi belajar siswa belum sepenuhnya optimal karena hanya satu siswa yang mencapai nilai tertinggi dengan kategori sangat baik sekali.

Beberapa hal yang menjadi catatan refleksi dari siklus 1 seperti masih ada siswa yang kurang aktif saat bermain peran sehingga perlunya meningkatkan bimbingan sehingga mendorong partisipasi aktif seluruh siswa agar keterlibatan meningkat secara merata.

1. Perencanaan siklus II

Perencanaan siklus I dapat di uraikan sebagai berikut:

- a. Peneliti mengidentifikasi masalah yang di temukan pada siklus I
- b. Menetapkan materi pembelajaran.
- c. Menyiapkan modul ajar
- d. Menyiapkan lembar observasi siswa, guru, dan tes
- e. Menyiapkan peralatan dokumentasi

2. Pelaksanaan tindakan siklus II
Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yang dimana setiap pertemuan melaksanakan tiga aitem Berdasarkan refleksi siklus I kegiatan yaitu kegiatan pedahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

- 3. Pengamatan/Observasi
- a. Observasi Aktivitas Guru

Tabel 5 Hasil Observasi Mengajar Guru

SIKLUS 2		
Pertemuan	Skor	Kategori
Pertemuan 1	3,80	Sangat Baik
Pertemuan 2	3,85	Sangat Baik
Pertemuan 3	3,90	Sangat Baik
Rata-rata	3,85	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi kegiatan mengajar guru menggunakan model pembelajaran *role playing* pada tabel diatas pada Pertemuan pertama kegiatan

mengajar guru berada pada skor 3,80 dengan kategori sangat baik, pertemua kedua mendapatkan skor 3,85 dengan kategori sangat baik dan pertemuan ketiga berada pada skor 3,90 denganam kategori sangat baik.

Maka dapat disimpulkan dalam pembelajaran menggunakan model *role playing* terhadap motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dengan nilai rata-rata 3,85 dengan kategori sangat baik.

- b. Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 6 Hasil Observasi Mengajar Guru

SIKLUS 2		
Pertemuan	Skor	Kategori
Pertemuan 1	3,6	Sangat Baik
Pertemuan 2	3,8	Sangat Baik
Pertemuan 3	3,9	Sangat Baik
Rata-rata	3,8	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa Menggunakan model pembelajaran *role playing* pada tabel diatas pada Pertemuan pertama kegiatan mengajar guru berada pada skor 3,6 dengan kategori baik, pertemua kedua mendapatkan skor 3,8 dengan kategori sangat baik dan pertemuan ketiga berada pada skor 3.9 dengan kategori sangat baik.

Maka dapat disimpulkan dalam pembelajaran menggunakan model *role playing* terhadap motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dengan nilai rata-rata 3,8 dengan kategori sangat baik.

c. Angket Motivasi

Tabel 7 Hasil Angket Motivasi

Tabel Distribusi Frekuensi Hasil			
Interval Skor	Jumlah siswa	Persentase	Kategori
86 - 100	2	9.52%	Sangat baik
71 - 85	18	85.71%	Baik
56 - 70	1	4.76%	Cukup
41 - 55	0	0.00%	Kurang baik
0 - 40	0	0.00%	Tidak baik
Total	21	100.00%	

Berdasarkan Tabel distribusi Frekuensi di atas, dapat di ketahui bahwa dari 21 siswa menjadi sampel penelitian, sebanyak 2 siswa atau 9,52% siswa menjawab bahwa motivasi belajar sangat baik, dengan dengan skor 86-100 dan sebanyak 17 siswa atau 80.95% siswa menjawab bahwa motivasi belajar baik dengan skor 71-85, serta sebanyak 2 siswa atau 2.95% siswa menjawab bahwa motivasi belajar cukup dengan skor 5- 70. Oleh karna itu dapat di simpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada siklus II tergolong baik,

karena sebagian besar siswa memperoleh 80.95% dengan skor 71-85 siswa menjawab bahwa motivasi belajar siswa baik

d. Tes

Tabel 7 Hasil Tes

Tabel Distribusi Frekuensi Angket Motivasi			
Interval Skor	Jumlah siswa	Persentase	Kategori
86 - 100	2	9.52%	Sangat baik
71 - 85	17	80.95%	Baik
56 - 70	2	9.52%	Cukup
41 - 55	0	0.00%	Kurang baik
0 - 40	0	0.00%	Tidak baik
Total	21	100.00%	

Berdasarkan hasil tes pemahaman siswa yang diberikan setelah penerapan model pembelajarandi peroleh data sebagaimana tercantum dalam tabel distribusi frekuensi hasil dari 21 siswa yang mengikkuti tes sebanyak 2 siswa (9,52%) berada pada kategori sangat baik dengan skor antara 86-100 juga sebayak 18 siswa (85,71%) berada pada kategori cukup dengan skor 71-86 dan 1 siswa (4.76%) berada pada kategori cukup dengan skor 41-55.

Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman yang baik

terhadap model pembelajaran yang digunakan.

4. Refleksi

Pada pelaksanaan siklus II perbaikan telah dilakukan berdasarkan refleksi siklus I peneliti lembi memberikan pengarahannya sebelum siswa memainkan peran, hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara umum siklus II menunjukkan hasil yang lebih optimal dibandingkan dengan siklus I hambatan yang muncul pada siklus I berhasil diatasi dan pembelajaran berlangsung efektif, oleh karena itu pembelajaran *role playing* dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

5. Pembahasan

Implementasi model Pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan motivasi belajar. Hal ini terlihat dari peningkatan antara siklus satu dan siklus dua sehingga suasana belajar lebih menyenangkan. Hasil penelitian Adanya perbandingan hasil siklus satu dan hasil siklus dua menyatakan bahwa nilai siklus satu > siklus dua sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar mengalami peningkatan dari siklus 1 dengan nilai rata-rata 57.14%

sebayak 12 siswa kemudian setelah pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada siklus 2 dari 21 siswa ada 17 siswa memenuhi dengan nilai rata-rata 80.95%.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan Pancasila di SD. Peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

Gambaran Nilai motivasi belajar dapat dilihat nilai rata-rata hasil siklus dan nilai siklus dua. nilai rata-rata siklus satu sebesar 57.14% yang berada pada kategori baik dan nilai rata-rata siklus dua 80.95% maka terdapat peningkatan pelaksanaan siklus satu ke siklus II.

Model *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat pada peningkatan dari segi nilai dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Model *role playing* juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772><https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Hermawan, Imam Suyitno, M. (2024). Pengaruh Metode Role Play dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Makassar Hermawan; *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 261–265.
- Juliani, L., Alam, S., & Malik Iskandar, A. (2022). Penerapan Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kassi Kota Makassar. *Agustus*, 2(2), 134–145.
- Muh Ali, A., Satriawati, S., & Nur, R. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Metode Eksperimen Kelas VI Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 114–121. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.150>
- Normina. (2017). Pendidikan Dalam Kebudayaan. *Jurnal Ittihad*, 15(28), 1025. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/ittihad/article/view/1930/1452>
- Nurulanningsih. (2023). PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SEBAGAI PENGEMBANGAN PROFESI GURU BAHASA INDONESIA. *Didactique Bahasa Indonesia*, 4(1), 50–61. <https://online-journal.unja.ac.id/JKAM/article/view/13805>
- Ramdani, F., Muhammad, ;, Ulwan, N., Larasati, ;, Arief, A., Muhamad, ;, Al-Farisi, F., Rochiman, R., Muhammad, ; R, Nuryaddin, N., Kogoya, A., Yayang, ;, & Furnamasari, F. (2021). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa. *Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 282–296. <https://doi.org/10.61132/nakula.v>

2i3.858

Satriawati, HS, E. F., Reski, M., & Abustang, P. B. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Guided Note Taking pada Kelas III SD. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 2(1), 34–40.
<https://doi.org/10.47435/jtmt.v2i1.639>

Taringan, A. (2016). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SD NEGERI 013 LUBUK KEMBANG SARI KECAMATAN UKUI. *Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(November), 102–112.