

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Tentang Pendidikan Pancasila**

##### **1. Arti Pendidikan Pancasila**

(Wayan Ray, 2016) Pendidikan Pancasila diartikan sebagai suatu jenis pengajaran yang disusun berdasarkan muatan tematik tertentu. Dalam perbincangan tersebut, persoalan tersebut dikaji dari beberapa sudut pandang. Pembelajaran Pancasila mencakup pendekatan implementasi kurikulum yang komprehensif dan mendalam, memberikan siswa beberapa kesempatan untuk menumbuhkan pengalaman pendidikan yang dinamis. Unit Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai platform klasik untuk menguasai beberapa bahasa, memungkinkan siswa untuk secara efektif menanggapi pertanyaan mereka sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu mereka dengan memahami alam. Pembelajaran pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran terpadu yang sangat menekankan pada partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini mencakup banyak kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan indikasi dari satu topik atau lebih. Dengan mengikuti Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya dalam belajar dan melakukan kegiatan dengan daya cipta yang luar biasa. Dalam pendidikan Pancasila, pembelajaran tidak hanya mencakup perolehan pengetahuan (learning to know), tetapi juga pengembangan keterampilan praktis (learning to do), pembinaan karakter pribadi (learning to be), dan peningkatan hidup berdampingan secara harmonis (learning). untuk hidup bersama).

Pendidikan Pancasila lebih menekankan pada penerapan praktis pembelajaran melalui pengalaman langsung (experiential learning). Oleh karena itu, pendidik harus menyusun atau merumuskan pertemuan pendidikan yang akan berdampak pada pentingnya perolehan pengetahuan siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan korelasi antar konsep konseptual meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Disiplin ilmu yang dibahas akan saling berhubungan secara konseptual, memungkinkan siswa memperoleh pemahaman informasi yang komprehensif dan terintegrasi.

## 2. Karakteristik Mata pelajaran Pendidikan Pancasila

(Muhammad, 2019) Pembelajaran pendidikan Pancasila bercirikan pendekatan yang berpusat pada siswa, karena memerlukan partisipasi aktif siswa dalam memahami gagasan yang diajarkan. Karli, 2016 Konsep pembelajaran pendidikan Pancasila adalah sebagai berikut:

- 1) Komprehensif. Titik fokus dalam proses memperoleh pengetahuan, sering kali ditandai dengan suatu gejala atau kejadian. Kajian pendidikan Pancasila mencakup beberapa disiplin ilmu secara bersamaan, bukan didekati dari sudut pandang yang terfragmentasi.
- 2) Signifikan. Menelaah suatu fenomena dari beberapa sudut pandang memungkinkan terjalinnya hubungan yang saling berhubungan di kalangan siswa, sehingga mempengaruhi signifikansi informasi yang diteliti.

- 3) Asli. Mempelajari pendidikan Pancasila memungkinkan peserta didik mempunyai pemahaman langsung terhadap mata pelajaran dan prinsip-prinsip yang ingin diperolehnya.
- 4) Sedang terlibat dalam tindakan atau aktivitas. Sistem pendidikan Pancasila dilaksanakan melalui metode penemuan inkuiri, yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam semua tahapan proses pembelajaran, termasuk desain, pelaksanaan, dan penilaian.

3. Ruang lingkup Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD

Disiplin pendidikan Pancasila dirancang secara cermat dan menyeluruh untuk dimasukkan ke dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menumbuhkan kedewasaan dan mencapai keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat. Metode ini bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam tentang disiplin ilmu yang saling berhubungan di kalangan generasi muda. Tujuan pendidikan Pancasila adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik agar dapat tumbuh dan berkembang berdasarkan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya. Selain itu, ia menawarkan siswa prasyarat yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan lebih lanjut di tingkat lanjutan. Berdasarkan uraian pendidikan pancasila nampaknya diperlukan suatu metodologi pembelajaran yang mampu mencapai tujuan. Guru terus meningkatkan kemahirannya dalam memilih dan menerapkan beragam model pembelajaran, metode, dan strategi untuk memastikan bahwa pendidikan Pancasila secara efektif menumbuhkan kemampuan dan

keterampilan dasar siswa, sehingga memungkinkan mereka menjadi individu teladan dan warga negara yang bertanggung jawab. Kemampuan dan keterampilan tersebut meliputi (1) interaksi, (2) saling ketergantungan, (3) kesinambungan dan perubahan, dan (4) keberagaman, persamaan, dan perbedaan. (5) Ketidaksepakatan dan kesepakatan, (6) pola (patron), (7) lokasi, (8) otoritas (otoritas) (9) keyakinan dan prinsip (10) Konsep keadilan dan kesetaraan mengacu pada gagasan memperlakukan individu secara dengan cara yang adil dan tidak memihak, memastikan bahwa setiap orang mempunyai kesempatan dan hak yang sama. (11) Kelangkaan mengacu pada terbatasnya ketersediaan sumber daya sehubungan dengan tidak terbatasnya keinginan dan kebutuhan individu dan masyarakat. Laporan ini menyoroti tantangan dalam mengalokasikan sumber daya yang langka ini secara efisien. Tiga topiknya adalah kekhususan, budaya, dan nasionalisme. Isi mata pelajaran pendidikan Pancasila yang diajarkan pada semester I kelas II selaras dengan kurikulum sekolah dasar kelas II. Materi yang dibahas antara lain: (1) Mengenali Lambang Pancasila (2) Pentingnya Menaati Peraturan (3) Kebhinnekaan itu estetis (4) Menjaga keharmonisan sekolah dan rumah. Sementara itu, tujuan utama yang ingin dicapai adalah menganut konsep bahwa keberagaman itu indah secara estetika. Kajian ini hanya akan fokus pada materi kegiatan, dengan penekanan khusus pada konsep “perbedaan itu indah”.

## B. Tinjauan tentang Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

### 1. Pengertian Belajar

(Lasiyo et al., 2019) Berbagai ahli pendidikan memberikan definisi belajar sebagai berikut. Travers mendefinisikan belajar sebagai tindakan menghasilkan perubahan perilaku. Morgan berpendapat dalam publikasi yang sama bahwa pembelajaran memerlukan perubahan perilaku yang bertahan lama yang muncul dari pertemuan seseorang. Berdasarkan rumusan sebelumnya, terdapat pemahaman alternatif tentang belajar yang menempatkannya sebagai proses yang disengaja yang dilakukan oleh seorang individu untuk memperoleh modifikasi perilaku baru secara keseluruhan, yang berasal dari pengalaman pribadi dan interaksi dengan lingkungannya. Belajar pada hakikatnya mengacu pada proses memodifikasi perilaku individu dalam keadaan tertentu melalui pertemuan yang berulang-ulang, namun tetap beroperasi dalam batas-batas perolehan pengetahuan.

Definisi ini memiliki tiga komponen penting, khususnya:

- a. Belajar merupakan modifikasi tingkah laku, baik positif maupun negatif. Perubahan yang terjadi mungkin tidak langsung terlihat.
- b. Pembelajaran difasilitasi melalui pertemuan langsung dan penerapan berulang-ulang. Belajar tidak mencakup perubahan-perubahan yang timbul karena rasa bosan, kelelahan, dan penyakit.

- c. Perubahan bersifat abadi. Jika tidak, kemungkinan besar kurangnya kemajuan disebabkan oleh pergeseran motivasi, kelelahan, atau kemampuan beradaptasi yang bersifat sementara.

Darsono menjelaskan, pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dilaksanakan dengan penuh kesadaran dan mempunyai tujuan tertentu yang menjadi tolak ukur baik kegiatan maupun pencapaian hasil belajar.
- d. Belajar pada dasarnya bersifat pengalaman. Pembelajaran pada dasarnya bersifat unik dan tidak dapat ditransfer kepada orang lain.
- e. Belajar merupakan hasil pertukaran dinamis antara manusia dan lingkungannya.
- f. Pembelajaran menyebabkan perubahan pada individu yang memperoleh pengetahuan.

Menurut definisi tersebut, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang disengaja yang dilakukan oleh seorang individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru melalui pengalaman pribadi dan interaksi dengan lingkungan, guna memenuhi tuntutan hidupnya. Oleh karena itu, seseorang dianggap telah terlibat dalam kegiatan belajar ketika terdapat perubahan yang dapat diamati dalam perilakunya yang sebelumnya tidak terjadi.

Perilaku manusia mencakup beberapa aspek. Oemar Hamalik menyatakan bahwa belajar menimbulkan banyak karakteristik perilaku seperti pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, kemampuan, apresiasi,

respons emosional, interaksi sosial, hubungan fisik, pengembangan karakter (etika), sikap, dan banyak lagi. Ketika seorang individu terlibat dalam aktivitas belajar, hal itu menghasilkan modifikasi pada satu atau lebih komponen perilakunya. Menurut Agus Suprijono, ada beberapa faktor yang menentukan setiap perubahan perilaku, yaitu:

- a. Karena aktivitas yang disengaja dan terarah, yang secara khusus ditujukan untuk mewujudkan transformasi sadar.
  - b. Sedang berlangsung atau terkait dengan perilaku lain
  - c. Bermanfaat atau mempunyai tujuan hidup
  - d. Menguntungkan atau terakumulasi seiring berjalannya waktu
  - e. Aktif atau dilaksanakan dengan sengaja dan sistematis
  - f. Abadi atau berlangsung selamanya
  - g. Disengaja dan fokus
  - h. Mencakup seluruh kemampuan manusia
2. Pembelajaran

Menurut teori behavioris, belajar adalah proses dimana seorang guru mempengaruhi dan membentuk perilaku yang diinginkan dengan menciptakan lingkungan atau stimulus tertentu. Dalam aliran pemikiran kognitif, pembelajaran diartikan sebagai proses dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berpikir kritis guna memperoleh pengetahuan dan pemahaman terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Pendidikan Pancasila, sebagaimana digambarkan oleh aliran humanistik, memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih sendiri

materi pembelajaran dan berinteraksi dengannya berdasarkan minat dan bakatnya masing-masing. Motivasi Pendidikan Sanford Filmore berasal dari kata "motif" dan mengacu pada keadaan didorong oleh kekuatan dan dorongan untuk mencapai satu atau banyak tujuan pada tingkat tertentu. Stanley Vance mengatakan bahwa motivasi pada dasarnya adalah dorongan emosional atau psikologis dari seorang individu yang beroperasi dalam keadaan tertentu untuk terlibat dalam perilaku yang menguntungkan baik secara pribadi maupun khususnya bagi organisasi.

### 3. Proses Belajar

(Junaidi, 2019) Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, perlu digunakan metodologi pembelajaran yang sesuai dengan latar dan keadaan kehidupan sehari-hari. Hal ini memastikan bahwa tujuan pembelajaran terpenuhi dengan melampaui standar pencapaian saat ini. Hasil belajar siswa mengacu pada perubahan perilaku yang dapat diamati yang dihasilkan dari proses belajar. Perubahan perilaku dapat berupa peningkatan kapasitas siswa setelah selesainya kegiatan pembelajaran, yang merupakan indikasi dari pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh. Hasil belajar mengacu pada perubahan spesifik yang dialami seseorang sebagai hasil dari pengalaman belajarnya.

Selain itu, perspektif Benjamin Bloom mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah: 1) Ranah kognitif, yang mencakup hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. 2) Ranah afektif

berkaitan dengan sikap dan mencakup lima aspek: penerimaan, respons, penyelidikan, pengorganisasian, dan internalisasi. Domain psikomotor berkaitan dengan hasil perolehan keterampilan dan kapasitas untuk melakukan tindakan. Ranah psikomotorik mencakup enam aspek spesifik: gerakan refleks, kemampuan gerakan dasar, kemampuan persepsi, ketepatan atau koordinasi, gerakan keterampilan yang rumit, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Hasil pembelajaran mengacu pada perubahan spesifik yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar mengajar, dan dapat dievaluasi melalui ujian.

Selain itu, hasil belajar berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan belajar, sedangkan keberhasilan belajar merupakan indikasi sejauh mana perubahan perilaku siswa. Hasil pembelajaran merupakan hasil interaksi antara pengajaran dan pembelajaran, sering kali ditunjukkan melalui hasil tes yang diberikan oleh instruktur. Hasil belajar mencakup seperangkat perilaku, prinsip, pengetahuan, sikap, pengakuan, dan kemampuan.

Selain itu, karakterisasi hasil pembelajaran yang berasal dari kesimpulan memerlukan transformasi perilaku secara umum, termasuk seluruh aspek potensi manusia, bukan hanya satu bagian saja. Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa hasil belajar adalah efek yang dapat diamati yang timbul dari interaksi tindakan belajar. Hasil ini sering kali diukur dengan nilai tes yang diberikan oleh instruktur. Kemungkinan hasil pembelajaran meliputi:

- a. Informasi verbal mengacu pada kapasitas untuk mengkomunikasikan pengetahuan melalui bahasa, termasuk bentuk lisan dan tulisan.
- b. Bakat intelektual mencakup kemampuan untuk mengartikulasikan dan mengkomunikasikan ide-ide abstrak dan mewakilinya melalui simbol-simbol. Bakat intelektual mencakup kemampuan mengklasifikasikan dan menganalisis informasi, termasuk sintesis fakta, gagasan, dan perumusan prinsip-prinsip ilmiah. Kompetensi intelektual mengacu pada kapasitas untuk melakukan tugas-tugas kognitif yang unik.
- c. Strategi kognitif mengacu pada kapasitas untuk memfokuskan dan memandu proses kognitif seseorang. Keterampilan ini mencakup penggunaan ide-ide dan prinsip-prinsip abstrak untuk menyelesaikan masalah.
- d. Keterampilan motorik mengacu pada kapasitas untuk melakukan serangkaian gerakan fisik dengan efisiensi dan koordinasi, yang menghasilkan pengembangan respons fisik otomatis.
- e. Sikap mengacu pada kapasitas untuk mengevaluasi dan menerima atau menolak suatu hal berdasarkan penilaian terhadap kualitasnya. Sikap mengacu pada kemampuan menyerap dan mengungkapkan cita-cita. Sikap mengacu pada kapasitas untuk mengadopsi nilai-nilai sebagai tolok ukur perilaku seseorang.

Belajar adalah proses yang disengaja dan aktif yang melaluinya seorang individu memperoleh perilaku baru melalui interaksi dengan lingkungannya. Proses ini didorong oleh keinginan individu untuk

memenuhi kebutuhannya dan berakibat pada perubahan perilaku. Perubahan tersebut dapat diamati pada tiga aspek: kognitif (berhubungan dengan pengetahuan dan pemahaman), afektif (berhubungan dengan emosi dan sikap), dan psikomotor (berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan fisik). Menurut definisi yang diberikan, hasil belajar dapat diartikan sebagai prestasi yang diperoleh sebagai hasil usaha atau suatu kegiatan belajar. Hasil belajar adalah prestasi terukur yang diperoleh siswa sebagai konsekuensi dari proses belajar. Hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan instruktur pada setiap sesi pada topik tertentu. Tiga domain yang dikemukakan Benjamin Bloom, yaitu domain kognitif, domain emotif, dan domain psikomotorik, merupakan domain yang boleh dijalankan oleh siswa. Siswa dapat memperoleh ketiga domain ini melalui instruksi pendidikan dan pengalaman belajar. Anak-anak sekolah dasar, karena keterbatasan kemampuan kognitif mereka, tidak memiliki kapasitas untuk memahami secara penuh dan secara efektif mengatasi permasalahan sosial yang kompleks dalam masyarakat. Oleh karena itu, tujuan pengajaran pendidikan Pancasila di sekolah adalah untuk membekali peserta didik dengan informasi, kemampuan, dan sikap keteladanan sehingga mampu menghadapi berbagai permasalahan kehidupan. Selain itu, dengan mengikuti Pendidikan Pancasila diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis untuk mengatasi permasalahan kemasyarakatan. Hidayati menilai mempelajari Pancasila penting karena maknanya. Tujuan pendidikan dasar adalah untuk memungkinkan siswa

mengintegrasikan pengetahuan, informasi, dan keterampilannya untuk mencapai signifikansi yang lebih besar. Selain alasan-alasan tersebut, siswa dituntut untuk menunjukkan kepekaan dan daya tanggap yang tinggi terhadap berbagai permasalahan sosial secara wajar dan bertanggung jawab. Alasan penting lainnya adalah untuk memungkinkan siswa meningkatkan kapasitas toleransi dan menumbuhkan rasa persaudaraan di antara individu.

Hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil tersebut dicapai siswa melalui perolehan informasi, sehingga mengakibatkan perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan. Pada akhirnya, siswa dapat mencapai hasil yang diinginkan. Mengoptimalkan perolehan pengetahuan sambil mengatasi masalah sosial dan menerapkannya di lingkungan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menilai hasil belajar peserta didik pada Pendidikan Pancasila dengan fokus hanya pada ranah kognitif. Secara khusus, ini akan menguji kemampuan siswa untuk menangkap dan memahami materi pelajaran secara efektif. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui penilaian tertulis berupa soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus.

### **C. Pembelajaran Role Playing**

#### **1. Pengertian Metode Pembelajaran**

(Usman, 2019)Ungkapan metodologi pengajaran mencakup pendekatan sistematis dan teknik yang digunakan dalam proses pengajaran.

Ungkapan metodologi terdiri dari kombinasi teknik dan penalaran. Istilah “metode” berasal dari kata Yunani “metha” (berarti “melalui” atau “seluruh”) dan “hados” (berarti “jalan” atau “jalan”). Metode mengacu pada tindakan atau pendekatan spesifik yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu. Logika berasal dari istilah logos yang berarti pengetahuan. Metodologi mengacu pada studi ilmiah tentang rute atau teknik tertentu yang perlu diikuti untuk mencapai tujuan tertentu. Istilah “mengajar” berasal dari kata kerja “mengajar”. Dengan membubuhkan awalan pe- dan akhiran -an, maka kata kerja “mengajar” dapat diubah menjadi kata benda. Penambahan awalan “pe-” dan akhiran “-an” dapat membedakan kata “mengajar”. Misalnya sebagai pelajar (seseorang yang diberi pelajaran dan memperoleh ilmu). Mengajar mengacu pada penyajian materi pembelajaran atau tindakan penyediaannya.

Pendekatan pengajaran memfasilitasi hubungan antara instruktur dan siswa selama kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk menilai ketepatan pendekatan dan kesesuaian antara teknik pengajaran yang dipilih dengan tujuan, jenis, dan hakikat materi pelajaran, serta kompetensi guru dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut. Akibat pemilihan teknik pembelajaran yang salah seringkali menimbulkan rasa bosan dan kurangnya pemahaman sehingga akhirnya menyebabkan siswa menjadi acuh tak acuh. Oleh karena itu, untuk mencegah ketidakpedulian dan paksaan kepatuhan dari siswa, pendidik harus berhati-hati saat memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran.

Pengajaran, yang melibatkan penerapan konsep pedagogis dan psikologis, tidak diragukan lagi melibatkan pemeriksaan pendidikan sebagai prosedur teknologi. Dengan demikian, teknik pengajaran mengacu pada pendekatan atau strategi tertentu yang digunakan untuk mengkomunikasikan konten pendidikan secara efektif untuk mencapai tujuan pengajaran.

Metodologi adalah pendekatan paling efektif untuk mencapai tujuan di semua bidang. Manusia mengupayakan efisiensi tenaga kerja dengan memilih pendekatan optimal untuk menyelesaikan suatu tugas. Menurut (Sudjana, Nana, 2009) pendekatan pengajaran berfungsi sebagai cara guru berkomunikasi dengan siswa sepanjang kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi ketepatan pendekatan pengajaran yang dipilih dalam kaitannya dengan tujuan, jenis, dan esensi materi pelajaran, serta kemahiran guru dalam memahami dan melaksanakan strategi tersebut.

Teknik pembelajaran mengacu pada pendekatan spesifik yang digunakan untuk menyampaikan, menjelaskan, mengilustrasikan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan informasi kursus untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut pakar lainnya, metode pembelajaran adalah teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi pengajaran secara efisien dan cepat kepada siswa dalam jangka waktu tertentu, dengan tujuan mencapai hasil yang optimal.

## 2. Metode Role Playing

(Bahtiar & Suryarini, 2019) Pendekatan pembelajaran “Role Playing” berupaya membantu siswa dalam menemukan identitas mereka sendiri dalam ranah sosial dan menyelesaikan tantangan melalui kerja kelompok kolaboratif. Melalui keterlibatan dalam kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kemampuan untuk memahami dan menggunakan gagasan tentang peran, mengembangkan pemahaman tentang adanya peran yang beragam, dan merefleksikan perilaku mereka sendiri serta perilaku orang lain. Lebih lanjut Uno mengungkapkan bahwa prosedur bermain peran ini dapat memberikan contoh perilaku manusia dalam kehidupan nyata yang bermanfaat sebagai metode bagi siswa untuk: (1) menguji emosinya; (2) memperoleh motivasi dan pemahaman yang membentuk sikap, nilai, dan persepsi; (3) menumbuhkan keterampilan dan sikap pemecahan masalah; (4) menyelidiki subjek dari berbagai perspektif.

Pembelajaran akting peran adalah metode pengajaran yang melibatkan penggunaan kreativitas dan apresiasi siswa untuk mempelajari dan memahami konten pendidikan secara efektif. Siswa memupuk kreativitasnya dan menumbuhkan apresiasinya dengan berperan sebagai makhluk hidup atau benda mati. Pendekatan ini memerlukan keterlibatan siswa yang luas dan menumbuhkan rasa senang dalam proses pembelajaran. Hal ini menawarkan beberapa keuntungan penting, termasuk: (1) memastikan partisipasi aktif semua siswa dan memberikan kesempatan yang sama bagi mereka untuk menunjukkan keterampilan kolaboratif

mereka dalam mencapai kesuksesan, dan (2) menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan menarik melalui penggunaan permainan. Permainan sering kali melibatkan beberapa peserta, bergantung pada permainan spesifik yang dimainkan.

Bermain peran merupakan kegiatan pendidikan yang disengaja dan disusun secara cermat untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, sebagaimana dijelaskan oleh para ahli lainnya. Permainan peran didasarkan pada tiga aspek utama pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari, khususnya:

Pengambilan peran mengacu pada fenomena individu yang mengambil peran tertentu dan mengalami pengaruh ekspektasi masyarakat terkait dengan peran tersebut. Hal ini dapat dilihat dalam banyak konteks, seperti anak muda yang berperan sebagai pelajar atau petugas polisi yang menjalankan tugas profesionalnya.

Proses penciptaan peran, yaitu kapasitas penegang peran untuk menjalani transformasi signifikan antar peran dan menghasilkan serta menyesuaikan peran jika diperlukan.

Perundingan, disebut juga negosiasi peran, mengacu pada proses negosiasi batasan dan batasan kontak sosial dengan individu lain yang memiliki peran tertentu.

Pendekatan ini melibatkan siswa mengambil peran atau kepribadian dan menanggapi pertanyaan yang diberikan. Selanjutnya siswa lain menganalisis informasi yang disajikan dalam soal, menentukan apa yang

sudah diketahui dan apa yang diminta. Selanjutnya, siswa terlibat dalam diskusi tentang masalah tersebut dan solusinya. Setelah ini, salah satu siswa melanjutkan untuk menuliskan jawaban yang diperoleh ke papan tulis, memulai analisis kolektif. Melalui penggunaan teknik bermain peran diharapkan siswa dapat memperoleh kemampuan memahami. Teknik bermain peran memungkinkan siswa untuk mengalami secara langsung proses kehidupan nyata, seperti berbagai jenis keinginan, beragam metode untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dan berbagai Kegiatan Kemerdekaan Indonesia. Dalam skenario ini, instruktur berperan sebagai fasilitator. Keefektifan model pembelajaran role playing bergantung pada kualitas pelaksanaan role play yang kemudian dilanjutkan dengan analisis. Selain itu, penilaian siswa terhadap peran yang dilakukan dalam kehidupan nyata juga mempengaruhi hasilnya.

### 3. Langkah-langkah Metode Role Playing

Keefektifan model pembelajaran role playing bergantung pada kualitas pelaksanaan role play yang kemudian dilanjutkan dengan analisisnya. Selain itu, kesan siswa terhadap posisinya dalam kehidupan nyata juga mempengaruhi hasilnya. (HAMZAH , UNO, 2019) prosedur bermain peran meliputi sembilan langkah. Langkah-langkah tersebut adalah: (1) pemanasan, (2) pemilihan peserta, (3) penyiapan pengamat, (4) penetapan panggung, (5) pementasan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pementasan ulang. peran, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) refleksi dari berbagai pengalaman dan penarikan kesimpulan.

(Huda, Miftahul, 2013), role play melibatkan partisipasi aktif partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan, dengan tujuan mencapai penyelesaian damai dan memperoleh pemahaman lebih dalam melalui keterlibatan langsung. Bertindak peran berfungsi sebagai sarana untuk menggali emosi siswa, menyampaikan dan mengaktualisasikan perspektif tentang perilaku, nilai, dan persepsi siswa, mendorong tumbuhnya kemampuan dan perilaku pemecahan masalah, dan mengkaji isi pembelajaran dari berbagai sudut.

Selanjutnya proses pengenalan role play meliputi tahapan sebagai berikut:

- a. Menciptakan lingkungan sosial yang lebih menyenangkan:
  - 1) Instruktur mengamati dan menjelaskan masalahnya.
  - 2) Guru menguraikan masalahnya.
  - 3) Guru menafsirkan masalahnya.
  - 4) Guru memperjelas konsep bermain peran.
- b. Seleksi Peserta
  - 1) Guru mengkaji fungsi atau arti penting bagian tersebut.
  - 2) Guru memilih siswa yang akan mengambil peran tersebut.
  - 3) Guru menentukan lingkungan atau konteks spesifik di mana peran tersebut akan dimainkan.
  - 4) Instruktur mengatur sesi bermain peran.
  - 5) Guru mengulangi peran tersebut.
  - 6) Guru dan siswa mengatasi situasi yang menantang.

- 7) Mempersiapkan pemilihan siswa sebagai pengamat.
- 8) Instruktur dan siswa bersama-sama memilih topik diskusi.
- 9) Guru memberikan tugas observasi kepada salah satu siswa.

c. Pemeran

- 1) Instruktur dan siswa memulai pemberlakuan peran.
- 2) Guru dan siswa memperkuat pemberlakuan peran.
- 3) Instruktur dan siswa menyimpulkan pemberlakuan peran.

d. Diskusi dan Evaluasi

- 1) Instruktur dan siswa mengevaluasi kinerja (peristiwa, posisi, kenyataan).
- 2) Guru dan siswa mempertimbangkan bidang perhatian utama.
- 3) Instruktur dan siswa bersama-sama menciptakan peran selanjutnya.

e. Rekreasi

- 1) Guru dan siswa mempunyai peran yang berbeda.
- 2) Instruktur menawarkan saran atau menyarankan perilaku alternatif pada tahap selanjutnya.

f. Diskusi dan Evaluasi

- 1) Dilakukan serupa dengan tahap 6

g. Penyebaran dan abstraksi pengetahuan

- 1) Pendidik dan peserta didik membangun hubungan antara skenario yang dibuat dan situasi kehidupan nyata, serta potensi tantangan yang mungkin timbul.
- 2) Instruktur menjelaskan standar perilaku yang mendasar.

Berdasarkan uraian yang diberikan, proses-proses yang terjadi dalam penerapan pendekatan bermain peran adalah sebagai berikut: (Permendiknas, 2006)

- 1) Instruktur memilih masalah yang berasal dari materi pelajaran, memungkinkan siswa untuk mengalami dan terlibat dengan topik tersebut, sehingga memotivasi mereka untuk mempelajarinya.
- 2) Pemilihan peran adalah proses memilih peran yang sesuai dengan situasi yang ada. Ini termasuk mengkarakterisasi karakter dan menguraikan tugas-tugas yang perlu dilakukan para pemain.
- 3) Guru telah mengatur tahapan bermain peran dengan membuat dialog atau skenario. Namun, siswa mempunyai kebebasan untuk menyumbangkan dialognya sendiri yang relevan dengan materi pelajaran.
- 4) Sebelum kegiatan dimulai, siswa yang tidak mengikuti permainan peran diberi peran sebagai pengamat. Peran tersebut mereka penuhi dengan melengkapi lembar kegiatan siswa.
- 5) Fase implementasi melibatkan siswa memerankan peran yang ditugaskan kepada mereka dalam skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan Evaluasi, menangani permasalahan dan pertanyaan yang diajukan oleh siswa.
- 7) Menganalisis kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan permainan/bermain peran yang dilakukann

#### 4. Alasan Role Playing Digunakan di Kelas

Alasan penggunaan teknik akting peran di kelas meliputi:

- b. Menampilkan pengetahuan, ketrampilan, dan kemampuan yang telah diperoleh
- c. Menampilkan penggabungan pengetahuan praktis
- d. Menganalisis dan membedakan berbagai posisi yang diambil mengenai pokok bahasan
- e. Memanfaatkan pengetahuan dan teknik pemecahan masalah
- f. Mengubah permasalahan abstrak menjadi permasalahan nyata
- g. Merumuskan dugaan mengenai ketidakpastian yang menyelimuti pengetahuan
- h. Melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif dan berdasarkan pengalaman h. Menumbuhkan kemampuan siswa dalam memanipulasi pengetahuan secara dinamis
- i. Mempromosikan komitmen untuk belajar seumur hidup
- j. Fokus pada bagian tertentu dari kurikulum secara tepat sasaran.
- k. Mendukung siswa dalam mengekspresikan sikap dan emosinya secara tulus.
- l. Mendorong pengembangan pemahaman simpatik.
- m. Tawarkan umpan balik yang cepat kepada siswa dan pelajar.

Oleh karena itu, penggunaan teknik bermain peran dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar, sehingga meningkatkan kemahiran dalam menjawab pertanyaan penilaian dan pada akhirnya memberi manfaat pada

hasil belajar mereka secara keseluruhan. Selama bermain peran, aktor dan karakter disesuaikan dengan usia anak dan tantangan spesifiknya. Dengan menggunakan pendekatan bermain peran, siswa akan terlibat, puas, dan bersemangat untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan, karena hal ini memfasilitasi asimilasi ide-ide pembelajaran dengan mudah.

#### 5. Pendekatan Role Playing

- a. Bermain peran mencakup beberapa cara sebagai alat pembelajaran. Ada tiga metode umum untuk terlibat dalam permainan peran:
- b. Permainan peran sederhana (Simple Role Playing), kategori ini memerlukan lebih sedikit persiapan dan sering kali sesuai untuk sesi komprehensif yang menggabungkan teknik pembelajaran lainnya. Instruktur segera mengatur siswa menjadi berpasangan dan menugaskan mereka peran tertentu dan serangkaian situasi. Para siswa kemudian diinstruksikan untuk secara spontan melakukan krisis atau dilema kemanusiaan yang telah terjadi sebelumnya.
- c. Latihan bermain peran yang dikenal sebagai "Latihan Bermain Peran" adalah aktivitas berbasis keterampilan yang melibatkan persiapan. Sebelum terlibat dalam akting peran, siswa memerlukan landasan informasi faktual atau pengetahuan latar belakang. Peserta memerlukan durasi tertentu untuk secara mental melihat diri mereka dalam skenario tertentu.
- d. Pemberlakuan rumit (Elaborate Role Playing). Pada kategori ini, peserta diharuskan mendapatkan penjelasan komprehensif mengenai

permasalahan atau situasi, serta penjelasan rinci mengenai peran spesifiknya. Peserta mempunyai pilihan untuk mengambil tanggung jawab komunitas dan/atau kegiatan profesional. Durasi aktivitas bermain peran yang berlarut-larut ini mungkin bervariasi dari satu jam hingga satu hari penuh, atau bahkan lebih.

#### **D. Hasil Penelitian yang Relevan**

- a. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah makalah Zelmi Kaffa yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Terpadu di Sekolah Dasar”. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan bermain peran efektif meningkatkan keterlibatan dan prestasi pendidikan siswa kelas empat di SDIT Al Fikri dan SDIT Madan. Hal ini terlihat dari observasi aktivitas siswa dan terus meningkatnya rata-rata post-test. Nilai rata-rata penilaian pembelajaran pada siklus I berkisar antara 74,48 hingga 83,21. Tingkat ketuntasan meningkat dari 55,17% pada siklus I menjadi 82,76% pada siklus II.
- b. Penelitian yang dilakukan Fransiska Faberta Kencana Sari berfokus pada peningkatan prestasi akademik siswa sekolah dasar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dicapai melalui penerapan Model Pembelajaran Role Playing. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran tema 8 mengalami peningkatan. Hasil aktivitas belajar siswa menunjukkan pada siklus I memperoleh hasil sebesar 66,67

memenuhi syarat cukup. Pada siklus II hasilnya meningkat menjadi 83,3 memenuhi kriteria kinerja baik. Penerapan strategi role play dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar IV di SD Negeri Kecandran 01 Kecamatan Sidomukti Salatiga.

- c. Seperti yang diminta. Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian lain, sebagaimana disebutkan sebelumnya, namun tetap saling berhubungan dan bersifat menguatkan. Penelitian Telo Supriyanto menunjukkan kemampuan penggunaan metode role play dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD. Demikian pula penelitian Zelmi Kaffa menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran efektif meningkatkan kinerja tiga puluh tujuh siswa kelas empat sekolah dasar dalam belajar bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil pendidikan pembelajaran Pancasila pada anak kelas IV Sekolah Dasar.

#### **E. Karakteristik Siswa kelas II Sekolah Dasar**

Menurut (Khadarsyah, Dadan, 2011), perkembangan kognitif manusia berkembang melalui empat fase berbeda.

1. Tahap pertama adalah tahap sensorimotor, yang berlangsung sejak lahir hingga sekitar usia dua tahun.
2. Periode pra-operasional terjadi antara usia 2 dan 7 tahun.
3. Tahap operasional konkrit terjadi antara usia 7 dan 11 tahun.
4. Tahap operasional formal terjadi antara usia 12 dan 15 tahun.

Perspektif Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif terungkap melalui empat fase berbeda: tahap berpikir sensorik-motorik, tahap praoperasional, operasional konkrit, dan operasional formal. Alasan kemajuan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Tahap pertama perkembangan kognitif adalah Tahap Sensori-Motorik, yang terjadi sepanjang masa bayi.

Tahap sensorik motorik dimulai dari masa bayi hingga sekitar usia 2 tahun. Selama periode ini, terdapat kemajuan penting dalam kapasitas bayi untuk mengatur dan menyinkronkan sensasi melalui gerakan dan tindakan fisik, yang menunjukkan pertumbuhan otak yang signifikan.

Dalam skenario ini, bayi tidak hanya menerima masukan melalui organ inderanya, namun juga bereaksi terhadap impuls tersebut dengan melakukan gerakan refleks. Pada akhir periode perkembangan ini, seringkali sekitar usia 2 tahun, pola sensorik-motorik anak menjadi lebih rumit dan mereka mulai mengadopsi sistem simbol yang belum sempurna. Misalnya, seorang balita berusia dua tahun mempunyai kemampuan untuk melihat mainan dan berinteraksi secara fisik dengan menggunakan tangannya, bahkan sebelum mainan tersebut terwujud secara fisik. Anak-anak mungkin menggunakan kosakata dasar, seperti “mama melompat,” untuk menyampaikan terjadinya peristiwa sensorik motorik.

- b. Tahap kedua adalah tahap praoperasional, yang terjadi pada masa anak usia dini.

Tahap praoperasional, yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun, mengacu pada perkembangan kognitif yang terjadi pada awal masa bayi. Pada tahap ini konsepsi yang kokoh terbentuk, pemikiran mental muncul, egosentrisme mulai tumbuh kuat dan kemudian melemah, dan kepercayaan pada benda-benda magis berkembang. Pemikiran praoperasional dapat dilihat sebagai fase sementara singkat sebelum berkembangnya pemikiran operasional. Namun, penting untuk dicatat bahwa pada tahap ini, kita belum sepenuhnya beralih ke pemikiran operasional. Selama tahap praoperasional, kognisi tidak teratur dan tidak memiliki organisasi yang tepat. Pemikiran praoperasional adalah tahap pertama perkembangan kognitif ketika individu dapat membangun kembali secara mental dan memahami tindakan yang telah dilihat sebelumnya. Pemikiran praoperasional mencakup peralihan dari penggunaan simbol-simbol yang belum sempurna ke penggunaan simbol-simbol yang lebih canggih.

★ Tahap operasional konkrit merupakan fase perkembangan yang terjadi sepanjang masa kanak-kanak pertengahan dan akhir.

Tahap perkembangan kognitif yang dialami anak pada masa ini disebut dengan berpikir operasional konkrit. Piaget mendefinisikan operasi sebagai hubungan logis yang ada antara konsepsi atau skema. Operasi konkrit mengacu pada proses kognitif yang secara khusus menargetkan entitas atau kejadian nyata atau fisik yang dapat diukur.

Saat ini, anak muda telah memperoleh pola pikir rasional dan mulai memahami cara kerja banyak gagasan. Mereka berusaha untuk memahami

lingkungan alam dengan mengurangi ketergantungan mereka pada masukan sensorik. Hal ini karena mereka mengembangkan kemampuan untuk membedakan antara apa yang terlihat oleh mata dan apa yang benar-benar ada, serta antara apa yang bersifat sementara dan apa yang bertahan lama. Pada masa operasional konkrit, anak mengembangkan kemampuan memahami konservasi yang mengacu pada kemampuan mereka mempertimbangkan beberapa hal secara bersamaan. Selama periode ini, anak-anak telah memperoleh tiga proses kognitif spesifik yang dikenal sebagai negasi, timbal balik, dan identitas.

Tahap Operasional Formal merupakan fase perkembangan kognitif yang terjadi sepanjang masa remaja.

Dari sudut pandang teori kognitif Piaget, perkembangan kognitif remaja dapat dikategorikan telah mencapai tahap berpikir operasional formal. Tahap ini biasanya dimulai sekitar usia 11 atau 12 tahun dan berlanjut hingga remaja beralih ke masa dewasa. Pada masa perkembangan ini, anak sudah mulai terlibat dalam pemikiran abstrak dan hipotetis. Saat ini, anak-anak memiliki kemampuan kognitif untuk merenungkan peristiwa atau konsep masa depan yang tidak berwujud. Selanjutnya, pada fase ini, remaja memiliki kapasitas kognitif untuk berpikir kritis dalam kerangka sistem pendidikan Pancasila, sehingga memungkinkan mereka mempertimbangkan beberapa potensi solusi atas suatu permasalahan.

Langkah-langkah ini bersifat konvensional dan saling berhubungan. Urutan fase tidak dapat diubah karena fakta bahwa setiap tahap berikutnya

merupakan prasyarat untuk menghasilkan level sebelumnya. Meskipun demikian, konfigurasi fase ini mungkin berbeda-beda bergantung pada keadaan individu. Kesenjangan antara satu tingkat dengan tingkat lainnya sangat besar. Karena variasi dalam kaliber ide-ide alternatif. Meski demikian, komponen-komponen dari kemajuan sebelumnya masih dipertahankan. Setiap orang mempunyai tanggung jawab perkembangan tertentu yang harus dilakukannya selama hidupnya. Tugas-tugas pengembangan yang berhasil adalah tugas-tugas yang dapat diimplementasikan secara efektif dalam situasi dan keadaan kehidupan nyata.

Havighurst mengemukakan bahwa ada sembilan tujuan perkembangan yang perlu dilakukan siswa sepanjang fase sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperoleh kemampuan fisik yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam berbagai olahraga dan permainan.

Selama fase ini, terjadi peningkatan pesat dalam perkembangan otot dan tulang. Anak-anak memperoleh kemampuan untuk menggunakan otot-ototnya untuk memperoleh berbagai macam kemampuan. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan yang besar akan keterlibatan dan rekreasi. Mereka senang melakukan aktivitas fisik dan melakukan berbagai gerakan tubuh.

- 2) Menumbuhkan Pandangan Positif terhadap Diri Sendiri, sebagai Individu yang Berkembang.

Penting bagi anak-anak untuk memupuk kebiasaan yang mendukung gaya hidup sehat dan secara konsisten mempraktikkan perilaku ini untuk memastikan keselamatan, kesejahteraan, dan kebersihan diri mereka sendiri. Penting bagi anak-anak untuk menyadari potensi bahaya atau tekanan yang mungkin mereka hadapi jika mereka melakukan perilaku yang membahayakan keselamatan dan kesejahteraan mereka.

- 3) Memperoleh keterampilan menyelaraskan dengan teman-teman Anda.

Penting bagi anak untuk mengembangkan hubungan interpersonal dengan orang-orang di luar rumah tangga terdekatnya. Anak-anak mempunyai kapasitas untuk memperoleh kemahiran dalam pola sosial yang ditandai dengan kehangatan, keramahan, dan empati, khususnya terhadap teman sebayanya.

Demikian pula, penting bagi anak-anak untuk memperoleh kebajikan, keterbukaan pikiran, dan integritas.

- 4) Mulai melaksanakan tugas-tugas spesifik gender dengan cara yang sesuai. Anak-anak mulai mengembangkan kesadaran akan peran gender pada usia 9 dan 10 tahun. Anak perempuan diharapkan untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma sosial mengenai feminitas, sama seperti anak laki-laki diharapkan untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma sosial mengenai maskulinitas.

5) Memperoleh kemahiran mendasar dalam literasi dan numerasi.

Karena perkembangan intelektual dan biologis yang maju, anak-anak memiliki kapasitas untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam lingkungan pendidikan. Anak-anak memiliki bakat kognitif yang memfasilitasi pemahaman mereka terhadap ide dan simbol, memungkinkan mereka memperoleh keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Demikian pula, anak-anak memiliki kemampuan untuk mengembangkan ketangkasan tangan dan jari, sehingga memungkinkan mereka memperoleh koordinasi yang diperlukan untuk menulis.

6) Kembangkan Konsep Penting untuk Kehidupan Sehari-hari

Pada era ini, penting bagi anak untuk memperoleh beragam ide yang penting bagi kehidupan mereka sehari-hari. Fokus utama kegiatan perkembangan selama periode ini adalah untuk memfasilitasi pemahaman anak tentang tugas sehari-hari, dinamika masyarakat, tanggung jawab sipil, dan kepedulian sosial.

7) Menumbuhkan rasa hati nurani, membangun kompas moral, dan mengembangkan sistem nilai.

Selama masa sekolah dasar, siswa harus menunjukkan kemampuan untuk mengatur perilaku mereka sesuai dengan prinsip-prinsip dan standar etika yang ditetapkan. Seseorang harus berusaha untuk memupuk kecintaan yang mendalam terhadap prinsip-prinsip dan etika.

8) Menumbuhkan perspektif mengenai kolektif dan institusi sosial.

Pada hakikatnya pembentukan sikap sosial menjadi landasan bagi eksistensi masyarakat demokratis Pancasila. Anak-anak dapat mengembangkan pemahaman tentang rasa memiliki mereka dalam komunitas sekolah. Penting bagi anak-anak untuk memperoleh kemampuan untuk mematuhi peraturan sekolah dan secara efektif mengelola keinginan mereka untuk mandiri dengan tetap menghormati otoritas orang tua, guru, dan orang dewasa lainnya. Anak-anak juga harus memahami bahwa dalam lingkungan sosial, baik dalam kelompok lokal seperti rumah dan sekolah, atau komunitas yang lebih besar, terdapat pembagian tanggung jawab.

9) Mencapai Kebebasan Individu

Tujuan inti dari upaya pengembangan ini adalah untuk menumbuhkan individu yang mampu mengatur dirinya sendiri, bebas dari ketergantungan pada orang lain ketika harus membuat pilihan tentang diri sendiri atau kejadian lain dalam kehidupannya.

Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar di kelas V berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkrit. Pada tahap ini, anak mampu berpikir secara konkrit namun juga mulai terlibat dalam pemikiran abstrak dan membuat prediksi tentang kejadian di masa depan.

## **F. Kerangka Pikir**

Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sd Muhammadiyah 07 Cilacap saat ini sebagian besar masih bersifat tradisional. Guru Kelas V belum menggunakan teknik pembelajaran yang beragam, dan gaya ceramah masih sering digunakan, khususnya dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Konsekuensinya adalah berkurangnya keinginan dan gairah siswa dalam memperoleh Pendidikan Pancasila, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa di bawah standar. Guru mempunyai peran yang cukup besar dalam membentuk hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa instruktur memainkan peran penting dalam menyebarkan konten pendidikan. Oleh karena itu, guru memikul tanggung jawab atas hasil pengajarannya. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai bila siswa memiliki dorongan intrinsik untuk memperoleh pengetahuan. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan gairah siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah dengan membangun lingkungan belajar yang menyenangkan.

Membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dapat dicapai dengan menggunakan teknik dan media tambahan yang menarik minat siswa. Penerapan pendekatan bermain peran dapat memberikan pengalaman belajar yang beragam dan menarik. Pendekatan instruksional ini melibatkan pedagogi dan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penggunaan teknik akting peran menimbulkan dampak yang berbeda pada siswa di seluruh upaya pembelajaran mereka. Dengan mengambil peran yang sesuai dengan mata pelajaran, siswa menunjukkan lebih banyak antusiasme terhadap pembelajaran

dan terdorong untuk meningkatkan prestasi akademik mereka. Bermain peran dapat secara efektif menilai tingkat pengetahuan siswa. Kualitas kinerja mereka dalam peran tersebut berkorelasi langsung dengan pemahaman mereka terhadap konten yang dipelajari, sehingga menghasilkan peningkatan hasil pembelajaran. Penilaian hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V dilakukan dengan fokus pada karakteristik kognitif. Pendekatan pembelajaran Role Playing mempunyai keunggulan tersendiri jika dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Penggunaan metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

