Research Review
Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Vol. 5, No. 1, Mei 2026 ISSN: 29622743

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

(The Implementation of the Role-Playing Learning Model to Improve Communication Skills in Pancasila Education)

Fitrah Cahyani Tuna[1], Fandi H. Binggo[2], Yane Hardiyanti Mahmud[3]
[1,2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Penididikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo
fitrahtuna78@gmail.com[1], fandi.binggo@gmail.com[2] , yanehardiyantimahmud17@gmail.com[3]

Article Info

Article history:

Received: 28 April 2026
Revised: 21 Mei 2026
Accepted: 22 Mei 2026

Keywords:

Role Playing
Communication Skills
Pancasila Education
Active Learning

Kata Kunci:
Role Playing
Kemampuan Komunikasi
Pendidikan Pancasila
Pembelajaran Aktif

Abstract

This study aims to improve students' communication skills through the implementation of the Role Playing learning model in the Pancasila Education subject for fifth-grade students at SDN 2 Botupingge, Bone Bolango Regency. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 15 students. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and tests. Data were analyzed using descriptive quantitative methods by comparing the mean scores and the percentage of learning mastery in each cycle. The results showed that the implementation of the Role Playing model significantly improved students' communication skills. In the initial observation, learning mastery was only 20%. After the first cycle, it increased to 60%. In the second cycle, learning mastery reached 86.6% with an average score of 78.84. This improvement occurred because students became more actively involved in the learning process, gained confidence in expressing their ideas, and were able to interact effectively through role-playing activities. In conclusion, the Role Playing learning model is effective in improving students' communication skills in Pancasila Education at the elementary school level.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 2 Botupingge, Kabupaten Bone Bolango. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa secara signifikan. Pada tahap observasi awal, ketuntasan belajar hanya mencapai 20%. Setelah tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 60%. Selanjutnya pada siklus II, ketuntasan mencapai 86,6% dengan nilai rata-rata 78,84. Peningkatan ini terjadi karena siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, berani menyampaikan pendapat, serta

mampu berinteraksi dengan baik melalui kegiatan bermain peran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Corresponding Author:

Fitrah Cahyani Tuna
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gorontalo
fitrahtuna78@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Sihab & Achmad, 2025)

Kemampuan komunikasi merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Menurut Agustinauli dan Rosyid, (2025), komunikasi adalah keterampilan berbahasa yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan kepada orang lain secara efektif. Oleh karena itu, kemampuan komunikasi dikembangkan sejak perlu pendidikan dasar.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, kemampuan komunikasi memiliki peran yang sangat strategis. Rijal et al. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila menuntut siswa untuk aktif berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta mampu memahami nilai-nilai sosial dalam bermasyarakat.

kehidupan Kemampuan komunikasi tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial. Menurut Afifah dan Masnawati, (2024), interaksi sosial memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif siswa. Dengan demikian, kemampuan komunikasi menjadi sarana utama dalam proses pembelajaran yang bermakna.

Namun, pada kenyataannya kemampuan komunikasi siswa di sekolah dasar masih tergolong rendah. Putri dan Suriani (2025) mengungkapkan bahwa banyak siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide secara lisan.

Rendahnya kemampuan komunikasi tersebut tidak terlepas dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Audry dan Yusuf (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah satu arah, membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif.

Selain itu, kurangnya variasi metode pembelajaran juga menjadi faktor penyebab keterampilan rendahnya komunikasi siswa. Menurut Ramadhani et al. (2025), penggunaan metode pembelajaran yang monoton dapat menurunkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN 2 Botupingge Kabupaten Bone Bolango, ditemukan bahwa kemampuan komunikasi siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi serta rendahnya keberanian siswa menyampaikan pendapat. Dari 15 siswa, hanya 20% yang mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 80% lainnya belum memenuhi standar yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih 1 2 mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif.

Rendahnya kemampuan komunikasi siswa juga terlihat dari kurangnya interaksi antar siswa dalam pembelajaran. Abdullah et al. (2025) menyatakan bahwa interaksi yang baik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa.

Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka akan berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran. Menurut Isnada dan Muhajir (2023), pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif akan sulit mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi secara maksimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Role Playing. Menurut Ferdiyansyah et al. (2022), Role Playing

merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam situasi tertentu untuk memahami peran dan meningkatkan keterampilan sosial.

Model Role Playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi (Magfiroh et al. 2025).

Selain itu, model Role Playing juga mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Sihombing (2025) menyatakan bahwa model Role Playing efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa karena memberikan kesempatan untuk berlatih berbicara secara langsung.

Model ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif. Aprilia et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan komunikasi siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan Role Playing dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Sayyidah dan Setyowati (2025) menemukan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa secara signifikan.

Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat mengekspresikan ide, berlatih berbicara, serta memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Dengan demikian, model pembelajaran Role Playing memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Model ini tidak hanya menekankan pada hasil belajar, tetapi juga pada proses interaksi yang terjadi selama pembelajaran.

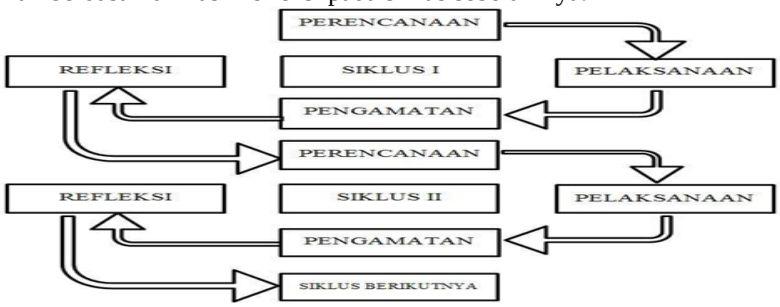
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi siswa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 2 Botupingge Kabupaten Bone Bolango.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meningkatkan bertujuan untuk kemampuan komunikasi siswa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing. Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 2 Botupingge, Kabupaten Bone Bolango, pada tahun ajaran 2026 selama kurang lebih tiga bulan.

Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas V yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Pemilihan subjek didasarkan pada rendahnya kemampuan komunikasi siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang mengacu pada model PTK dari Kemmis et al (2013), yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan PTK

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun pembelajaran berupa perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan skenario Role Playing, serta menyusun instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini menggunakan variabel input berupa siswa, guru, RPP, media pembelajaran, dan evaluasi LKPD yang mendukung penerapan model pembelajaran Role Playing pada materi Norma Dalam Kehidupanku. Variabel proses meliputi langkah-langkah pembelajaran Role Playing, yaitu memilih isu nyata, menentukan peran, menyusun dialog, menyiapkan pengamat, melakukan pementasan, diskusi, evaluasi, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, variabel output difokuskan pada peningkatan kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui model Role Playing, yang mencakup aspek keterampilan kognitif C1–C3, rasa ingin tahu siswa, serta pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila dan norma dalam kehidupan sehari-hari.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi terkait proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, sedangkan tes digunakan untuk mengukur kemampuan komunikasi siswa setelah penerapan tindakan.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil tiap siklus berdasarkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan adalah 75. Siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥75, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 80% siswa mencapai nilai tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yakni siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan dan siklus II terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Pelaksanaan dari masing-masing siklus dilaksanakan selama satu minggu. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal guna mengetahui kondisi awal kemampuan komunikasi siswa kelas V dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 2 Botupingge. Fokus penelitian ini tidak hanya pada peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga pada perubahan perilaku komunikasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan komunikasi siswa masih berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari hanya 20% siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan sebagian besar siswa masih pasif, kurang percaya diri, dan belum mampu mengungkapkan ide secara jelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi.

Rendahnya kemampuan komunikasi siswa pada tahap awal sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif. Akibatnya, siswa tidak memiliki cukup kesempatan untuk melatih kemampuan berbicara dan berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, faktor psikologis seperti rasa takut, kurang percaya diri, dan kecemasan dalam berbicara di depan teman juga menjadi penghambat utama. Hal ini memperkuat pandangan bahwa kemampuan komunikasi tidak hanya dipengaruhi oleh aspek kognitif, tetapi juga oleh aspek afektif siswa. Pada pelaksanaan siklus I, model pembelajaran Role Playing mulai diterapkan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada tahap ini, siswa mulai diperkenalkan dengan kegiatan bermain peran yang menuntut keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

3.1 Observasi Awal

Gambaran awal kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 2 Botupingge Kabupaten Bone Bolango selanjutnya disajikan dalam Tabel 1 sebagai dasar pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran.

Tabel 1. Nilai Hasil Observasi Awal

No	Kemampuan komunikasi siswa	Jumlah	Presentase
1	Mampu	3	20%
2	Tidak Mampu	12	80%
	Jumlah	**15**	**100%**

Berdasarakan hasil observasi awal dari total 15 siswa menunjukkan bahwa sekitar 3 siswa atau sekitar 20% siswa telah mampu berkomunikasi dengan cukup baik dan percaya diri, sedangkan sebanyak 12 siswa atau 80% lainnya belum mampu berkomunikasi dengan baik dan benar. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi siswa kelas V masih berada pada kategori rendah hingga sedang, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi ereka.

3.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan I

Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa pada Siklus I Pertemuan I dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pengamatan aktivitas guru terdiri atas 25 aspek penilaian, sedangkan aktivitas siswa terdiri atas 20 aspek penilaian. Setiap aspek dinilai berdasarkan empat kriteria, yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas guru masih didominasi oleh kategori cukup dan kurang. Dari 25 aspek yang diamati, terdapat 1 aspek (4%) berada pada kategori sangat baik, 5 aspek (20%)

kategori baik, 13 aspek (52%) kategori cukup, dan 6 aspek (24%) kategori kurang. Sementara itu, hasil pengamatan aktivitas siswa juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Dari 20 aspek yang diamati, terdapat 1 aspek (5%) berada pada kategori sangat baik, 2 aspek (10%) kategori baik, 11 aspek (55%) kategori cukup, dan 6 aspek (30%) kategori kurang. Kondisi ini menunjukkan bahwa pada pertemuan awal siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Kriteria Penilaian	Guru (Jumlah Aspek)	Guru (%)	Siswa (Jumlah Aspek)	Siswa (%)
1	Sangat Baik (SB)	1	4%	1	5%
2	Baik (B)	5	20%	2	10%
3	Cukup (C)	13	52%	11	55%
4	Kurang (K)	6	24%	6	30%
	Jumlah	**25**	**100%**	**20**	**100%**

3.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan II

Pengamatan aktivitas guru dan siswa pada Siklus I Pertemuan II dilakukan untuk melihat perkembangan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* setelah dilakukan refleksi pada pertemuan sebelumnya. Pengamatan aktivitas guru terdiri atas 25 aspek penilaian, sedangkan aktivitas siswa terdiri atas 20 aspek penilaian. Penilaian dilakukan berdasarkan empat kriteria, yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K).

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dibandingkan pertemuan sebelumnya. Dari 25 aspek yang diamati, terdapat 2 aspek (8%) berada pada kategori sangat baik, 8 aspek (32%) kategori baik, 11 aspek (44%) kategori cukup, dan 4 aspek (16%) kategori kurang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru mulai lebih optimal dalam menerapkan langkah-langkah model *Role Playing* selama proses pembelajaran berlangsung.

Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Dari 20 aspek yang diamati, terdapat 2 aspek (10%) berada pada kategori sangat baik, 5 aspek (25%) kategori baik, 8 aspek (40%) kategori cukup, dan 5 aspek (25%) kategori kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa mulai lebih aktif dan lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Kriteria Penilaian	Guru (Jumlah Aspek)	Guru (%)	Siswa (Jumlah Aspek)	Siswa (%)
1	Sangat Baik (SB)	2	8%	2	10%
2	Baik (B)	8	32%	5	25%
3	Cukup (C)	11	44%	8	40%
4	Kurang (K)	4	16%	5	25%
	Jumlah	**25**	**100%**	**20**	**100%**

3.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan III

Pengamatan aktivitas guru dan siswa pada Siklus I Pertemuan III dilakukan untuk mengetahui perkembangan keterlaksanaan pembelajaran setelah dilakukan perbaikan pada tahap sebelumnya. Pengamatan aktivitas guru terdiri atas 25 aspek penilaian, sedangkan aktivitas siswa terdiri atas 20 aspek penilaian. Setiap aspek dinilai berdasarkan empat kriteria, yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Dari 25 aspek yang diamati, terdapat 4 aspek (16%) berada pada kategori sangat baik, 10 aspek (40%) kategori baik, 9 aspek (36%) kategori cukup, dan 2 aspek (8%) kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran menggunakan model *Role Playing* dengan lebih efektif dan sistematis.

Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yang cukup baik. Dari 20 aspek yang diamati, terdapat 4 aspek (20%) berada pada kategori sangat baik, 7 aspek (35%) kategori baik, 7 aspek (35%) kategori cukup, dan 2 aspek berada pada kategori kurang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai lebih aktif, berani berkomunikasi, dan mampu bekerja sama selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa terlihat lebih antusias dalam memainkan peran dan menyampaikan pendapat pada saat proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan III

No	Kriteria Penilaian	Guru (Jumlah Aspek)	Guru (%)	Siswa (Jumlah Aspek)	Siswa (%)
1	Sangat Baik (SB)	4	16%	4	20%
2	Baik (B)	10	40%	7	35%
3	Cukup (C)	9	36%	7	35%
4	Kurang (K)	2	8%	2	10%
	Jumlah	**25**	**100%**	**20**	**100%**

3.5 Rekapitulasi Kemampuan Komunikasi Siswa pada Siklus I

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Komunikasi Siswa

No	Skor Perolehan Kemampuan Komunikasi Siswa	Hasil Capaian Siklus I			Keterangan
		I	II	III	
1.	Nilai rata-rata kelas	64,97	69,16	72,53	Indikator keberhasilan belum tercapai
2.	Ketuntasan klasikal	26,7%	40%	60%	

Beberapa kendala yang ditemukan pada siklus I antara lain siswa masih kurang percaya diri, pembagian peran yang belum optimal, serta kurangnya penguatan dari guru selama proses pembelajaran. Selain itu, interaksi antar siswa dalam kelompok juga belum berjalan secara maksimal. Kondisi ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif membutuhkan waktu dan proses adaptasi. Siswa perlu diberikan kesempatan berulang membangun pengetahuan untuk dan keterampilan melalui pengalaman langsung.

Pada tahap refleksi siklus I, guru melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Perbaikan difokuskan pada peningkatan motivasi siswa, pengelolaan kelas, serta penggunaan media yang lebih menarik untuk mendukung kegiatan Role Playing.

Memasuki pembelajaran siklus dirancang II, lebih terstruktur dengan skenario yang lebih jelas. Guru juga memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa, terutama bagi mereka yang masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi.

3.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I

Pengamatan aktivitas guru dan siswa pada Siklus II Pertemuan I dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan model *Role Playing* setelah dilakukan berbagai perbaikan pada siklus sebelumnya. Pengamatan aktivitas guru terdiri atas 25 aspek penilaian, sedangkan aktivitas siswa terdiri atas 20 aspek penilaian. Penilaian dilakukan berdasarkan empat kriteria, yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan yang sangat baik. Dari 25 aspek yang diamati, terdapat 8 aspek (32%) berada pada kategori sangat baik, 13 aspek (52%) kategori baik, 4 aspek (16%) kategori cukup, dan tidak terdapat aspek pada kategori kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Role Playing*, baik dalam mengelola kelas, membimbing siswa, maupun menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan komunikatif.

Aktivitas siswa pada Siklus II Pertemuan I juga mengalami peningkatan yang signifikan. Dari 20 aspek yang diamati, terdapat 6 aspek (30%) berada pada kategori sangat baik, 9 aspek (45%) kategori baik, 5 aspek (25%) kategori cukup, dan tidak terdapat aspek pada kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih berani menyampaikan pendapat, memainkan peran, bekerja sama dengan kelompok, serta menunjukkan kemampuan komunikasi yang lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya.

Tabel 6. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Kriteria Penilaian	Guru (Jumlah Aspek)	Guru (%)	Siswa (Jumlah Aspek)	Siswa (%)
1	Sangat Baik (SB)	8	32%	6	30%
2	Baik (B)	13	52%	9	45%
3	Cukup (C)	4	16%	5	25%
4	Kurang (K)	0	0%	0	0%
	Jumlah	**25**	**100%**	**20**	**100%**

3.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II

Pengamatan aktivitas guru dan siswa pada Siklus II Pertemuan II dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan model *Role Playing* setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Pengamatan aktivitas guru terdiri atas 25 aspek penilaian, sedangkan aktivitas siswa terdiri atas 20 aspek penilaian. Setiap aspek dinilai berdasarkan empat kriteria, yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Dari 25 aspek yang diamati, terdapat 17 aspek (68%) berada pada kategori sangat baik, 7 aspek (28%) kategori baik, 1 aspek (4%) kategori cukup, dan tidak terdapat aspek pada kategori kurang. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa guru telah mampu mengelola proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing* secara optimal, baik dalam membimbing siswa, mengelola kelas, maupun memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung.

Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Dari 20 aspek yang diamati, terdapat 10 aspek (50%) berada pada kategori sangat baik, 8 aspek (40%) kategori baik, 2 aspek (10%) kategori cukup, dan tidak terdapat aspek pada kategori kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam memainkan peran, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dengan teman kelompok selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tabel 7. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Kriteria Penilaian	Guru (Jumlah Aspek)	Guru (%)	Siswa (Jumlah Aspek)	Siswa (%)
1	Sangat Baik (SB)	17	68%	10	50%
2	Baik (B)	7	28%	8	40%
3	Cukup (C)	1	4%	2	10%
4	Kurang (K)	0	0%	0	0%
	Jumlah	**25**	**100%**	**20**	**100%**

Hasil pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan terhadap kemampuan komunikasi siswa. Perbaikan strategi pembelajaran yang dilakukan guru melalui penerapan model *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan keberanian siswa dalam berkomunikasi. Berdasarkan hasil pengamatan guru mitra terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kemampuan komunikasi siswa, pelaksanaan pembelajaran pada siklus ini telah menunjukkan hasil yang optimal dan memenuhi target yang diharapkan. Siswa terlihat lebih aktif, komunikatif, serta mampu berinteraksi dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan dinyatakan berhasil sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

3.8 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 2 Botupingge Kabupaten Bone Bolango. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil rekapitulasi kemampuan komunikasi siswa pada setiap siklus pembelajaran. Kemampuan komunikasi siswa mengalami peningkatan baik dari aspek nilai rata-rata kelas maupun ketuntasan klasikal.

Pada Siklus I, nilai rata-rata kemampuan komunikasi siswa mencapai 74,66 dengan ketuntasan klasikal sebesar 73,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi siswa mulai mengalami perkembangan, meskipun indikator keberhasilan penelitian belum tercapai secara optimal. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II melalui penerapan model Role Playing yang lebih terarah dan interaktif, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 78,84 dengan ketuntasan klasikal mencapai 86,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Komunikasi Siswa

No	Skor Perolehan Kemampuan Komunikasi Siswa	Hasil Capaian Siklus		Keterangan
		I	II	
1.	Nilai rata-rata kelas	74,66	78,84	Indikator keberhasilan belum tercapai
2.	Ketuntasan klasikal	73,3%	86,6%	

Untuk memperjelas peningkatan kemampuan komunikasi siswa pada setiap tahap pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Siswa

Tahap	Nilai Rata-rata	Ketuntasan (%)
Observasi Awal	-	20%
Siklus I Pertemuan I	64,97	26,7%
Siklus I Pertemuan II	69,16	40%
Siklus I Pertemuan III	72,53	60%
Siklus II Pertemuan I	74,66	73,3%
Siklus II Pertemuan II	78,84	86,6%

Berdasarkan data pada tabel tersebut, terlihat bahwa kemampuan komunikasi siswa mengalami peningkatan secara bertahap mulai dari observasi awal hingga Siklus II Pertemuan II. Pada tahap observasi awal, ketuntasan kemampuan komunikasi siswa masih berada pada kategori rendah, yaitu sebesar 20%. Setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing*, terjadi peningkatan pada setiap pertemuan hingga akhirnya mencapai ketuntasan klasikal sebesar 86,6% pada Siklus II Pertemuan II. Peningkatan tersebut

menunjukkan bahwa model *Role Playing* efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

Model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam memainkan peran, berdiskusi, dan berinteraksi dengan teman kelompoknya. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sekaligus melatih kemampuan berbicara dan berkomunikasi di depan orang lain. Hal ini sejalan dengan teori *experiential learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran (Syarif & Samsu, 2026).

Melalui kegiatan bermain peran, siswa dilatih untuk menyampaikan pendapat, memahami sudut pandang orang lain, serta membangun komunikasi interpersonal yang baik. Selain itu, model *Role Playing* juga mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Ketika siswa terbiasa tampil dan berbicara di depan kelas, keberanian mereka dalam mengemukakan ide dan pendapat menjadi semakin meningkat. Interaksi sosial yang terjadi selama proses pembelajaran juga mendukung perkembangan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran (Lestari et al., 2024).

Penerapan kerja kelompok dalam model *Role Playing* turut memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan komunikasi siswa. Melalui kerja kelompok, siswa belajar berdiskusi, bertukar pendapat, serta menyelesaikan masalah bersama. Peningkatan kemampuan komunikasi siswa terlihat dari aspek kelancaran berbicara, kejelasan penyampaian ide, keberanian bertanya, dan kemampuan memberikan tanggapan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada proses pengembangan kemampuan sosial dan komunikasi siswa.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa (Lisnawati, 2025). Temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Role Playing* terbukti mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa secara signifikan dan dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

4. KESIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 2 Botupingge. Efektivitas tersebut terlihat dari adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa secara bertahap di setiap siklus. Kondisi awal menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi siswa masih rendah dengan tingkat ketuntasan hanya sebesar 20%, yang kemudian mengalami peningkatan menjadi 60% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 86,6% pada siklus II dengan nilai rata-rata 78,84. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Peningkatan kemampuan komunikasi siswa tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses bertahap yang melibatkan adaptasi siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Pada siklus I, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri, terutama dalam hal 7 keberanian berbicara dan kerja sama kelompok. Namun, melalui perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II, seperti pemberian motivasi, penggunaan media yang lebih menarik, serta pembagian peran yang lebih terstruktur, siswa mulai menunjukkan perkembangan yang lebih optimal. Dengan demikian, proses refleksi dan perbaikan dalam setiap siklus menjadi faktor penting dalam keberhasilan penelitian ini.

Model pembelajaran Role Playing memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga dilatih untuk mengungkapkan ide, menyampaikan pendapat, serta berinteraksi secara langsung dengan teman sekelas. Aktivitas ini secara tidak langsung meningkatkan kepercayaan diri siswa, kelancaran berbicara, serta kemampuan menyusun gagasan secara sistematis. Oleh karena itu, model ini sangat relevan digunakan dalam pembelajaran yang menuntut keterampilan komunikasi, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain itu, pembelajaran yang bersifat kolaboratif dalam Role Playing juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan komunikasi siswa. Interaksi dalam kelompok mendorong siswa untuk saling bertukar pikiran, memberikan tanggapan, serta membangun pemahaman bersama. Lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (student-centered learning). Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

4.2 Saran/Rekomendasi

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di sekolah dasar. Penerapan model ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif dan variatif seperti Role Playing secara berkelanjutan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

REFERENSI

Abdullah, A. N., Gawalo, M. P., & Medho, E. (2025). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Peningkatan Interaksi Guru Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Di Kelas III SDI Mbongawani. *Indopedia (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan), 3*(2), 350–357.

Afifah, L. N., & Masnawati, E. (2024). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *EduCurio: Education Curiosity*, *2*(3), 616621. https://doi.org/10.71456/ecu.v2i 3.948

Agustinauli, S., & Rosyid, A. (2025). Pengaruh Model Small Group Discussion (SGD) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V SDN Pegadungan 05 Pagi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 451466. https://doi.org/10.23969/jp.v10i3 .30956

Aprilia, D., Rinto, R., & Hidayat, R. (2025). Peningkatan Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tengah tani Melalui Penerapan Model Cooperative Learning. *SOSCIED*, *8*(1), 195–208. https://doi.org/10.32531/jsoscied .v8i1.935

Audry, S. K., & Yusuf, I. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif terhadap Peningkatan Pemahaman Pendidikan Agama Islam di SD YBBSU Balikpapan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(2), 24980–24985. https://doi.org/10.31004/jptam.v 9i2.30735

Ferdiyansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., & Alfan, M. (2022). Efektivitas pembelajaran role model playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, *5*(1), 64–75. https://doi.org/10.12928/fundadi kdas.v5i1.5039

Isnada, I., & Muhajir, M. A. (2023). Tipe Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media, 12*(2), 8595. https://doi.org/10.26618/jkm.v12 i2.11934

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Science & Business Media.

Lestari, A. I., Ndona, Y., & Gultom, I. (2024). Pengembangan Sosial Emosional Siswa SD dengan Perspektif Konstruktivisme Sosial Oleh Lev Vygotsky. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(11), 12441-12445.

Lisnawati, W. (2025). Penerapan model role playing untuk Meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas V SD Negeri Sumberagung I. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *13*(8), 20872100.

Magfiroh, L. M., Azzahro, N. S., Saputri, F. A., Mafaza, R., Rahmania, N. S., Doni, & Achsan, M. S. (2025). Kontruktivisme Jean Piaget dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Kreatif Serta Inovatif dalam Pendidikan Di Era 8 Digital. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies*, *1*(3), 34–48.

Ramadhani, S., Imamuddin, M., Isnaniah, I., & Rahmi, U. (2025). Motivasi Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(2), 22020–22026. https://doi.org/10.31004/jptam.v 9i2.30095

Rijal, M. S., Bakhtiar, M. A., & Damayanti, A. M. (2025). Internalisasi Nilai Demokrasi Pancasila Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, *10*(4), 2819-2835.

Putri, R. D., & Suriani, A. (2024). Anak pasif dalam pembelajaran di sekolah dasar: Apakah karena hambatan psikologis atau kurangnya metode partisipatif. *Journal Central Publisher*, *2*(4), 1901-1909. https://doi.org/10.60145/jcp.v2i4 .423

Sayyidah, U., & Setyowati, D. (2025). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Kelas IV SDN 020 Kuaro Mata Pelajaran IPAS. *Global Journal Basic Education, 4*(3), 170–177. https://doi.org/10.35458/gjp.v4i3 .4635

Sihab, W., & Achmad, M. (2025). Relevansi Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam Konteks Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan, 3*(1), 237249. https://doi.org/10.59031/jkppk.v 3i1.559

Sihombing, R. (2025). The Influence of the Role-Playing Learning Model on Students' Communication Skills in Indonesian Language Learning at SD Negeri 091273 Karang Bangun. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, 5*(3), 583–587. https://doi.org/10.56495/jrip.v5i3 .1245

Syarif, E., & Samsu, T. H. (2026). Efek Integratif Pembelajaran Inovatif (Experiential Learning, InquiryBased Learning, Project-Based Learning) Terhadap Pengembangan Literasi Sains Dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa. *Jurnal Geografi, Edukasi Dan Lingkungan (JGEL), 10*(1), 1–13. https://doi.org/10.22236/jgel.v10 i1.20888