

Penerapan Model *Role Playing* dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila tentang Aku dan Lingkunganku

Fathia Sangadah, Ngatman, Moh Salimi

Universitas Sebelas Maret
fathiasangadah9@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/2/2025

approved 1/3/2025

published 21/4/2025

Abstract

Pancasila education is a learning that contains the values of Pancasila character that must be grown in daily life which is taught starting from elementary school age. The study aimed to: (1) describe the steps of Role Playing applying visual media, (2) enhance student's cooperation, and (3) improve learning outcomes of Pancasila Education. It was collaborative classroom action research conducted in three cycle and five meeting. The subjects were teacher and 22 students of first grade. The data were quantitative and qualitative. The data collection technique were test which was written test and non-tests such as observation, interviews, and documentation. Data validity used triangulation of source and triangulation of techniques. Data analysis included data reduction, data presentation, and conclusion. The results indicated that: (1) there were seven steps of role playing applying audio-visual, namely: (a) group warm-up, (b) listening to videos, (c) selection of participants, (d) setting settings, (e) selection of students as observers, (f) actors and (g) discussion and evaluation, (2) The cooperation enhanced since the percentages were 78.75% in the first cycle, 85.83% in the second cycle, and 90% in the third cycle. (3) The learning outcomes were 63.64% in the first cycle were, 81.82% in the second cycle and 90.91% in the third cycle.

Keywords: *role playing, cooperation, learning outcomes, Pancasila Education*

Abstrak

Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang memuat nilai-nilai karakter pancasila yang harus ditumbuhkan dalam kehidupan sehari-hari yang diajarkan mulai dari usia sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *role playing* dengan media audio visual, (2) meningkatkan kerja sama siswa dan (3) meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan lima kali pertemuan. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas I yang berjumlah 22 siswa. Data yang digunakan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi serta teknik tes berupa tes tertulis. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan (1) penerapan model *role playing* dengan media audio visual dilaksanakan dengan 7 langkah yaitu: (a) pemanasan kelompok, (b) menyimak video, (c) pemilihan partisipan, (d) pengaturan *setting*, (e) pemilihan siswa sebagai pengamat, (f) pemeranan dan (g) diskusi dan evaluasi, (2) kerja sama siswa meningkat dengan hasil pada siklus I sebesar 78,75%, pada siklus II meningkat menjadi 85,83% dan pada siklus III kembali meningkat menjadi 90%, (3) hasil belajar mengalami peningkatan dengan presentase pada siklus I sebesar 63,64%, meningkat pada siklus II menjadi 81,82% dan kembali meningkat pada siklus III menjadi 90,91%.

Kata Kunci: *Role Playing, kerja sama, hasil belajar, Pendidikan Pancasila*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang fundamental dalam proses kehidupan manusia agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan kemampuan atau potensi manusia menuju sebuah kehidupan yang optimal sebagai individu maupun sebagai anggota dalam kehidupan bermasyarakat (Indy dkk, 2019). Dengan kata lain, pendidikan merupakan sebuah proses dalam mengembangkan kemampuan manusia agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan yang ada di sekitarnya.

Pendidikan tidak pernah terlepas dengan teknologi. Memasuki kehidupan abad ke-21, manusia mengalami berbagai perubahan dalam berbagai bidang. Abad ke-21 adalah abad yang mengharuskan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam beragam bidang kehidupan manusia (Mardhiyah dkk, 2021). Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan menuntut guru untuk dapat menerapkan teknologi selama pembelajaran di dalam kelas. Guru bisa menjadikan kemajuan teknologi sebagai jalan keluar dari berbagai permasalahan siswa di kelas. Anggraeny, dkk (2020) menyatakan bahwa "Pembelajaran menggunakan teknologi berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang disampaikan menarik perhatian siswa". Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran diantaranya Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila sebagaimana dijelaskan dalam Surat Keputusan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) No. 33 Tahun 2022, adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat nilai-nilai karakter pancasila yang harus ditumbuhkan dalam kehidupan di masyarakat, bangsa dan negara untuk membentuk warga negara yang memiliki kecerdasan bernegara. Dalam memberikan contoh nilai-nilai karakter Pancasila, guru dapat memanfaatkan penggunaan teknologi yang memudahkan siswa memahami nilai-nilai karakter Pancasila tersebut dengan baik.

Selain pemanfaatan teknologi, dibutuhkan pula keterlibatan dan kerja sama yang baik selama proses pembelajaran. Kerja sama merupakan sebuah keinginan untuk melakukan pekerjaan secara bersama-sama dengan orang lain untuk memecahkan suatu permasalahan secara keseluruhan dan menjadi bagian dari kelompok tersebut (Marlina, 2021, hlm. 55). Kerja sama dianggap baik apabila melibatkan peran guru bersama siswa dan siswa bersama siswa yang lainnya. Kerja sama adalah sebuah cara yang dapat dipraktikkan oleh guru dalam membuat siswanya aktif mengikuti pembelajaran (Sari & Wijayanti, 2017).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas I SD Negeri Blater pada hari Sabtu, 16 Desember 2023 diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, namun pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Guru jarang melakukan kegiatan praktik terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang materi pembelajarannya meliputi contoh sikap yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Materi Pendidikan Pancasila pada siswa kelas I sekolah dasar yang meliputi pengenalan diri dan lingkungannya menjelaskan tentang contoh-contoh nyata dalam bersikap di lingkungan sekitar sehingga membutuhkan contoh-contoh dalam bentuk praktik secara langsung.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas I diperoleh informasi bahwa belum terlihat adanya kerjasama yang baik pada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan kerja sama yang seharusnya dilakukan siswa terutama saat kegiatan berkelompok belum bisa dilakukan dengan baik. Dari 22 siswa kelas I, mayoritas siswa masih membutuhkan bimbingan selama mengerjakan tugas kelompok ataupun berdiskusi dengan baik. Selain tingkat kerja sama, nilai mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas 1 juga masih dalam kategori rendah. Berdasarkan data hasil penilaian sumatif lingkup materi, terdapat 5 siswa atau sebesar

23% siswa yang mendapatkan nilai sangat baik atau di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 17 siswa lainnya masih mendapatkan nilai di bawah KKTP.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab kurangnya kerja sama pada anak terjadi karena ketidakjelasan dan ketidakpahaman peran dalam kelompok, ketidakmampuan siswa mendayagunakan kreativitasnya, konflik internal dalam kelompok, adanya anak yang lebih mementingkan kepentingan sendiri, kurangnya rasa percaya dengan anggota lain, serta ketiadaan sosok pemimpin yang tegas dalam mengorganisir kelompoknya. (Anita, 2015)

Berdasarkan uraian permasalahan di atas diperlukan solusi agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dan dapat melakukan kerja sama dengan baik selama proses pembelajaran. Peneliti berusaha menyelesaikan permasalahan dengan mencari penerapan model dan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan model pembelajaran dalam menyelesaikan permasalahan ini sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih aktif melakukan kerja sama dan meningkatkan hasil belajarnya. Terdapat beberapa pilihan model pembelajaran yang bisa diterapkan, diantaranya : model *Role Playing*, model *Problem Based Learning*, model *Group Investigation*, dan lain-lain. Peneliti memilih satu model pembelajaran yang mampu menyelesaikan permasalahan yaitu model pembelajaran *role playing*. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat melatih siswa untuk lebih banyak melakukan kerja sama dengan baik dalam berkelompok (Nurhasanah dkk, 2016).

Menurut Anggraini & Ishartiwi (2018) model pembelajaran tipe *role playing* adalah model pembelajaran yang dipakai untuk menirukan atau memperagakan peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sosial. Tujuan dari penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran yaitu digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam menganalisis situasi atau proses sosial yang terjadi dalam dunia nyata serta melibatkan peserta didik dalam memperagakan secara langsung berbagai karakter yang ada. Dengan memerankan karakter secara langsung (Anggraini & Ishartiwi, 2018). Model pembelajaran *role playing* dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar kelas rendah yang membutuhkan peningkatan kerja sama dalam proses pembelajaran. Penggunaan model *role playing* membuat siswa aktif karena terlibat secara langsung dan membuat siswa tertarik pada materi atau pokok bahasan (Ristianisa & Suhardi, 2021).

Untuk mendukung pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta dapat meningkatkan hasil belajarnya, perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran mempunyai keunggulan-keunggulan yang dapat mengubah sikap dan tingkah laku siswa menuju ke arah perubahan yang lebih kreatif dan dinamis (Abdul, 2018). Salah satu media yang tepat digunakan untuk mengatasi permasalahan kerja sama dan hasil belajar adalah media audio visual. Pengertian media audio visual adalah media yang menampilkan unsur gambar dan suara secara langsung yang dilakukan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi (Rachmadtullah dkk, 2018). Penggunaan media audio visual dapat digunakan untuk mempercepat siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih baik dan menampilkan suasana baru bagi siswa sehingga berbagai tugas dapat terselesaikan dengan baik.

Penelitian tentang model pembelajaran tipe *role playing* dengan media audio visual yang dilakukan oleh Siska Pratiwi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar PKn Kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi Sulawesi Tenggara" membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan audio visual dapat meningkatkan hasil belajar sampai diperoleh rata-rata nilai post test 82. Model *role playing* berbantuan media audio visual berpengaruh positif dalam menumbuhkan semangat belajar siswa dan juga meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian diatas, tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *role playing* dengan media audio visual, (2)

meningkatkan kerja sama pendidikan pancasila, (3) meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila.

METODE

Pendekatan penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu berupa data mengenai hasil belajar pendidikan pancasila. Data kualitatif deskripsi informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model *role playing* dengan media audio visual. Sumber data dari peserta didik dan guru kelas I SD Negeri Blater. Teknik pengumpulan data dengan teknik nontes yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi, serta teknik tes berupa tes tertulis. Adapun teknik analisis data yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Sugiyono, 2018). Aspek yang diukur dalam indikator capaian penelitian ini yaitu kerja sama dan ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model *role playing* dengan media audio visual dengan indikator ketuntasan 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Penerapan Model *Role Playing* dengan Media Audio Visual

Pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* dengan media audio visual dilaksanakan selama tiga siklus dengan siklus I terdiri dari 2 pertemuan, siklus II terdiri dari 2 pertemuan dan siklus III terdiri dari 1 pertemuan. Langkah-langkah penerapan model *role playing* dengan media audio visual yaitu (1) Pemanasan kelompok menggunakan media visual berupa *power point*. Pada langkah ini guru menjelaskan topik pembelajaran Pendidikan Pancasila yang akan dipelajari melalui *power point*. Siswa berhak berpendapat dan bertanya mengenai topik pembelajaran yang akan dipelajari tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Mottoh (2023) bahwa dalam tahap ini guru berupaya memperkenalkan siswa pada suatu hal yang perlu dipelajari dan dikuasai semua orang; (2) Menyimak video menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran yang sesuai dengan materi. Pada langkah ini guru menggunakan media audio visual dengan memutar video terkait materi yang harus dipelajari siswa dan peran yang akan dimainkan oleh siswa. Video pembelajaran digunakan agar dapat menarik perhatian siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Khopipah dkk (2022) bahwa bermain peran menggunakan bantuan video pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi Pelajaran sekaligus untuk menarik perhatian siswa; (3) Pemilihan partisipan dengan media visual berupa group generator. Pada langkah ini guru membagi siswa dalam 4 kelompok. Setiap kelompok memiliki ketua dan anggotanya masing-masing. Setelah pembagian kelompok, guru memilih siswa yang sesuai dari masing-masing kelompok untuk menjadi partisipan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Mottoh (2023) bahwa dalam pemilihan ini, guru dapat memilih siswa atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa; (4) Pengaturan *setting* menggunakan media visual berupa gambar *setting* dalam bermain peran. Pada langkah ini guru bersama siswa berdiskusi menentukan *setting* yang akan digunakan dalam bermain peran. Hal ini sejalan dengan pendapat Mottoh (2023), guru mendiskusikan dengan siswa Dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Siswa menggunakan *setting* yang sudah dipersiapkan dalam bermain peran; (5) Pemilihan siswa sebagai pengamat dengan media visual berupa *wheele of names*. Pada langkah ini guru membimbing siswa yang tidak turut serta dalam bermain peran untuk menjadi seorang pengamat. Guru memberikan arahan untuk memperhatikan dengan baik temannya yang sedang bermain peran. Hal ini sesuai dengan pendapat Wirachman & Ike Kurniawati (2023) bahwa siswa yang tidak melakukan bermain peran mengamati drama yang dilakukan dengan pengawasan guru dan merangsang siswa untuk berimajinatif dan kreatif; (6) Pemeranan menggunakan media visual berupa gambar *setting*. Pada langkah ini guru membimbing

siswa dalam memainkan perannya. Guru menunjukkan cara bermain peran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wirachman & Ike Kurniawati (2023) bahwa siswa melakukan peniruan atau pemodelan dari materi pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Guru membantu siswa yang kesulitan dalam bermain peran. Siswa memainkan peran ulang jika diperlukan; (7) Diskusi dan evaluasi menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran. Pada langkah ini guru meminta siswa berdiskusi secara sederhana mengenai pemeranan yang sudah dilakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Mottoh (2023) bahwa guru bersama siswa melakukan evaluasi terhadap peran yang sudah dilakukan. Kegiatan dilanjutkan mengerjakan tugas kelompok dengan cara berdiskusi. Kemudian hasil diskusi disampaikan melalui presentasi antar kelompok

Penerapan model *role playing* dengan media audio visual dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagaimana yang dikemukakan oleh Khopipah dkk (2022) yaitu: (1) pemanasan kelompok, (2) menyimak video, (3) pemilihan partisipan, (4) pengaturan *setting*, (5) pemilihan siswa sebagai pengamat, (6) pemeranan dan (7) diskusi dan evaluasi

Berdasarkan hasil observasi, presentase penerapan model *role playing* dengan media audio visual terhadap guru dan siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Presentase hasil observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 72,82%, dan pada siswa sebesar 71,63%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru dan siswa belum terbiasa menerapkan model *role playing* dengan media audio visual dalam pembelajaran. Pada Tindakan siklus II guru mulai terbiasa dan siswa mulai terampil dalam menerapkan model *role playing* dengan media audio visual sehingga presentase hasil observasi meningkat dengan presentase hasil observasi terhadap guru sebesar 84,72% dan terhadap siswa sebesar 84,42%. Hasil ini belum mencapai indikator kinerja penelitian, sehingga diperlukan peningkatan pada siklus berikutnya. Pada Tindakan siklus III, presentase hasil observasi terhadap guru mencapai 91,77% dan terhadap siswa mencapai 91,47%. Hasil tersebut sudah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu sebesar 85%, sehingga dapat dinyatakan berhasil.

Presentase di atas menunjukkan adanya peningkatan aktivitas pembelajaran dari siklus I sampai siklus III melalui penerapan model *role playing* dengan media audio visual. Hasil ini sesuai dengan pendapat Khopipah dkk (2022) yang menunjukkan bahwa hasil observasi penggunaan model *role playing* berbantuan media audio visual menunjukkan peningkatan hingga 95%.

2) Peningkatan Indikator Kerjasama Siswa

Indikator kerja sama siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I sampai siklus III. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1

Peningkatan Hasil Observasi Kerja Sama Siswa

Indikator Kerja Sama	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	%	%	%
Ketergantungan positif satu sama lain	85,42	87,50	93,75
Interaksi langsung	77,08	85,42	89,58
Tanggung jawab individu	77,08	85,42	89,58
Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil	79,17	87,50	87,50
Pemrosesan kelompok	75,00	83,33	89,58
Rata-rata	78,75	85,83	90,00

Peningkatan kerja sama siswa juga dilihat dari hasil observasi selama pembelajaran siklus I sampai siklus III. Presentase hasil observasi kerja sama pada siklus I sebesar 78,75%. Hasil ini belum mencapai indikator kinerja penelitian sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus II hasil observasi kerja sama meningkat menjadi 85,83% dan pada siklus III menjadi 90%. Presentase tersebut sudah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri (2019) bahwa setelah dilakukan tindakan pada siklus I, skor kerja sama meningkat menjadi 63,33%, kemudian pada siklus II menjadi 86,67%.

Peningkatan kerja sama siswa dibuktikan dengan siswa yang semakin memiliki ketergantungan positif satu sama lain dengan saling membantu teman yang kesulitan, interaksi langsung dengan membiasakan tanya jawab, tanggung jawab individu dengan membiasakan tanggung jawab mengerjakan pembagian tugas dalam kelompok, keterampilan interpersonal dan kelompok kecil dengan berani memberikan pendapat individu maupun dalam kelompok dan pemrosesan kelompok dengan tertib dalam berdiskusi. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggriani & Ishartiwi (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan model *role playing* lebih efektif terhadap peningkatan kerja sama dan hasil belajar siswa. Begitupun penelitian yang dilakukan oleh Athaya dkk (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model *role playing* dengan media audio visual dapat meningkatkan kerja sama siswa.

3) Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dari Siklus I-III

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini dilihat berdasarkan hasil penilaian pengetahuan awal melalui *pretest* dan penilaian *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dan *posttest* digunakan untuk mengukur ketercapaian indikator kinerja penelitian yang ditargetkan. Indikator kinerja penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu sebesar 85% dengan KKTP 75. Peningkatan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Blater pada tabel 2 berikut:

Tabel 2
Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif

Nilai	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	%	%	%
95-100	27,27	36,36	40,91
85-94	18,18	22,73	27,27
75-84	18,18	22,73	22,73
65-74	27,27	18,18	9,09
55-64	9,09	0,00	0,00
45-54	0,00	0,00	0,00
35-44	0,00	0,00	0,00
Jumlah	100,00	100,00	100,00
Nilai Tertinggi	100	100	100
Nilai Terendah	60	65	70
Rata-Rata	80,68	85,22	88,4
Siswa Tuntas	63,64	81,82	90,91
Siswa Belum Tuntas	36,36	18,18	9,09

Presentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* pada siklus I sampai siklus III. Hasil ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siska Pratiwi (2020) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar PKn Kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi Sulawesi Tenggara" yang membuktikan bahwa penerapan model *role playing* berbantuan audio visual dapat

meningkatkan hasil belajar siswa sampai diperoleh rata-rata akhir nilai *posttest* sebesar 82. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada hasil belajar ranah kognitif. Iskandar & Reza, (2017) menyatakan bahwa hasil belajar dikatakan memuaskan apabila peserta didik telah mencapai indikator ketuntasan minimal dari setiap mata pelajaran. Khopipah dkk (2022) juga menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa dengan peningkatan nilai rata-rata hasil *posttest* pada pertemuan 1 yaitu 77,69 dan rata-rata hasil *posttest* pada pertemuan 2 yaitu 85,43.

SIMPULAN

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) Langkah - langkah penerapan model *role playing* dengan media audio visual untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar Pendidikan Pancasila tentang Aku dan Lingkunganku pada siswa kelas I SD Negeri Blater tahun ajaran 2023/2024 yaitu: (a) pemanasan kelompok dengan media visual berupa *power point*, (b) menyimak video dengan media audio visual berupa video pembelajaran, (c) pemilihan partisipan dengan media visual berupa group generator, (d) pengaturan setting dengan media visual berupa gambar *setting* dalam bermain peran, (e) pemilihan siswa sebagai pengamat dengan media visual berupa *wheele of names*, (f) pemeranan dengan media visual berupa gambar *setting*, (g) diskusi dan evaluasi dengan media audio visual berupa video pembelajaran. (2) Penerapan model *role playing* dengan media audio visual dapat meningkatkan kerja sama pada siswa kelas I SD Negeri Blater tahun ajaran 2023/2024. Kerja sama antarsiswa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan dengan presentase peningkatan pada siklus I sebesar 78,75%, Pada siklus II meningkat menjadi 85,83% dan pada siklus III menjadi 90%. (3) Penerapan model *role playing* dengan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila tentang Aku dan Lingkunganku pada siswa kelas I SD Negeri Blater tahun ajaran 2023/2024. Presentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif pada siklus I sebesar 63,64%, pada siklus II sebesar 81,82% dan pada siklus III sebesar 90,91%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 173-179. <https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150–157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>
- Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2018). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212-221. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.110>
- Anita, M. (2015). Perilaku Sosial Kerjasama Siswa di SDN 1 Tambarangan. *Jurnal Universitas Lambung Mangkurat*. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/JS/article/download/3264/2821>
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
- Fitri, R. A. (2019). Peningkatan Kerjasama Siswa Melalui Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 212–221. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/15159>
- Indy, R., Fonny, J. W., N. Kandowanko. (2019). Peran Pendidikan dalam Proses Perubahan Sosial di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 12(4), 1-18.

- <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/25466>
- Iskandar, R., Reza, R. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 135–144. <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/102>
- Khopipah, R., Tahir, M., & Hasanah, N. (2022). Metode Role Playing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V di SDN 1 Pancor Tahun 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 856–863. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2893>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/lectura/article/view/5813>
- Mottoh, Y. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di Kelas V SD Katolik Remboken. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 2023(19), 950–958. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047864>
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>
- achmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Ristianisa, L., & Suhardi, S. (2020). Role-Playing Model on Speaking Skill for Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.25926>
- Sari, S., & Wijayanti, A. (2017). Talking Stick: Hasil Belajar IPA Dan Kemampuan Kerjasama Siswa. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 175–184. <https://doi.org/10.30738/wa.v1i2.1642>
- Siska, P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar PKN Kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi Sulawesi Tenggara. Universitas Bosowa. <https://repository.unibos.ac.id/xmlui/handle/123456789/4771>
- Wirachman, R., & Ike Kurniawati. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>