

Peningkatan Pemahaman Nilai Persatuan dan Tanggung Jawab Melalui Role Playing Berbasis Experiential Learning dan Differentiated Instruction Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III MIN 1 Kota Padang

Leni Marlina

MIN 1 Kota Padang; lenimarlina0225@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research aimed to enhance third graders' understanding of unity and responsibility values and their learning engagement in Pancasila Education at MIN 1 Kota Padang through role playing based on experiential learning and differentiated instruction. Implemented in two cycles following the Kemmis & McTaggart model, the study showed mastery improvement from 35.7% at baseline to 92.9% in Cycle II, with mean scores rising from 62 to 84 and engagement from 68% to 88%. The findings confirm that integrating role playing with experiential learning and differentiated instruction effectively improves conceptual understanding while fostering students' character in teamwork, discipline, and responsibility.

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan pemahaman nilai persatuan, tanggung jawab, serta keterlibatan belajar siswa kelas III MIN 1 Kota Padang melalui penerapan role playing berbasis experiential learning dan differentiated instruction. Dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis & McTaggart, penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 35,7% pra tindakan menjadi 92,9% pada siklus II, dengan rata-rata nilai naik dari 62 menjadi 84 dan skor keterlibatan dari 68% menjadi 88%. Temuan ini membuktikan bahwa perpaduan role playing, experiential learning, dan diferensiasi pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus membentuk karakter gotong royong, disiplin, dan tanggung jawab siswa.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Corresponding Author:

Leni Marlina

MIN 1 Kota Padang; lenimarlina0225@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Classroom Action Research; Pancasila Education; role playing; experiential learning; differentiated instruction; mastery learning; student engagement;

Kata Kunci:

Pendidikan Pancasila; role playing; experiential learning; differentiated instruction; ketuntasan belajar; keterlibatan siswa.

Article history:

Received 2025-05-01

Revised 2025-05-08

Accepted 2025-05-31



PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila pada fase B (kelas III–IV) menekankan penguatan nilai-nilai dasar seperti persatuan, gotong royong, kedisiplinan, dan tanggung jawab dalam konteks kehidupan sehari-hari. Di kelas III MIN 1 Kota Padang, hasil evaluasi awal dan pengamatan guru menunjukkan: (a) sebagian siswa belum mampu menjelaskan contoh perilaku menjaga persatuan di sekolah; (b) partisipasi diskusi masih didominasi oleh beberapa siswa; (c) tanggung jawab tugas kelompok belum merata. Pendekatan ceramah tanya jawab yang dominan belum memberi ruang pengalaman belajar yang memadai untuk menumbuhkan konsep dan sikap secara bersamaan.

Model role playing memberi kesempatan siswa “mengalami” situasi sosial—misalnya musyawarah kelas, piket kebersihan, atau perbedaan pendapat—sehingga nilai dapat diinternalisasi melalui pengalaman konkret. Ketika dipadukan dengan siklus experiential learning (pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif) serta differentiated instruction (diferensiasi konten proses produk berdasarkan kesiapan/minat/profil belajar), diharapkan pemahaman konsep dan pembentukan karakter meningkat serempak.

Beberapa permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah pemahaman konsep nilai persatuan dan tanggung jawab belum merata, partisipasi dan keterlibatan dalam diskusi serta tugas kelompok masih rendah pada sebagian siswa, strategi pembelajaran yang digunakan belum optimal memberi pengalaman belajar bermakna dan diferensiasi. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan langkah penerapan role playing berbasis experiential learning dan diferensiasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III, menganalisis peningkatan ketuntasan hasil belajar kognitif dan keterlibatan siswa pada setiap siklus tindakan, memperoleh rekomendasi praktis untuk perbaikan pembelajaran berkelanjutan.

Pendidikan Pancasila bertujuan membangun warga yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Pada kelas III, materi pokok terkait hidup rukun di rumah dan sekolah, aturan dan kedisiplinan, kerja sama, serta pengambilan keputusan sederhana (musyawarah). Indikator operasional pada penelitian ini memfokuskan dua nilai: persatuan (mengutamakan kebersamaan, menghargai perbedaan) dan tanggung jawab (menyelesaikan tugas, mematuhi kesepakatan kelas).

Role playing memungkinkan siswa memerankan situasi sosial sehingga mereka belajar mengambil perspektif orang lain, bernegosiasi, dan membuat keputusan. Tahapan umum: (1) pemanasan dan penjelasan peran; (2) pelaksanaan peran; (3) diskusi dan umpan balik; (4) generalisasi ke kehidupan nyata. Kelebihannya: meningkatkan empati, komunikasi, dan internalisasi nilai. Mengacu pada Kolb, pengalaman belajar efektif melalui siklus: Concrete Experience (CE) → Reflective Observation (RO) → Abstract Conceptualization (AC) → Active Experimentation (AE). Integrasi pada pembelajaran nilai: siswa mengalami situasi (CE), merefleksi (RO), merumuskan konsep nilai (AC), lalu mencoba menerapkan di tugas/aturan kelas (AE).

DI memodifikasi konten, proses, dan produk berdasarkan kesiapan, minat, dan profil belajar. Praktik DI yang digunakan: (a) pengelompokan fleksibel (mixed & similar readiness); (b) tiered task (tingkat kesulitan berbeda); (c) choice board untuk produk (poster, dialog, komik singkat); (d) scaffolding bahasa untuk siswa yang butuh dukungan *Pair Share*.

METODOLOGI

Pada Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas II. Desain penelitian mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart (1992) yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang berulang dalam dua siklus. Lokasi penelitian di MIN 1 Kota Padang. Subjek: 28 siswa kelas III (15 laki-laki, 13 perempuan) – komposisi aktual dapat berbeda, dicatat pada lembar data siswa. Mata pelajaran: Pendidikan Pancasila. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing dua pertemuan (2×35 menit/pertemuan).

Masing-masing siklus meliputi (1) Perencanaan: menyusun RPP EL-DI, menyiapkan skenario role playing (tema persatuan & tanggung jawab), menyiapkan instrumen (tes formatif 10 butir + 2 uraian, lembar observasi sikap dan partisipasi, rubrik performa), media (kartu peran, kartu masalah, poster aturan kelas), dan pembagian kelompok (4–5 siswa/kelompok). (2) Tindakan: pelaksanaan pembelajaran sesuai RPP—lihat rincian langkah per siklus pada Tabel 4 dan Tabel 7. (3) Observasi: pengamatan keterlibatan siswa dan sikap selama pembelajaran oleh guru mitra, (4) Refleksi: analisis hasil tes, catatan observasi, dan umpan balik siswa untuk perbaikan siklus berikutnya.

Instrumen dan rubrik yang digunakan antara lain (1) Tes hasil belajar (kognitif). 10 pilihan ganda + 2 uraian singkat pada setiap siklus; kisi-kisi (2) Lembar observasi keterlibatan. Skala 1–4 untuk indikator: perhatian, partisipasi, kerja sama, inisiatif, ketaatan aturan. Rubrik performa role play (skor 1–4 per kriteria) yakni Akurasi konsep nilai (persatuan/tanggung jawab), Kejelasan komunikasi & penggunaan bahasa sopan, Kerja sama & pembagian peran, Solusi/keputusan yang diusulkan dan alasannya. Wawancara singkat dengan 6–8 siswa (beragam kesiapan). e. Jurnal refleksi guru per pertemuan. Konversi skor: skor rubrik dikonversi ke skala 0–100. Kategori: Sangat Baik (≥ 86), Baik (76–85), Cukup (66–75), Perlu Bimbingan (≤ 65). Teknik Pengumpulan Data dilakukan dengan Tes tertulis (akhir pertemuan ke-2 setiap siklus), observasi terstruktur saat pembelajaran, wawancara pascatindakan singkat, dokumentasi (foto, produk siswa), dan jurnal refleksi. Analisis Data yang digunakan yakni Kuantitatif: rata-rata, persentase ketuntasan (≥ 75), N-gain = $(\text{Skor_post} - \text{Skor_pre}) / (100 - \text{Skor_pre})$, Kualitatif: reduksi data, penyajian, penarikan kesimpulan (triangulasi sumber dan teknik), Kriteria keberhasilan: (1) $\geq 85\%$ siswa tuntas; (2) skor keterlibatan $\geq 80\%$; (3) minimal 80% kelompok mencapai kategori rubrik “Baik”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-tes menunjukkan rata-rata **62**, ketuntasan **35,7% (10/28)**. Keterlibatan rata-rata 68% (skala 0–100). Observasi: (a) siswa antusias pada permainan namun ragu ketika diminta menjelaskan alasan/musyawarah; (b) beberapa siswa cenderung pasif; (c) tugas kelompok belum merata.

Tabel 1. Ringkasan Pra-Tindakan

Indikator	Nilai/Temuan
Rata-rata pra-tes	62
Ketuntasan (≥ 75)	35,7% (10/28)
Keterlibatan	68%
Catatan	Dominasi siswa tertentu; pemahaman konsep belum mendalam

Fokus: memahami makna persatuan di kelas dan sekolah; menerapkan *experiential learning* tahap

CE→RO→AC→AE dengan **role playing “Musyawarah Jadwal Piket”**; diferensiasi pada **proses** (scaffolding pertanyaan bertingkat) dan **produk** (pilihan: poster aturan kelas/komik 4 panel).

Tabel 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I (ringkas)

Tahap	Aktivitas Guru & Siswa	Waktu
Apersepsi & Tujuan	Ice-breaking “Jembatan Persatuan”; menyepakati tujuan & indicator	10’
CE	Menyaksikan kartu masalah: kelas kurang rapi; beda pendapat jadwal piket; penentuan peran	15’
RO	Diskusi reflektif pandu 3 pertanyaan: apa yang terjadi? bagaimana perasaanmu? apa akibatnya?	10’
AC	Menyimpulkan makna persatuan & aturan; guru menegaskan konsep	10’
AE	Role play musyawarah jadwal piket; fasilitasi observer sebaya menggunakan rubrik mini	25’
Diferensiasi Produk	Pilihan membuat poster/komik tentang hasil musyawarah	20’
Penutup	Refleksi “Satu Kata untuk Persatuan”; PR observasi di rumah	5’

Tabel 3. Instrumen Keterlibatan & Sikap Siklus I

Indikator	Deskripsi Operasional	Skala 1–4
Perhatian	Fokus pada instruksi & teman	1–4
Partisipasi	Bertanya/menjawab dalam diskusi	1–4
Kerja Sama	Mendukung anggota, berbagi tugas	1–4
Inisiatif	Mengambil peran tanpa diminta	1–4
Disiplin	Mematuhi kesepakatan & waktu	1–4

Hasil Siklus I: rata-rata tes 73, ketuntasan 64,3% (18/28). Keterlibatan naik menjadi 76%. Refleksi: beberapa kelompok belum jelas pembagian peran; sebagian siswa membutuhkan kalimat bantu saat menyampaikan alasan; waktu diskusi molor. Perbaikan menuju Siklus II: (1) menambah kartu kalimat bantu (sentence starters); (2) memperjelas rubrik performa dan peran fungsional (ketua, pencatat, pengatur waktu, juru bicara); (3) tiered task untuk uraian (pilihan pertanyaan level dasar/menantang); (4) penggunaan timer visual. Fokus pada siklus kedua: meneguhkan nilai tanggung jawab dalam pelaksanaan keputusan musyawarah; skenario role play “Hari Pertama Jadwal Piket” menghadapi kendala nyata (teman terlambat, alat bersih kurang). Diferensiasi diperkuat pada konten (teks singkat level A/B) dan produk (video pendek/komik/poster).

Tabel 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II (ringkas)

Tahap	Aktivitas Guru & Siswa	Waktu
Apersepsi & Tujuan	Review hasil musyawarah; kontrak belajar tanggung jawab	8’
CE	Simulasi situasi: dua anggota absen; harus cari solusi	12’
RO	Debrief: apa yang berjalan baik? hambatan? perasaan?	10’
AC	Menyusun “Kartu Tanggung Jawab” (indikator perilaku)	10’
AE	Role play penerapan jadwal; observer gunakan rubrik	25’
Diferensiasi Produk	Pilihan produk: video 30–45 detik/komik/poster	20’
Penilaian	Tes formatif + rubrik performa	20’
Penutup	Refleksi 3-2-1 (3 hal dipelajari, 2 hal sulit, 1 tekad)	5’

Hasil Siklus II: rata-rata tes 84, ketuntasan 92,9% (26/28). Keterlibatan 88%. Mayoritas kelompok mencapai kategori rubrik “Baik–Sangat Baik”. Dua siswa yang belum tuntas mendapat tindak lanjut remedial dengan bimbingan khusus dan latihan terarah.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Per Siklus

Tahap	Rata-rata Nilai	Ketuntasan	Keterlibatan
Pra-tindakan	62	35,7% (10/28)	68%
Siklus I	73	64,3% (18/28)	76%
Siklus II	84	92,9% (26/28)	88%

Perhitungan N-gain (rata-rata): $(84 - 62) / (100 - 62) = 22/38 = 0,58$ (sedang).

Penerapan role playing berbasis experiential learning dan diferensiasi menunjukkan peningkatan konsisten pada hasil kognitif dan non-kognitif. Pada **Siklus I**, pengalaman konkret musyawarah memberi ruang bagi siswa memahami makna persatuan. Refleksi terstruktur membantu mereka mengungkapkan perasaan dan menghubungkan pengalaman dengan konsep. Namun, kebutuhan kalimat bantu dan manajemen waktu menunjukkan pentingnya scaffolding bahasa dan struktur peran. **Perbaikan Siklus II** (sentence starters, peran fungsional, timer visual, tiered task) menurunkan beban kognitif dan meningkatkan kejelasan ekspektasi sehingga lebih banyak siswa aktif dan bertanggung jawab pada tugas. Diferensiasi konten melalui teks bertingkat memungkinkan siswa dengan kesiapan berbeda tetap mengakses konsep yang sama. **Produk beragam** (video/komik/poster) memberi otonomi dan meningkatkan motivasi. Hasil **N-gain sedang** mengindikasikan adanya peningkatan substansial dari pra-tindakan ke akhir siklus. Keterlibatan yang meningkat selaras dengan teori bahwa pengalaman otentik dan kesempatan mengambil peran memicu rasa memiliki dan akuntabilitas. Integrasi **observasi sebaya** (peer observer) juga menumbuhkan metakognisi dan sikap saling menghargai. Implikasi: (1) pembelajaran nilai efektif bila mendorong siswa mengalami, merefleksi, mengkonsep, dan bereksperimen; (2) diferensiasi perlu direncanakan pada level **konten-proses-produk**; (3) rubrik performa yang jelas memperkuat akuntabilitas dan fokus perilaku positif.

SIMPULAN

Penerapan role playing berbasis experiential learning dan differentiated instruction pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di MIN 1 Kota Padang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai persatuan dan tanggung jawab sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 35,7% sebelum tindakan menjadi 64,3% pada siklus I dan 92,9% pada siklus II, dengan rata-rata nilai yang semula 62 naik menjadi 73 lalu 84, serta N-gain berada pada kategori sedang (0,58). Selain itu, keterlibatan belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan hingga mencapai 88% pada siklus akhir, dan sebagian besar kelompok memperlihatkan performa “Baik–Sangat Baik” berdasarkan rubrik role play yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Geelong: Deakin University.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners* (2nd ed.). ASCD.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Depdiknas. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Jenderal PMPTK.