RESEARCH REVIEW
Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2962-2743

LETTER OF ACCEPTANCE

Dear **Fitrah Cahyani Tuna, Fandi H. Binggo, Yane Hardiyanti Mahmud**
We are pleased to inform you that your manuscript entitled, **"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (PP) DI KELAS V SDN 2 BOTUPINGGE KABUPATEN BONE BOLANGO"** has been accepted by our Editorial Board after successfully passing the blind review and revisions. The manuscript has also been checked for plagiarism by Turnitin and the result showed that the similarity index (SI) of your manuscript is acceptable. It is scheduledfor publication in the Volume 5 Issue 1 May Edition of **"RESEARCH REVIEW: Jurnal Ilmiah Multidisiplin."**

Thank you very much for submitting your article to the **"RESEARCH REVIEW: Jurnal Ilmiah Multidisiplin."** We welcome your contributions in future.

Date: 22 April, 2026

Best Regards,

Editor-in-Chief
Novriyanto Napu, PhD
RESEARCH REVIEW:
Jurnal Ilmiah Multidisiplin
n.napu@ung.ac.id
https://eresearchjournal.transbahasa.co.id

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

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (PP) DI KELAS V SDN 2 BOTUPINGGE KABUPATEN BONE BOLANGO

Fitrah Cahyani Tuna[1], Fandi H. Binggo[2], Yane Hardiyanti Mahmud[3]
[1,2,3]Program Studi 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
Revised
Accepted

Keywords:

Role Playing, communication skills, Pancasila Education, active learning.

Kata Kunci:

Role Playing, kemampuan komunikasi, Pendidikan Pancasila, pembelajaran aktif.

Abstract (Bahasa Inggris)

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 (Bahasa Indonesia)

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, Fandi H. Binggo, Yane Hardiyanti Mahmud
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gorontalo
E-mail: fitrahtuna78@gmail.com , fandi.binggo@gmail.com , yanehardiyantimahmud17@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, termasuk dalam aspek keterampilan komunikasi. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, kemampuan komunikasi memiliki peran yang sangat penting karena siswa dituntut untuk mampu menyampaikan pendapat, berdiskusi, serta berinteraksi secara aktif dalam memahami nilai-nilai norma dan kehidupan bermasyarakat (Agustinauli & Rosyid, 2025).

Namun, dalam praktiknya kemampuan komunikasi siswa di sekolah dasar masih tergolong rendah. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kurang berani mengemukakan pendapat, serta mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide secara runtut dan jelas (Reci Desyana Putri & Ari Suriani, 2025). Kondisi ini sering kali dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah satu arah, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif (Audry & Yusuf, 2025).

Hasil observasi awal di kelas V SDN 2 Botupingge Kabupaten Bone Bolango menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi siswa masih rendah. Dari 15 siswa, hanya 20% yang mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 80% lainnya belum memenuhi kriteria yang ditetapkan. Rendahnya kemampuan ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi, rendahnya keberanian berbicara, serta keterbatasan dalam mengungkapkan ide secara lisan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Role Playing*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain peran, sehingga dapat melatih kemampuan komunikasi, interaksi sosial, serta kepercayaan diri siswa (Sihombing, 2025).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan partisipasi aktif, kerja sama, serta kemampuan komunikasi siswa dalam proses pembelajaran (Sayyidah & Setyowati, 2025). Oleh karena itu, model ini dinilai relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah 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.

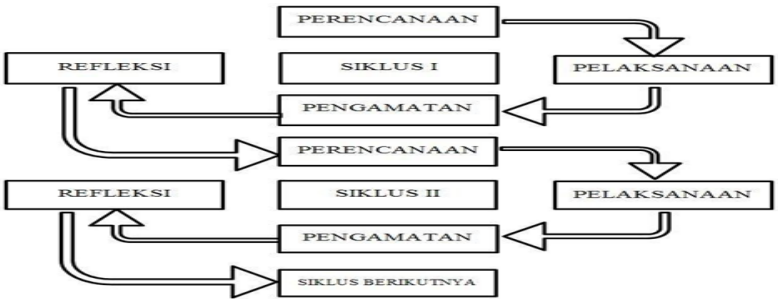
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan 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 dan McTaggart , yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis dkk., 2013). Setiap siklus dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Gambar 1. Tahap Pelaksanaan PTK



Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa 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.

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 dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 2 Botupingge.

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan komunikasi siswa masih tergolong rendah. Dari 15 siswa, hanya 3 siswa (20%) yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik, sedangkan 12 siswa (80%) lainnya belum mampu berkomunikasi secara efektif. Rendahnya kemampuan komunikasi siswa ditunjukkan oleh kurangnya keberanian dalam menyampaikan pendapat, rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, serta kesulitan dalam mengungkapkan ide secara runtut dan jelas.

Setelah penerapan model *Role Playing* pada siklus I, terjadi peningkatan kemampuan komunikasi siswa secara bertahap. Pada pertemuan pertama, ketuntasan belajar mencapai 26,7% dengan nilai rata-rata 64,97. Peningkatan terjadi pada pertemuan kedua menjadi 40% dengan nilai rata-rata 69,16, dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 60% dengan nilai rata-rata 72,53. Meskipun mengalami peningkatan, hasil pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu ≥80% ketuntasan klasikal.

Peningkatan yang belum optimal pada siklus I disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap model pembelajaran *Role Playing*, kurangnya kepercayaan diri dalam tampil, serta belum maksimalnya kerja sama dalam kelompok. Selain itu, pengelolaan pembelajaran oleh guru dan penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa.

Perbaikan pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan menyempurnakan strategi pembelajaran, seperti penggunaan media yang lebih menarik, pembagian peran yang lebih jelas, pemberian motivasi, serta peningkatan bimbingan kepada siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada pertemuan pertama siklus II, ketuntasan belajar mencapai 73,3% dengan nilai rata-rata 74,66. Selanjutnya, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 86,6% dengan nilai rata-rata 78,84. Dengan demikian, indikator keberhasilan telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Tabel 1. 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 Tabel 1, terlihat bahwa kemampuan komunikasi siswa mengalami peningkatan secara konsisten pada setiap siklus. Peningkatan bertahap pada siklus I menunjukkan adanya proses adaptasi siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan, sedangkan peningkatan signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa strategi perbaikan yang dilakukan telah berjalan secara efektif.

Peningkatan kemampuan komunikasi siswa ini tidak terlepas dari karakteristik model pembelajaran *Role Playing* yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, siswa diberikan kesempatan untuk berlatih menyampaikan pendapat, berinteraksi dengan teman, serta mengekspresikan ide secara lisan dalam situasi yang kontekstual. Hal ini secara langsung melatih keberanian, kelancaran berbicara, serta kemampuan menyusun gagasan secara sistematis.

Selain itu, penerapan pembelajaran yang bersifat kolaboratif melalui kerja kelompok juga turut mendukung peningkatan kemampuan komunikasi siswa. Interaksi yang terjadi dalam kelompok mendorong siswa untuk saling bertukar pendapat, memberikan tanggapan, serta membangun pemahaman bersama. Kondisi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya partisipasi siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, khususnya pada pembelajaran 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* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 2 Botupingge. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan secara bertahap pada setiap siklus. Ketuntasan belajar yang pada tahap awal hanya mencapai 20% meningkat menjadi 60% pada siklus I, dan mencapai 86,6% pada siklus II dengan nilai rata-rata 78,84.

Peningkatan kemampuan komunikasi siswa terjadi karena model *Role Playing* mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, melatih keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa di sekolah dasar.

4.2 Saran/Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan:

1. Bagi guru, model pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, terutama pada pembelajaran yang menuntut interaksi dan partisipasi aktif.

2. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta berani menyampaikan pendapat dan ide secara lisan.
3. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi atau jenjang yang berbeda guna memperkuat temuan terkait efektivitas model *Role Playing*.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penyusunan penelitian ini hingga dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Gorontalo atas dukungan akademik dan fasilitas yang telah diberikan selama proses perkuliahan dan penelitian. Penulis juga mengapresiasi semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.

REFERENSI

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), 451–466. https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.30956

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.v9i2.30735

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

Reci Desyana Putri & Ari Suriani. (2025). 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

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