



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Metode Role Playing Menggunakan Cerita Keteladanan Pahlawan Bangsa Terhadap Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di SD

Miftah Zaenal Arifin¹, Nana Ganda², Ghullam Hamdu³

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: miftahzaenalarifin@gmail.com¹

Submitted Received 04 January 2025. First Received 10 January 2025. Accepted 22 March 2025

First Available Online 30 March 2025. Publication Date 30 March 2025

Abstract

The purpose of this research is to anchor: 1) the effectiveness of role playing using a nation's hero's role model for the investment of the pancasila elementary school value. 2.) The effectiveness of the conventional methods for pancasila scores on elementary school, and 3) the more effective study of these two methods is the study of artificial experimentation. The sample in the imi study Numbers 10 students at the v-a SDN gumming the town of tasikmalava (experiment class) and 10 students v-b SDN to bring to town tasikmalaya (control class) So a total sample of 20 students. The data collection involves tests of pre-test and port-test, which are pg with a dose of 25. I authorize a product correlation. The data analysis techniques used are deductive and statistical results based on the score on the haail pre-test and post-ter experiment class and control class known on average it was based on eedican based based based based on eedican class based on 0.5467 and the average control class learning by 0.2116, thus showing that the average test results are 0.3351 larger than the control class. T count as 3,414 with significance 0.003. Found t tables obtained from distribution tables t sought ata - 5%2-2.5% (UI 2 STS) with a degree of freedom (d) n-1 or 20-1= 19. With testing of 2 sides (significance = 025) results obtained for a table t of 2,093. Therefore t count > t tables (3,414 > 2,093) and its value is less than 0.05 (sig(2 talled) = 0,001 < 0.05). It could be concluded that there is a significant difference in students' study scores in experiment and control classes.

Keywords: Role Playing, The Paragon Of National Heroes, Pancasila Value

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1.) Keefektifan metode role playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar; 2.) Keefektifan metode konvensional untuk penanaman nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar; dan 3.) Pembelajaran yang lebih efektif antara kedua metode tersebut. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 peserta didik kelas V-A SDN Gunungkoneng kota Tasikmalaya (kelas eksperimen) dan 10 peserta didik kelas V-B SDN Gunungkoneng kota Tasikmalaya (kelas kontrol), sehingga keseluruhan sampel berjumlah 20 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan tes berupa Pre-test dan Post-test yang berbentuk PG dengan jumlah 25 butir soal. Uji validitas dengan korelasi product moment. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan statistik. Berdasarkan uji N-Gain skor pada hasil Pre-tes dan Post-tes kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui rata-rata hasil belajar kelas ekeperimen sebesar 0,5467 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 0,2116, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 0,3351 lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. *thitung* sebesar 3,414 dengan signifikansi 0,003. Didapatkan *ttabel* dari Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) n-1 atau 20-1= 19. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi=0,025) hasil diperoleh untuk *ttabel* sebesar 2,093. Maka dengan demikian *thitung* > *ttabel* (3,414 > 2,093) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 (sig(2 talled) = 0,003 < 0,05). Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor hasil belajar siswa secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata kunci: Nilai-nilai Pancasila, Bermain Peran, Keteladanan Pahlawan Bangsa.

PENDAHULUAN

Ada keluhan panjang dan luas tentang krisis keteladanan. Banyak orang meratapi ketiadaan panutan di tengah masyarakat, sebagai cahaya dalam kegelapan. Seolah-olah contoh panutan harus nyata serta hadir sekarang dan disini. Tetapi bila kita lihat kenyataan lain, Nabi Muhammad SAW, Isa Al-masih (Yesus Kristus), Siddhartha Gautama telah tiada ratusan tahun lamanya, namun ahlak, nilai, dan moral mereka terus diteladani hingga kini, dan tidak lekang oleh waktu (Yudi Latif, 2014).

Mengapa bisa demikian? karena suri tauladan mereka terus dikisahkan. Pembentukan moral tidak bisa lepas dari peranan keteladanan, keteladanan merupakan perangkat yang paling kuat pengaruhnya terhadap pembentukan moral seseorang, bahwasannya pembentukan moral tidak maksimal jika seorang tidak menghayati keteladanan para pendahulunya. Dalam konteks kebangsaan, dengan tujuan pembentukan moral yang diharapkan sesuai dengan ideologi bangsa Indonesia (Pancasila) sudah sepatutnya, masyarakat Indonesia menghayati keteladanan-keteladanan para pahlawan bangsa.

Berbicara tentang bangsa Indonesia saat ini, khususnya tentang Pancasila dimana kedudukannya sebagai ideologi negara, sebagaimana yang dinyatakan Soerjanto

Poespowardoyo (1991:44) bahwa Ideologi adalah keseluruhan pandangan cita-cita, nilai, dan keyakinan yang ingin diwujudkan dalam kehidupan yang kongkrit. Dengan demikian ideologi Pancasila merupakan ajaran, doktrin, teori dan atau ilmu tentang cita-cita (ide) bangsa Indonesia yang diyakini kebenarannya dan disusun secara sistematis serta diberi petunjuk dengan pelaksanaan yang jelas.

Dunia pendidikan dipandang sebagai suatu media, alat, atau jembatan yang efektif untuk dapat mentransmisikan nilai-nilai Pancasila kepada para peserta didik sebagai penerus bangsa (Sari, Andyni & Hermawan, 2024). Tetapi pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran khususnya di SD sebagian besar para pendidik menganggap Pancasila itu hanya sebatas paradigma pengetahuan, sehingga di dalam proses pembelajarannya, proses menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didiknya seorang pendidik menggunakan pendekatan tekstual, sebatas hafalan saja atau menggunakan metode konvensional (Sunaryati, et.al, 2024) Dengan demikian peserta didik merasa jenuh dan merasa pembelajaran kurang menyenangkan, yang akibatnya pandangan peserta didik kepada Pancasila itu hanya sebatas teks sakral yang kosong dan tidak mengandung apa-apa.

Menurut Uwi Murtadi & Marzuki (2019) Penanaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik perlu diwadahi melalui pendidikan

formal dan nonformal. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan wadah yang tepat untuk memberikan pemahaman pada peserta didik tentang pentingnya Pancasila sebagai dasar negara serta penanaman nilai-nilai yang terkandung di dalamnya untuk menjaga keutuhan bangsa dan negara Indonesia (Mutia, Ndonga & Setiawan, 2022). Dengan demikian peserta didik akan menjadi warga negara Indonesia yang cerdas dan berakhlak mulia manakala pendidikan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat saling mendukung dalam mengajarkan PKn. Salah satu faktor penunjang dari keberhasilan pembelajaran PKn adalah penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Metode merupakan sesuatu yang penting karena berhasil tidaknya proses belajar mengajar sangatlah ditentukan oleh efektivitas metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran (Solihatini, 2022). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan haruslah menarik dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tidak mudah melupakan materi yang diajarkan.

Namun, seiring dengan berjalannya waktu penyimpangan terhadap nilai-nilai Pancasila banyak dilakukan oleh rakyat Indonesia, sebagaimana dijelaskan Romli (2012) bahwa Indonesia telah memiliki Pancasila yang

menjadi civil religion atau public ethic bangsa. Namun, akhir-akhir ini, Pancasila disebut-sebut tidak lagi memiliki ruh yang mampu menggerakkan semangat kebersamaan warga negara baik dalam konteks bernegara, berbangsa, dan bermasyarakat. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai Pancasila banyak yang dilanggar dan tidak diamalkan, Pancasila hanya sekedar diucapkan secara lisan saja tetapi implementasi dalam kehidupan sehari-hari sudah mulai pudar serta cenderung dilanggar (Sulasmono, 2015). Hal ini relevan dengan pernyataan Kaelan dalam Sukadi (2010: 264) yang menyatakan bahwa banyak kalangan anggota masyarakat dewasa ini dinilai tidak lagi mencerminkan komitmennya yang kuat dalam mengamalkan secara kontekstual nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi nasional dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Indonesia.

Amir (2013:54) memiliki pandangan yang sejalan dengan Kaelan yang menyatakan: "*The influence of the ideology of neo-liberalism with a set of values such as individualism, materialism, secularism, hedonism, rationalism, materialism, the high of consumerism culture and the effect of market culture with the values of capitalism has hit the Indonesian national identity with a democratic political life, so that we as a nation of Indonesia almost forgotten the values of its*

own local culture and religion which we believe”.

Cara mencetak nilai menjadi karakter memang tidak cukup diajarkan lewat hafalan. Dalam pribahasa Inggris dikatakan, “moral is not taught but chaught.”. Pendidikan karakter seringkali diintroduksikan ke dalam kelas dan kehidupan publik lewat contoh-contoh keteladanan dan kepahlawanan. Nilai-nilai keteladanan dan kepahlawanan ini tidaklah diajarkan (taught) secara kognitif lewat hafalan, melainkan ditangkap (caught) lewat penghayatan. Dalam hal ini, kisah-kisah rekaan (fiksi) dalam kesusastraan dan kisah-kisah nyata dalam kesejarahan merupakan medium atau alat yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Menurut Yudi Latif (2014:xvi) menyatakan pengaruh kesusastraan dalam proses kehidupan tidak bisa diremehkan. Tokoh-tokoh dalam karya fiksi seringkali mempengaruhi hidup, standar moral masyarakat, mengobarkan revolusi, dan bahkan mengubah dunia. Jika pahlawan-pahlawan rekaan dan seorang yang terdapat di dalam kisah fiksi saja bisa memberikan pengaruh yang kuat bagi moralitas masyarakat, apalagi dengan kisah pahlawan-pahlawan sungguhan, yang dengan segala kelebihan dan kekurangan secara manusiawinya dapat menyadarkan manusia lain untuk meniru dan menilai dari keteladanannya. Menurut peneliti sejauh ini,

dunia pendidikan gagal dalam mentransmisikan atau menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada masyarakat Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk mencari solusi dalam proses pembelajaran menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui metode Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa di SD. Hal ini sesuai dengan pendapat Lickona (2012:377) yang menjelaskan bahwa “metode role playing adalah metode yang paling efektif dalam merangsang minat dan keikutsertaan peserta didik”. Dengan bermain peran maka semangat belajar peserta didik akan semakin kuat karena ikut terlibat langsung dalam situasi yang sebenarnya melalui peran yang dimainkan, metode role playing adalah suatu metode yang memperagakan karakter (sikap seseorang) sesuai dengan kondisi sosial sehingga peserta didik benar-benar menjiwai tokoh yang diperankannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah studi kuasi eksperimen. Menurut Ali (2011), kuasi eksperimen adalah suatu cara lain dalam melakukan eksperimentasi dalam berbagai riset perilaku dan sosial. Studi kuasi eksperimental dipandang memiliki berbagai kelebihan dibandingkan dengan studi eksperimental (sejati). Dantes (dalam Lestari,dkk,2015).

Kelebihan kuasi eksperimental lebih mudah dilaksanakan dari pada eksperimental (sejati), karena pada kenyataannya dalam penelitian eksperimental (sejati) sulit mendapatkan kelompok kontrol dalam penelitian.

Karena dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk menemukan adanya pengaruh dari metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai Pancasila di SD.

Design yang digunakan adalah nonequivalent control group design. Dalam penelitian ini mempunyai dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan atau treatment akan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Lihat pada table 1 di bawah ini:

Tabel 1

Rumus Kuasi Eksperimen

Kelompok	Pre Treatment	Post Test
Eksperimen	O ₁ X	O ₂
Kontrol	O ₃ -	O ₄

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua tahapan yaitu pemberian tes awal (pre test) dan pemberian tes akhir (post test). Pemberian tes awal (pre test) dimana pada tahap ini tanpa diberikan perlakuan pada

kelas eksperimen dan kelas kontrol ditandai dengan O₂ dan O₃ untuk mengetahui pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila. Perlakuan atau treatment ditandai dengan X, tes akhir (post test) pada kelas eksperimen yang ditandai dengan O₂ dan pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan ditandai dengan O₄ untuk mengetahui pengaruh dari metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Gunungkoneng Kelurahan Cilembang, Kecamatan Cihideung, Kota Tasikmalaya. Ada beberapa alasan kenapa peneliti memilih lokasi tersebut diantaranya : a) Tempat strategis, dimana lokasi SDN Gunungkoneng ini tidak begitu jauh dengan domisili peneliti, sehingga dapat mengefektifkan dan mengefisienkan waktu dan tenaga. b) Keterbatasan dana, dengan memilih tempat penelitian yang strategis, dalam arti tidak begitu jauh dengan domisili peneliti itu sendiri, maka peneliti bisa mengoptimalkan keterbatasan dana yang dimiliki dengan tidak perlu mengeluarkan dana yang cukup besar untuk keperluan transportasi dan keperluan jasmani lainnya selama kegiatan penelitian berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus tahun 2020. Dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahapan, yaitu pada

tahap pertama penelitian dikelas eksperimen, kemudia kedua dilakukan pada kelas kontrol. Dari kedua tahap tersebut akan menghasilkan sebuah data yang dapat ditarik kesimpulan mengenai pengaruh metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa di SD. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Gunungkoneng Kota Tasikmalaya. Dengan jumlah populasi 65 peserta didik. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas V-A 10 orang (kelas eksperimen) dan kelas V-B 10 orang (kelas kontrol). Pengambilan jumlah sampel merujuk pada pendapat Roscoe dalam buku *Research Methods For Business* (1982:253) (dlm. Sugiono 2016: 90-91) untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel masing-masing antara 10 s/d 20.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh dari teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Teknik analisis data ini diperoleh setelah semua data terkumpul dan akan dianalisis sehingga diperoleh hasil yang diperlukan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini analisis data instrument menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan

suatu instrumen (Arikunto, 2013:221). Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Validitas dalam penelitian ini diukur menggunakan rumus Product Moment. Kriteria item yang valid yaitu dengan melihat hasil probabilitas. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka item dinyatakan valid. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Uji realibitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen sudah baik (Arikunto, 2013:221). Item yang valid akan dilakukan perhitungan reliabilitas dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan tujuan mencari koefisien reliabilitasnya pada gambar 1 di bawah ini:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Gambar 1. Rumus *Cronbach's Alpha*

Menurut Wiratna Sujerweni (2014) kuisisioner atau tes dikatakan reabil, jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$.

Selanjutnya, untuk melihat analisis pengaruh penggunaan metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai Pancasila, maka dilakukan perhitungan normal gain (N-Gain) terhadap perbedaan hasil belajar pemahaman nilai-nilai Pancasila

pada kelas V-A (eksperimen) dan kelas V-B (kontrol) di SDN Gunungkoneng Kelurahan Cilembang, Kecamatan Cihideung, Kota. Tasikmalaya. Rumus N-Gain menurut Lestari dkk. (2015, hlm.235) yaitu :

$$\text{Normalized Gain (g)} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skore Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Gambar 2. Rumus Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak, maka selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk. Uji normalitas Shapiro Wilk dipilih karena data atau sampel pada penelitian ini berjumlah kecil atau kurang dari 50 sampel, untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Setelah diketahui kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians data antara kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui homogen tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka data homogen dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak homogen.

Uji Hipotesis pada penelitian ini menggunakan teknik t-test. Teknik ini merupakan teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi (Winarsunu, 2015:75). Data yang diperoleh dalam penelitian ini berjenis rasio dan digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pretest dan posttest perhitungannya menggunakan uji t-test. Uji t-test ini nantinya akan dijadikan pembandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data ini menguraikan tentang data pengaruh metode Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar. Data ini diperoleh dari penelitian eksperimen pembelajaran PKn materi nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan metode Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan uji coba terhadap instrumen yang akan digunakan sebagai soal Pre-test dan Post-test. Uji coba dilaksanakan di lingkungan sekitar rumah dengan responden anak-anak yang ada di sekitaran rumah berjumlah 23 orang. Dari 25 soal tidak ada soal yang gugur, dikarenakan semua butir soal valid dan reabil.

Berikut adalah penjelasan dari uji validitas dan reabilitas soal Pre-test dan Post-test.

Uji validitas instrumen tes menggunakan rumus Product Moment. Perhitungan uji validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25. Taraf signifikansinya 5% dengan jumlah sampel 23 didapati rtabel 0,413. Penggunaan taraf signifikansi sebesar 5% adalah dengan alasan karena penelitian ini merupakan penelitian pendidikan dimana tidak memerlukan tingkat ketelitian yang tinggi. Taraf signifikansi 5% atau 0,05 memiliki artian bahwa dalam penelitian ini dipercaya 95% dari keputusan untuk menolak hipotesis yang salah adalah benar. Dari hasil perhitungan uji validitas semua butir soal mempunyai nilai rtabel.

Selanjutnya uji reabilitas, pengujian realibilitas instrument dalam penelitian ini akan menggunakan rumus Alpha. Dengan hasil perhitungan didapat nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,946. Menurut Wiratna Sujerweni (2014) kuisioner atau tes dikatakan reabil, jika nilai Cronbach's Alpha > 0,6. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa soal tes yang berjumlah 25 butir tersebut reabil. Setelah uji coba dilakukan dan telah diketahui hasilnya, maka dilanjutkan dengan mengambil data hasil awal dengan menggunakan Pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberi perlakuan atau treatment. Setelah kedua kelas tersebut

diberi perlakuan atau treatment, selanjutnya diberikan Post-test kepada kedua kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan.

I. Analisis Deskriptif

1. Hasil Pretest Pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada peserta didik kelas V-A (kelas eksperimen) sebelum mendapatkan metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa. Maka diperoleh data mengenai pemahaman nilai-nilai Pancasila pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2

Rumus Kategorisasi *Pretest*

N	10
Min	50
Max	80
Mean	61
Modus	55,60
Std. Deviation	8,756

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data sebelum perlakuan atau treatment (Pre-test) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel yang valid 10, nilai rata-rata = 61, simpangan baku = 8.756, nilai minimum = 50 dan nilai maksimum = 80. Frekuensi pre-test kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval atau nilai 55

dan 60 yaitu masing-masing sebanyak 3 peserta didik (30%).

2. Hasil Posttest Pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada peserta didik kelas V-A (kelas eksperimen) sesudah mendapatkan metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa. Maka diperoleh data mengenai pemahaman nilai-nilai Pancasila sebagai berikut:

Tabel 3

Rumus Kategorisasi *Posttest*

N	10
Min	65
Max	95
Mean	81,50
Modus	80
Std. Deviation	9,144

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data sesudah perlakuan atau treatment (Post-test) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel yang valid 10, nilai rata-rata = 81,50, simpangan baku = 9.144, nilai minimum = 65 dan nilai maksimum = 95. Frekuensi pre-test kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval atau nilai 80 yaitu sebanyak 4 peserta didik (40%).

3. Hasil Pretest Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada peserta didik kelas V-B (kelas kontrol) sebelum mendapatkan metode pembelajaran konvensional. Maka diperoleh data mengenai pemahaman nilai-nilai Pancasila sebagai berikut:

Tabel 4

Kategorisasi Pretest Pada Kelas Kontrol

N	10
Min	45
Max	75
Mean	60
Modus	65
Std. Deviation	89,718

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data sebelum perlakuan (Pre-test) pada kelas kontrol didapat jumlah sampel yang valid 10, nilai rata-rata = 60, simpangan baku = 9.718, nilai minimum = 45 dan nilai maksimum = 75. Frekuensi pre-test kelas kontrol mayoritas terletak pada interval atau nilai 65 yaitu sebanyak 3 peserta didik (30%).

4. Hasil Posttest Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada peserta didik kelas V-B (kelas kontrol) sesudah mendapatkan metode pembelajaran konvensional. Maka diperoleh data mengenai pemahaman nilai-nilai Pancasila sebagai berikut:

Tabel 5

Kategorisasi Posttest Pada Kelas Kontrol

N	10
Min	45
Max	75
Mean	60
Modus	65
Std. Deviation	89,718

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data sesudah perlakuan (Post-test) pada kelas kontrol didapat jumlah sampel yang valid 10, nilai rata-rata = 68,50, simpangan baku = 7.835, nilai minimum = 55 dan nilai maksimum = 75. Frekuensi post-test kelas kontrol mayoritas terletak pada interval atau nilai 70 yaitu sebanyak 4 peserta didik (40%).

II. N-Gain

Selanjutnya, untuk melihat analisis pengaruh penggunaan metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai Pancasila, maka dilakukan perhitungan normal gain (N- Gain) terhadap perbedaan hasil belajar pemahaman nilai-nilai Pancasila pada kelas V-A (eksperimen) dan kelas V-B (kontrol) di SDN Gunungkoneng Kelurahan Cilembang, Kecamatan Cihideung, Kota. Tasikmalaya.

Tabel 6
N-Gain

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata hasil N-Gain	0,5467	0,2116
Selisih N-Gain	0,3351	

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada table diatas, menunjukan adanya perbedaan yang signifikan antara rata_rata N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol

III. Uji Asumsi Data

1. Uji Normalitas

Tabel 7

Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Hasil Belajar Siswa	Pre-test Eksperimen	0.245	10	0.089	0.899	10	0.213
	Post-test Eksperimen	0.235	10	0.126	0.937	10	0.516
	Pre-test Kontrol	0.197	10	.200 [*]	0.951	10	0.683
	Post-test Kontrol	0.224	10	0.168	0.925	10	0.401

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa data Pre-test dan Post-test kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai sig > 0,05, maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Dari hasil perhitungan signifikan pada Uji homogenitas diketahui nilai sig 0,678 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini homogen.

3. Uji Hipotesis

Tabel 8

Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	Rata-rata	T _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	10	0,5467	3,414	2,100	Ho ditolak
Kontrol	10	0,2116			

Dari tabel hasil uji hipotesis di atas terlihat adanya perbedaan rata-rata hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal

tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari hasil belajar kelas kontrol. Dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti “Metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas V SDN Gunungkoneng”.

Menurut Priyatno (2014:175) kriteria perhitungan uji t-test adalah sebagai berikut:

- 1) H_0 : Menyatakan penggunaan metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa tidak memberikan pengaruh peningkatan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila di kelas V SDN Gunungkoneng. H_a : Menyatakan penggunaan metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa memberikan pengaruh peningkatan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila di kelas V SDN Gunungkoneng.
- 2) Menentukan tingkat signifikansi, Taraf ini menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$). Tingkat signifikansi dalam hal ini berarti mengambil resiko salah dalam mengambil keputusan untuk

menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5% (signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan untuk menentukan t_{hitung})

- 3) Dari tabel output tersebut diperoleh t_{hitung} adalah 3,414
- 4) Menentukan t_{tabel} Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-1$ atau $20-1 = 19$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi=0,025) hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,093
- 5) Kriteria Pengujian
Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Berdasarkan tingkat signifikansi : Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak
- 6) Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dan signifikansi Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi ($0,003 < 0,05$) maka H_0 ditolak
- 7) Membuat Kesimpulan
Setelah membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,414 > 2,093$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,003 < 0,05$) maka H_0 ditolak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa memberikan pengaruh atau

peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai di kelas V SDN Gunungkoneng. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Martadi & Marzuki. 2019:20) mengemukakan bahwasannya metode Role Playing efektif untuk penanaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis diatas, telah terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa dan metode Konvensional dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V SDN Gunungkoneng terhadap penanaman nilai-nilai Pancasila. Hal yang menyebabkan metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa memiliki rata-rata dan peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan metode Konvensional dikarenakan metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa lebih membawa siswa aktif di dalam pembelajaran. Meskipun diberikan materi yang sama dengan waktu yang sama pula, namun di dalam metode pembelajaran Role Playing menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa siswa diberikan kesempatan untuk memainkan peran para pahlawan bangsa yang di dalamnya mencerminkan nilai-nilai

Pancasila, dimana siswa dilatih untuk mendalami, memahami dan menghayati karakter dari para pahlawan bangsa yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, karena sejatinya pembelajaran nilai tidak cukup diajarkan melalui hafalan, tetapi harus di pahami melalui penghayatan.. Sedangkan pada metode ceramah siswa hanya terpaku pada penjelasan guru dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M.(2010). Metodologi dan aplikasi riset pendidikan. Bandung, Indonesia: Pustaka Cendikia Utama.
- Amir, S. (2013). Pancasila as integration philosophy of education and nation character. *Interntional Journal of sciences & technology Researcs*, 2(1), 54-57.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Latif, Yudi. (2014). Mata air keteladanan Pancasila dalam perbuatan. Bandung, Indonesia: Mizan Media Utama (MMU).
- Lestari, K.E. Yudanegara, M.R (2015). Penelitian pendidikan matematika. Bandung, Indonesia: Refika Aditama.

- Lickona, T. (2012). *Educating for character: Mendidik untuk membentuk karakter*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Maryadi, U. & Marzuki. (2019). Keefektifan metode Role Playing untuk penanaman nilai-nilai pancasila pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Harmoni Sosial* 6(1), 13-21.
- Mutia, F., Ndonga, Y., & Setiawan, D. (2022). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 80-88.
- Priyatno, D. (2014). *Mandiri belajar analisis data dengan SPSS*. Yogyakarta, Indonesia: Mediakom.
- Romli, R. (2012). *Pancasila sebagai landasan dalam kehidupan berbangsa, bernegara dan bermasyarakat (perspektif makna komprehensif)* (Unpublished master's thesis). Jogja, Indonesia: Universitas Islam Indonesia.
- Sari, F. M., Andyni, M., & Hermawan, J. S. (2024). Analisis Penggunaan Media Film Dalam Menumbuhkan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran Pancasila Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(4).
- Soerjanto Poespowardoyo. (1991). *Pancasila sebagai ideologi ditinjau dari segi pandangan hidup bersama*, dalam Alfian & Oetomo Oesman, eds. (1991). *Pancasila Sebagai Ideologi Dalam Berbagai Bidang Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa dan Bernegara*. Jakarta, Indonesia: BP-7 Pusat.
- Solihatin, E. (2022). *Strategi pembelajaran PPKN*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Sugiono. (2016). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna. (2014). *Metode penelitian: lengkap, praktis dan mudah dipahami*. Yogyakarta, Indonesia: PT Pustaka Baru.
- Sukadi, S. (2010). Pemahaman dan orientasi nilai Pancasila mahasiswa sebagai wahana pendidikan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(3), 263-273.
- Sulasmono, B. S. (2015). *Dasar Negara Pancasila*. PT Kanisius.
- Sunaryati, T., Husniyah, N., Asih, E., Anggraeni, S. R., & Ramadhan, S. (2024). Tantangan guru dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar di era global. *Jurnal Pendidikan Kolaboratif Nusantara*, 6(1).

Winarsunu & Tulus. (2015). Statistik dalam
penelitian psikologi & pendidikan.

Malang, Indonesia; Universitas
Muhammadiyah Malang.