



## **PENGARUH MODEL PjBL DENGAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA MATERI IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Amanda Nur Amalia<sup>1</sup>, Rosmiati<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Surel: [amandandhell0701@gmail.com](mailto:amandandhell0701@gmail.com)

### **Abstract**

This research is motivated by the lack of engaging teaching methods in IPAS lessons to enhance the Pancasila student profile. The lecture-only approach without interaction makes students quickly bored, decreasing their learning activity and hindering mastery of the material. This study aims to describe the influence, implementation, and student responses to the Project-Based Learning (PjBL) model with role-playing methods aided by comics in IPAS lessons for Grade V of elementary school. The research uses a one-group pretest-posttest experimental design at SDN Kebondalem Mojosari, with a sample of 15 students. Data were collected through observation, tests, questionnaires, and documentation, and analyzed using a paired sample t-test with SPSS version 21.0. The analysis results show a significance value of 0.000, which is less than 0.05, indicating a significant effect of the PjBL model with role-playing methods aided by comics in enhancing the Pancasila student profile.

**Keyword:** PjBL Model, Role Playing Method, Pancasila Student Profile, IPAS

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran IPAS yang kurang menarik untuk meningkatkan profil pelajar Pancasila. Metode ceramah tanpa interaksi menyebabkan siswa cepat bosan dan aktivitas belajar menurun, menghambat penguasaan materi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh, keterlaksanaan modul, dan respon siswa terhadap model Project-Based Learning (PjBL) dengan metode role playing berbantuan komik dalam pembelajaran IPAS kelas V SD. Metode penelitian ini menggunakan desain eksperimen satu kelompok dengan pretest-posttest di SDN Kebondalem Mojosari, dengan sampel 15 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, kuesioner, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan uji t berpasangan (Paired Sample T-Test) dengan SPSS versi 21.0. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi 0.000, lebih kecil dari 0.05, yang berarti ada pengaruh signifikan model PjBL dengan metode role playing berbantuan komik dalam meningkatkan profil pelajar Pancasila.

**Kata Kunci:** Model PjBL, Role Playing, Profil Pelajar Pancasila, IPAS

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia, khususnya pada jenjang sekolah dasar, masih menghadapi berbagai masalah. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu interaksi pendidik dengan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Interaksi ini disebut dengan interaksi pendidikan, yaitu saling mempengaruhi antara guru dengan siswa (Rahmat Hidayat 2019). Kurikulum yang kaku, metode pembelajaran yang kurang variatif, dan terbatasnya media pembelajaran membuat siswa kurang antusias serta menjadi hambatan utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Pergantian kurikulum di Indonesia dari masa ke masa bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yang diharapkan mampu memberi pengaruh secara signifikan bagi bangsa Indonesia (Fitriyanti et al., 2021). Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya upaya untuk merancang kurikulum yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa, membekali guru dengan metode pembelajaran yang inovatif serta menyediakan berbagai media pembelajaran yang menarik. Selain itu, pembentukan karakter siswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila juga menjadi sangat penting.

Profil Pelajar Pancasila bukanlah sekedar konsep, melainkan fondasi kokoh yang harus dimiliki setiap pelajar Indonesia. Untuk menjadi pelajar yang mampu menerapkan karakter profil pelajar Pancasila, terdapat enam elemen penting profil pelajar Pancasila yang harus diperhatikan antara lain yaitu Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak Mulia, Berkebhinekaan global, Bergotong royong, mandiri, Bernalar Kritis, serta Kreatif (Sherly, S., Herman., Halim, F., Dharma, E., Purba, R., Sunaga, Y. K., &

Tannuary, A. 2021). Dengan mengimplementasikan enam elemen penting tersebut para pelajar tidak hanya akan menjadi individu yang unggul, tetapi juga akan menjadi perubahan yang membawa kebaikan bagi bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inspiratif. Melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa, kegiatan ekstrakurikuler yang beragam, serta pengenalan budaya lokal, diharapkan profil pelajar Pancasila dapat terwujud dan membawa Indonesia menu masa depan yang lebih cerah.

Media komik dengan gambar dan cerita yang menarik terbukti efektif dalam membangkitkan minat belajar yang tinggi pada peserta didik. Menyajikan materi pelajaran dalam bentuk komik, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan. Komik adalah karya seni yang menyajikan cerita melalui gambar dan teks, seringkali menghadirkan unsur humor dan hiburan (Latul, R. 2022). Media komik sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak-anak usia dini, terutama pada tahap sekolah dasar, berkat visualisasi yang menarik dan konten yang menghibur (Astuti, T., Hidayat, S., & Rusdiyani, I. 2021). Selain menyenangkan, kegiatan ini juga merangsang imajinasi dan mendorong siswa membangun mental image yang kuat tentang penyampaian materi oleh guru membuat mereka lebih muda memahami konsep dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran. Teori belajar kognitif mendukung penggunaan komik sebagai media pembelajaran, karena gambar dan cerita membantu

dalam memahami konsep dengan lebih baik, meningkatkan minat belajar dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, membuat komik juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan efektivitas proses belajar-mengajar, membangun pengetahuan baru, dan mengembangkan keterampilan abad 21. Dalam proses pembelajaran yang kolaboratif dan menyenangkan tidak hanya mendalami pemahaman peserta didik, tetapi juga mengasah kemampuan kreativitas mereka, sehingga memotivasi mereka untuk terus aktif dalam proses belajar (Khanifah, L. N. 2021). Sementara itu, metode Role Playing membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Kemudian, metode ini akan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan. Misalnya, dalam proyek mempelajari Biotik dan Abiotik, siswa dapat berperan sebagai komponen biotik yang meliputi kelompok organisme produsen, konsumen, pengurai dan berinteraksi dalam simulasi cara memperoleh makanan di dalam ekosistem. Kemudian siswa juga dapat berperan sebagai komponen abiotik seperti udara, air, cahaya dan berinteraksi dalam simulasi seiring dengan upaya manusia untuk memenuhi kebutuhannya yang berdampak pada keseimbangan alam. Untuk mendukung keberhasilan pembelajaran, guru perlu menyediakan sumber belajar yang beragam dan melakukan penilaian yang otentik.

Bermain peran (*Role Playing*) terbukti menjadi metode pembelajaran yang sangat efektif dan menyenangkan, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Selain memperoleh pemahaman konseptual, aktivitas ini juga membekali peserta didik dengan keterampilan komunikasi, dan kolaborasi. Pendekatan pembelajaran melalui bermain peran terbukti efektif, khususnya dalam mata pelajaran IPAS, dengan berperan aktif dalam simulasi berbagai situasi, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual yang mendalam, selain itu *role playing* juga mendorong kreativitas dan minat belajar peserta didik (Nurjannah, K. 4:2020). Dengan memerankan berbagai peran, siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami konsep secara mendalam. Melalui metode *role playing* melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, selain meningkatkan pemahaman konseptual juga mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti sosial, emosional, dan kognitif (Deeng, L. R. 2021). Metode ini sangat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai topik pembelajaran, dari sains hingga sosial. Selain itu, metode Role Playing juga membantu siswa untuk berbicara secara efektif, dan bekerja sama dalam kelompok.

Menurut (Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. 199:2020) metode bermain peran adalah cara belajar baru dan menarik, siswa berperan aktif dalam situasi yang mirip dengan kehidupan nyata untuk memahami materi pelajaran. Melalui pengalaman langsung ini, siswa bukan hanya menguasai konsep secara teoritis, namun juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata. Penilaian dalam role playing juga dapat dilakukan secara holistik, sehingga peserta didik dapat mengembknkan

potensi mereka secara sempurna, baik dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa belajar untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga siap menghadapi tantangan di masa depan. Penerapan metode PBJL dan Role Playing secara efektif diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di SD dan menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkarakter mulia dan cakap dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Menurut (Nadhifah, Y., Zannah, F., Fauziah, N., Pikoli, M., Asyhar, A. D. A., Yanti, M., ... & Hizqiyah, I. Y. N. 2023).

Kesimpulannya bahwa metode role playing adalah pendekatan pembelajaran yang inovatif yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Dengan memerankan berbagai peran, siswa mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Melalui interaksi aktif dengan teman sebaya, dapat membangun pemahaman terhadap materi pelajaran dan menemukan solusi kreatif untuk berbagai masalah.

Dari penjelasan diatas maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model PjBL Dengan Metode Role Playing Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Materi Ipas Kelas V SD” untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model PjBL dengan metode Role Playing berbantuan komik untuk meningkatkan profil pelajar pancasila materi IPAS kelas V SD.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan penelitian eksperimen. Eksperimen yakni pengujian hipotesis sebab-akibat dengan

memanipulasi melalui variabel bebas dan pengukuran variabel terikat dalam kondisi terkendali, eksperimen memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan kausal antara dua atau lebih variabel (Sugiyono 127:2019). Rancangan penelitian ini menerapkan desain one-group pretest-posttest, artinya semua siswa kelas 5 SDN Kebondalem Mojosari yang berjumlah kurang lebih 15 siswa menjadi sampel penelitian, tes akan diberikan awal dan akhir, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling yaitu pemilihan sampel berdasarkan tujuan spesifik penelitian.

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa validasi (perangkat ajar) yang diajukan kepada validator untuk proses penelitian di SD yang sudah ditentukan yaitu SDN Kebondalem Mojosari, kedua yakni observasi yang dilakukan terhadap guru/pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui apakah pembelajaran

IPAS materi keanekaragaman hayati di Indonesia dengan model PjBL dengan metode Role Playing dapat terlaksana dengan baik, ketiga berupa kuesioner atau angket untuk menghasilkan data yang valid dan reliabel untuk mendukung pengambilan keputusan atau pendapat responden, keempat yaitu tes yang akan diberikan di awal pembelajaran (pretest) dan tes akhir (posttest) setelah mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model PjBL dengan metode Role Playing pada siswa kelas V SDN Kebondalem Mojosari. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada memecahkan masalah IPAS pada bab 6 (Indonesia kaya raya) topik B (Indonesia kaya hayatinya).

Tes dilakukan dua kali yaitu soal pretest berupa uraian sebanyak 5 soal dan posttest berupa uraian sebanyak 5 soal. Selain itu, peneliti juga tanya pendapat siswa tentang pembelajarannya setelah mereka belajar yang berupa angket menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode role playing dan media komik dalam pembelajaran IPAS materi Indonesia kaya hayatinya mendapat respon sangat baik., dan yang terakhir ada pengambilan dokumentasi berupa gambar selama proses pembelajaran yang dilakukan sebagai bukti empiric untuk mendukung penelitian pada saat pembelajaran siswa kelas V SDN Kebondalem Mojosari. Menurut Sugiyono (2019:320) Teknik analisis data merupakan proses sistematis yang melibatkan pengelompokan dan interpretasi sebuah data tersebut didapat, tujuan utama pengolahan data adalah untuk melihat kecenderungan, perkembangan, atau keterkaitan yang penting dalam data, sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik. Teknik analisis data atau tahap awal adalah melakukan pengujian terhadap validitas dan reliabilitas instrument penelitian, yaitu perangkat ajar yang berupa (modul ajar, media komik, lembar tes dan observasi) berikut perhitungan kriteria instrument lembar penilaian modul ajar, media komik, lembar tes, dan observasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah seluruh skor}}{\text{jumlah aspek}}$$

Adapun kriteria nilai validasi instrumen disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Kategori Validasi**

Interval	Kategori
$4,22 \leq 5,00$	Sangat baik
$3,42 \leq 4,21$	Baik
$2,62 \leq 3,41$	Cukup baik
$1,81 \leq 2,61$	Kurang baik
$1,00 \leq 1,80$	Kurang layak

Selanjutnya, perhitungan reliabilitas Instrumen penelitian dan perangkat. Instrumen penelitian dikatakan reliabel, apabila reliabilitasnya  $\geq 75\%$  dihitung menggunakan rumus Borich, dalam Muslimin Ibrahim, (2005) (Hanani, 2018) sebagai berikut:

**Gambar 1. Rumus Reabilitas**

$$\text{Reabilitas} = R = \left[ 1 - \frac{A-B}{A+B} \right] \times 100\%$$

Keterangan :

R = Reliabilitas Instrumen (*Percentage of Agreement*)

A = Frekuensi aspek tingkah laku yang teramati oleh pengamat yang memberikan frekuensi tinggi

B = Frekuensi aspek tingkah laku yang teramati oleh pengamat yang memberikan frekuensi rendah.

Kemudian yang kedua yaitu dengan analisis Uji T, analisis Uji T digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji ini umumnya diterapkan pada sampel kecil (kurang dari 30). Prinsip dasar Uji T adalah membandingkan nilai t-hitung dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi tertentu (misalnya 0,05) jika t-hitung lebih besar dari t-tabel, hipotesis nol ditolak, mengidentifikasi adanya perbedaan yang signifikan. Asumsi dasar Uji T adalah data berdistribusi normal.

Jika tidak terpenuhi, transformasi data atau uji non-parametrik dapat menjadi alternatif. Untuk membandingkan rata-rata dua kelompok berpasangan, Uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) merupakan pilihan yang tepat dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\delta}{sd\delta / \sqrt{n}}$$

Keterangan

- t : Statistik uji-t
- $\delta$  : Rata-rata deviasi (selisih sampel sebelum dan sampel sesudah)
- sd  $\delta$  : Simpangan baku (standar deviasi) dari perbedaan
- n : Jumlah sampel

Yang ketiga yaitu uji prasyarat, sebagai prasyarat penggunaan Uji T, terlebih dahulu dilakukan Uji Normalitas dengan rumus sebagai berikut.

$$z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

Keterangan :

- Z : Luas
- X : data
- $\bar{X}$  : mean
- S : simpangan baku

Selanjutnya, untuk menguji normalitas data dalam penelitian, uji Shapiro-Wilk sering digunakan. Dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics versi 21, kita dapat dengan mudah melakukan uji ini. Setelah memastikan distribusi data normal, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis sesuai dengan langkah-langkah yang tersedia dalam program IBM SPSS Statistics versi 21. Hasilnya kemudian diperoleh dari uji tersebut

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

## 1. Rekapitulasi Terkait Tes

**Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	75	100
Nilai Terendah	5	70
Rata-rata	48	88

Langkah selanjutnya setelah memaparkan data yang diperoleh pada penelitian yaitu kegiatan analisis data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan Uji T-test dengan bantuan *IBMM SPSS Versi 21* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model PjBL dengan metode role playing berbantuan komik untuk meningkatkan profil pelajar pancasila materi IPAS kelas V SD. Analisis statistic menggunakan uji *kolmogrov-smirnov*. Untuk mengetahui apakah distribusi nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen berdistribusi normal, maka dilakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas dapat dilihat secara rinci pada tabel 2.

**Tabel 2. *Test Of Normality***

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest P5</i>	.329	15		.895	15	.406
<i>Posttest P5</i>	.219	15	.200*	.916	15	.507

Berdasarkan tabel 2, uji normalitas menunjukkan bahwa nilai pada jumlah sampel *pretest* yaitu sebesar 15. Nilai *sig* pada kelompok pretest sebesar 0,40, sedangkan nilai kelompok *posttest* sebesar 0,50. Nilai angka probabilitas atau signifikan pada tabel output bagian

*Shapiro-wilk* menunjukkan  $> 0,05$  maka dapat dinyatakan distribusi data normal, kemudian data disimpulkan bahwa hasil uji normalitas pada data penelitian diperoleh nilai signifikan semua lebih besr dari *p-value* 0.05 yang dibaca adalah sih, maka berdistribusi normal baik *pretest* maupun *posttest*, data bisa dilanjutkan untuk uji-T nya.

## 2. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, diperoleh data yang berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan dengan uji-T menggunakan *Paired Samples Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Uji *paired samples test* dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan pada hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen.

**Tabel 3. Paired Samples Test**

		Paired Differences				T	DF	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair1	pretest P5 - posttest P5	-40.00000	20.78805	5.36745	-51.51204	-28.48796	-7.452	14	.000

Berdasarkan hasil uji Paired Samples Test pada tabel di atas diperoleh nilai sig 2-tailed yang diperoleh dari kelompok eksperimen sebesar 0.000 lebih kecil dari taraf sigifikansi 0.05 maka dapat dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya “Ada Pengaruh Model PjBL Dengan Metode *Role Playing* Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Materi IPAS Kelas V SD”.

## 3. Keterlaksanaan Modul Ajar Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Berdasarkan hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran diperoleh skor keterlaksanaan sintaks sebesar 27. Keterlaksanaan sintaks ini diamati oleh observer (Riva Roziana, S.Pd) penilaian tersebut mendapat hasil 90%. Maka keterlaksanaan modul ajar pada penelitian ini mendapatkan kriteria baik.

## 4. Respon Siswa

Respon siswa terhadap pengaruh model PjBL dengan metode *role playing* berbantuan komik untuk meningkatkan profi pelajara pancasila didapatkan dari lembar angket respon siswa yang disebarakan setelah melaksanakan proses pembelajaran. Dari penyebaran tersebut terdapat 15 responden kelas V. berdasarkan hasil angket respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik dalam peembelajaran materi Indonesia kaya hayatinya pada mata pelajaran IPAS telah berhasil meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik. sebagian peserta didik merasa sangat senang dam pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa media komik efektif dalam penyajian materi yang kompleks dengan cara sederhana dan menarik, dalam materi keanekaragaman hayati di Indonesia.

Seluruh permasalahan penelitian yang telah dirumuskan akan dijelaskan secara rinci sesuai dengan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam.

## Pembahasan

## **1. Pengaruh Model PjBL Berbantuan Komik Untuk meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Materi IPAS Kelas V Sekolah Dasar**

Pembelajaran dengan model PjBL (Pembelajaran Berbasis Proyek) pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Topik B (Indonesia Kaya Hayati) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Guru mengawali pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan untuk memicu rasa ingin tahu siswa, kemudian membimbing siswa dalam mendesain produk proyek, membuat jadwal penyelesaian proyek, dan memantau aktivitas siswa selama mengerjakan proyek. Pada tahap akhir, siswa mempresentasikan hasil proyek mereka dan guru bersama siswa merefleksikan pengalaman belajar. Pendekatan ini memberikan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, membangun pengetahuan mereka sendiri, dan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah. Hasilnya, pembelajaran dengan model PjBL tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kemandirian, dan kolaborasi di antara siswa. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lindra Nur Khanifah (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik berhasil mencapai kriteria efektif pembelajaran, dengan waktu yang dialokasikan sesuai rencana dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 85%.

## **2. Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Komik Untuk**

## **Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Materi IPAS Kelas V Sekolah Dasar**

Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan bekerja sama dalam kelompok. oleh karena itu disarankan agar guru lebih sering mengintegrasikan metode *role playing* ke dalam kegiatan pembelajaran. sejalan dengan penelitian terdahulu Ardista Octaviana, Candra Dewi (2019) dengan menerapkan metode *role playing* yang didukung media komik, siswa akan lebih tertarik membaca materi dengan alur cerita yang berurutan dari kehidupan sehari-hari, memahami materi dengan mudah, dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis dialog sederhana. Siswa juga dapat mencoba *role playing* melalui metode *role playing* untuk membantu siswa mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya sendiri.

## **3. Proses Pembelajaran Model PjBL Dengan Metode Role Playing Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Materi IPAS Kelas V Sekolah Dasar**

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan modul ajar yang menggabungkan metode *role playing* dan lembar kerja kelompok secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dengan skor keterlaksanaan sintaks modul ajar yang mencapai 90, penerapan metode *role playing*

dalam pembelajaran IPAS telah berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa, pemahaman konsep, dan keterampilan interpersonal, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka. Lembar kerja kelompok, di sisi lain, mendorong kerjasama, komunikasi, dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas. Suasana kelas yang hidup, antusiasme siswa, dan rasa percaya diri mereka dalam mengungkapkan pendapat merupakan indikator lain dari keberhasilan pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian terdahulu Nyayu Siti Azizah, Dian Nuzulia Armariena, Noviat (2023) dengan hasil modul ajar yang dirancang dengan baik dan penerapan metode pembelajaran yang tepat merupakan kunci keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, efektif, dan bermakna bagi siswa.

#### **4. Respon Siswa Terhadap Pengaruh Model PjBL Dengan Metode Role Playing Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Materi IPAS Kelas V Sekolah Dasar**

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.8 mengenai respon positif siswa kelas V terhadap pembelajaran yang menggunakan metode role playing dan media komik tidak hanya efektif, tetapi juga dalam mengembangkan profil pelajar pancasila, selain itu pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif melalui role playing dan media komik telah berhasil memotivasi dan pemahaman terhadap materi IPAS, sekaligus mendorong pengembangan

karakter sesuai dengan profil pelajar pancasila.

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Pengaruh Model PjBL Berbantuan Komik Untuk meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Materi IPAS Kelas V Sekolah Dasar.

### **KESIMPULAN**

Dari hasil studi penelitian dan pembahasan mengenai "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) dengan Metode Role Playing berbantuan Komik untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Materi IPAS Kelas V SD," dapat disimpulkan beberapa hal penting. Pertama, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model PjBL dengan metode Role Playing berbantuan komik dalam meningkatkan Profil Pelajar Pancasila pada materi IPAS di kelas V SD. Kedua, modul pembelajaran yang dirancang dengan model PjBL dan metode Role Playing berbantuan komik berhasil dilaksanakan dengan baik dan efektif. Ketiga, respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model ini menunjukkan hasil yang positif, di mana siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Semua temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model PjBL dengan metode Role Playing berbantuan komik dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa.

### **DAFTAR RUJUKAN**

Ariani, L. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pemahaman Kognitif dan Profil Pelajar Pancasila Siswa*

- Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). <https://repository.unissula.ac.id/28693/>
- Astuti, T., Hidayat, S., & Rusdiyani, I. (2021). Efektivitas media komik berbasis pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD negeri karundang 2. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8(2). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/13124/0>
- Azizah, N. S., & Armariena, D. N. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TEMA PROFIL PELAJAR PANCASILA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5965-5978. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1385>
- Deeng, L. R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Gmim V Tomohon. *Edu Primary Journal*, 2(2), 96-108. <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/eduprimary/article/view/1289>
- Fitriyanti, E. F. E. F. E. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 LUBUKLINGGAU. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 3(2), 91-94. <https://doi.org/10.31540/sindang.v3i2.982>
- Khanifah, L. N. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Cerita Rakyat Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbasis Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(1). <https://doi.org/10.52166/mida.v4i1.488>
- Latul, R. (2022). *Penerapan Media Komik Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di SMP Pada Materi Pencemaran Lingkungan* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/23644/>
- Nurjannah, K. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Nadhifah, Y., Zannah, F., Fauziah, N., Pikoli, M., Asyhar, A. D. A., Yanti, M., ... & Hizqiyah, I. Y. N. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*



(IPAS). Global Eksekutif Teknologi.

Octaviana, A., & Dewi, C. Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dialog Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Rahmat hidayat, A. (2019). *ilmu pendidikan konsep, teori, dan aplikasinya*. LPPI.

Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197-206.  
<https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Rosmiati, R., Jatmiko, B., & Madlazim, M. (2013). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MODEL COOPERATIVE UNTUK MENINGKATKAN

HASILBELAJAR FISIKA SMA KELAS XI. *Jpps (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 3(1), 294-298.  
<https://doi.org/10.26740/jpps.v3n1.p294-298>

Rosmiati, R., Tati, A. D. R., & Arifuddin, A. (2022). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASIC LEARNING (PBL) KELAS III UPT SD NEGERI 3 SEREANG. *Global Journal Teaching Professional*, 1(4), 472-477.  
<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/view/711>

Sherly, S., Herman, H., Halim, F., Dharma, E., Purba, R., Sinaga, Y. K., & Tannuary, A. (2021). Sosialisasi implementasi program profil pelajar pancasila di smp swasta sultan agung pematangsiantar. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(3), 282-289.  
<https://doi.org/10.46306/jub.v1i3.51>