



PENGARUH MODEL ROLE PLAYING BERBANTUAN FLASHCARD TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PENDIDIKAN PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR

Intan Tri Wulandari¹, Chairul Amriyah², Yudesta Ervayliana³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Jl. Letnan Kolonel H. Endro Suratmin, Sukrame, Kota Bandar Lampung, 35131

E-mail: Intanwulanndari00@gmail.com

Corresponding Author:

Intan Tri Wulandari

Submit: 10 Januari 2026

Revisi: 20 Juni 2026

Approve: 30 Juni 2026

Pengutipan: Wulandari, I. T. (2026). Pengaruh Model Role Playing Berbantuan Flashcard Terhadap Pemahaman Konsep Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 1–13., 10.15408/elementar.v6i1.53202

Permalink: doi: 10.15408/elementar.v6i1.53202

Abstract

Students' conceptual understanding in Pancasila Education at SD Negeri 2 Bandar Agung, North Lampung, remained relatively low due to teacher-centered instruction and the limited use of interactive learning media. This study introduces the integration of the Role Playing learning model assisted by Flashcard media to improve elementary school students' conceptual understanding, addressing the limited previous studies that have combined both approaches in Pancasila Education. This study aimed to determine the effect of the Role Playing learning model assisted by Flashcards on students' conceptual understanding. A quantitative approach with a quasi-experimental design using a non-equivalent control group design was employed. The participants consisted of 30 fourth-grade students, divided equally into an experimental class ($n = 15$) and a control class ($n = 15$). Data were collected using a conceptual understanding test that had been validated and tested for reliability. Data were analyzed using an Independent Sample t-test at a significance level of 0.05. The results revealed a significant difference between the two groups ($t = -3.157$, $df = 28$, $p = 0.004$). Furthermore, the calculated effect size (Cohen's $d = 1.15$) indicated a large practical effect, showing that students taught using the Role Playing learning model assisted by Flashcards achieved higher conceptual understanding than those taught using the Discovery Learning model. Therefore, the implementation of the Role Playing learning model assisted by Flashcards is effective in improving elementary school students' conceptual understanding in Pancasila Education.

Keywords: Role Playing, Cooperative Learning, Conceptual Understanding.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, sikap, keterampilan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan tanggung jawab sosial peserta didik (Ramadhani & Suryani, 2024; OECD, 2023). Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik tidak sekadar menghafal materi, tetapi juga memahami konsep dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan itu, Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter, demokratis, serta mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat (Lubis et al., 2022; Yuliah et al., 2025).

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar perlu dirancang dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik sehingga mereka dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar, interaksi sosial, dan kolaborasi (Murtiyasa & Muslikhah Sari, 2022). Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, dan kemampuan memecahkan masalah (Savitri & Meilana, 2022). Selain itu, pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan mendorong peserta didik menghubungkan konsep dengan situasi nyata (Pratiwi, 2025). Oleh karena itu, penerapan pembelajaran aktif menjadi salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Pemahaman konsep merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik yang memiliki pemahaman konsep yang baik mampu menjelaskan kembali suatu konsep dengan bahasanya sendiri, memberikan contoh yang sesuai, membandingkan berbagai konsep, serta menerapkannya dalam berbagai situasi kehidupan (Savitri & Meilana,

2022; Murtiyasa & Muslikhah Sari, 2022). Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran (Hutabarat et al., 2024; Panjaitan & Hafizzah, 2025).

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 2 Bandar Agung, Lampung Utara menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami materi, khususnya pada materi hak dan kewajiban. Data awal menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik kelas IV, hanya 12 peserta didik (38,71%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 18 peserta didik (61,29%) belum mencapai ketuntasan. Temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memfasilitasi peserta didik untuk membangun pemahaman konsep secara optimal.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran Role Playing berbantuan media Flashcard. Model Role Playing memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar melalui simulasi dan aktivitas bermain peran sehingga mereka dapat memahami konsep secara lebih bermakna (Miftahudin et al., 2025). Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, serta mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual (Hudia et al., 2025). Pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat pemahaman konseptual karena peserta didik membangun pengetahuannya melalui proses belajar yang aktif (Pratiwi, 2025). Selain itu, penggunaan media Flashcard membantu peserta didik memahami konsep melalui penyajian gambar dan kata kunci yang sederhana sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat (Wulan & Febrianti, 2025). Dengan demikian,

integrasi model Role Playing berbantuan media Flashcard diperkirakan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan peserta didik, kemampuan berkomunikasi, serta hasil belajar karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain peran (Tambunan et al., 2023). Penelitian yang dilakukan Miftahudin et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing mampu meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Di sisi lain, penggunaan media Flashcard terbukti membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian gambar dan kata kunci yang menarik sehingga meningkatkan perhatian, motivasi, dan daya ingat peserta didik (Krisdiana & Jamaludin, 2023). Penelitian lain juga melaporkan bahwa media Flashcard berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar karena mampu menyajikan informasi secara sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik (Athoillah et al., 2025; Wulan & Febrianti, 2025).

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif, sebagian besar penelitian masih mengkaji efektivitas model Role Playing dan media Flashcard secara terpisah serta lebih banyak menggunakan hasil belajar sebagai variabel penelitian (Tambunan et al., 2023; Wulan & Febrianti, 2025). Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan model Role Playing berbantuan media Flashcard untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih sangat terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang menguji efektivitas integrasi model dan media tersebut pada materi hak dan kewajiban di kelas IV sekolah dasar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut sehingga diperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran aktif berbantuan media visual terhadap pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran Role Playing yang dipadukan dengan

media Flashcard untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar atau menguji model dan media secara terpisah, penelitian ini secara khusus mengintegrasikan kedua komponen tersebut dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Role Playing berbantuan media Flashcard terhadap pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 2 Bandar Agung, Lampung Utara.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Role Playing berbantuan media Flashcard terhadap pemahaman konsep peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain eksperimen semu yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa proses pengacakan subjek penelitian (Sugiyono, 2022). Pada desain ini, kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran Role Playing berbantuan media Flashcard, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan model Discovery Learning. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui perubahan pemahaman konsep peserta didik.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SD Negeri 2 Bandar Agung, Lampung Utara. Sampel penelitian terdiri atas 30 peserta didik, yang terbagi menjadi 15 peserta didik pada kelas eksperimen dan 15 peserta didik pada kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh

anggota populasi yang menjadi subjek penelitian dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2022).

Instrumen penelitian berupa tes pemahaman konsep yang disusun berdasarkan indikator kemampuan menjelaskan, memberikan contoh, mengelompokkan, membandingkan, dan menyimpulkan konsep. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 15 butir soal, sebanyak 10 butir soal dinyatakan valid, sedangkan 5 butir soal dinyatakan tidak valid, sehingga hanya 10 butir soal yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,920, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat analisis. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk, sedangkan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics pada taraf signifikansi 0,05. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran Role Playing berbantuan media Flashcard terhadap pemahaman konsep peserta didik. Selain menguji signifikansi statistik, penelitian ini juga menghitung effect size untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran terhadap pemahaman konsep peserta didik.

Penelitian ini telah memperoleh izin dari pihak SD Negeri 2 Bandar Agung sebelum pelaksanaan penelitian. Seluruh data yang diperoleh digunakan hanya untuk kepentingan penelitian dengan tetap menjaga kerahasiaan identitas peserta didik serta menerapkan prinsip-prinsip etika penelitian selama proses pengumpulan dan pengolahan data.

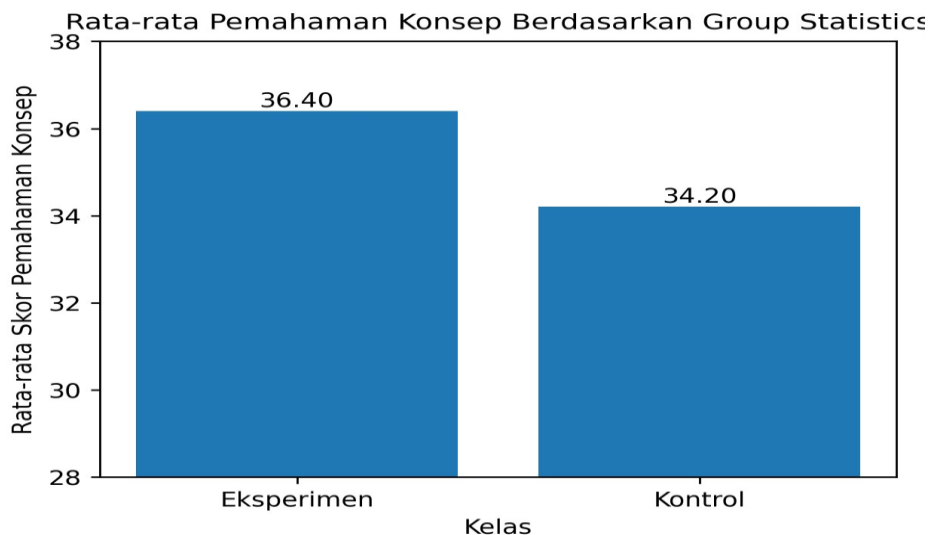
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Role Playing berbantuan media Flashcard terhadap pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Bandar Agung, Lampung Utara. Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan posttest untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep yang dicapai. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics melalui uji Independent Sample t-test.

Tabel 1. Perbandingan Skor Pemahaman Konsep peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Kategori
Eksperimen	15	36,40	2,131	Tinggi
Kontrol	15	34,20	1,656	Sedang

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa rata-rata skor pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 36,40, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 34,20. Selisih rata-rata sebesar 2,20 poin menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Role Playing berbantuan media Flashcard memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Discovery Learning berbantuan LKPD bergambar. Selain itu, standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 2,131, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 1,656, yang menunjukkan bahwa sebaran nilai pada kedua kelas relatif.



Gambar 1. Grafik Rata-rata Pemahaman Konsep Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa rata-rata pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Flashcard memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada materi hak dan kewajiban.

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality							
Nilai Pretest	Kelas Penelitian	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	Kelas Kontrol	.141	15	.200 [*]	.985	15	.993
	Kelas Eksperimen	.119	15	.200 [*]	.962	15	.721

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality							
Nilai Posttest	Kelas Penelitian	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Posttest	Kelas Kontrol	.285	15	.002	.905	15	.114
	Kelas Eksperimen	.211	15	.072	.906	15	.116

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest kelas kontrol sebesar 0,993 dan kelas eksperimen sebesar 0,721. Selanjutnya, pada data posttest, nilai signifikansi

kelas kontrol sebesar 0,114, sedangkan kelas eksperimen sebesar 0,116. Seluruh nilai signifikansi pada masing-masing kelompok menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest maupun posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Oleh karena itu, data penelitian telah memenuhi salah satu asumsi yang dipersyaratkan untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan Independent Sample t-test.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Pretest	Based on Mean	.292	1	28	.593
	Based on Median	.302	1	28	.587
	Based on Median and with adjusted df	.302	1	26.045	.587
	Based on trimmed mean	.281	1	28	.600

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Posttest	Based on Mean	1.450	1	28	.239
	Based on Median	.851	1	28	.364
	Based on Median and with adjusted df	.851	1	27.992	.364
	Based on trimmed mean	1.491	1	28	.232

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,239. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,239 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi asumsi homogenitas sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan Independent Sample t-test.

Tabel 4. Uji Hipotesis (*Independent Sample T-Test*)

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Nilai Posttest	Equal variances assumed	1.450	.239	-3.157	28	.004	-2.200	.697	-3.628 -.772
	Equal variances not assumed			-3.157	26.389	.004	-2.200	.697	-3.632 -.768

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,004, yaitu lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$). Selain itu, diperoleh nilai $t = -3,157$ dengan derajat kebebasan (df) sebesar 28. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan media Flashcard terhadap pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Nilai mean difference sebesar -2,200 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan media Flashcard berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan model Role Playing berbantuan media Flashcard memiliki kemampuan memahami konsep yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Discovery Learning. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik mampu menciptakan proses belajar yang lebih bermakna sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan media Flashcard mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi konsep, berdiskusi, serta menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari sehingga pemahaman konsep berkembang secara lebih mendalam (Hudia., 2025). Penggunaan

media Flashcard juga membantu peserta didik memvisualisasikan konsep melalui gambar dan kata kunci sehingga informasi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Rahman, 2024). Selain meningkatkan pemahaman konsep, pembelajaran yang bersifat aktif dan kontekstual juga mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, bekerja sama dengan teman, serta berpartisipasi selama proses pembelajaran (Utami, 2025). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kombinasi model pembelajaran yang interaktif dengan media visual mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Selain memberikan pengalaman belajar secara langsung, penerapan model Role Playing berbantuan media Flashcard juga mendorong pembelajaran kolaboratif melalui kegiatan berdiskusi, bertukar ide, dan bekerja sama selama proses bermain peran sehingga kemampuan komunikasi peserta didik berkembang (Lestari et al., 2024). Penggunaan media Flashcard membantu meningkatkan keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*) karena penyajian gambar dan kata kunci memudahkan peserta didik memahami serta menghubungkan konsep dengan pengetahuan yang telah dimiliki (Rachwadi et al., 2025). Keterlibatan aktif tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep peserta didik, sehingga model Role Playing berbantuan media Flashcard menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar (Nurfadilah et al., 2023).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, penelitian hanya melibatkan 30 peserta didik dari satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas (Creswell & Creswell, 2023). Kedua, penelitian hanya dilaksanakan pada materi hak dan kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga efektivitas model pembelajaran Role Playing berbantuan media Flashcard pada materi lain belum dapat diketahui. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada pengukuran pemahaman konsep, sehingga penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun hasil belajar peserta didik (Sugiyono, 2022).

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa model pembelajaran Role Playing berbantuan media Flashcard dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penerapan model ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Mulyasa, 2022). Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan model Role Playing yang didukung media Flashcard sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna (Ningrum et al., 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan media Flashcard berpengaruh terhadap pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 2 Bandar Agung, Lampung Utara. Model pembelajaran ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna sehingga membantu peserta didik memahami konsep melalui pengalaman belajar secara langsung.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya dalam penerapan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman konsep. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi guru sekolah dasar dalam memilih model pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media Flashcard sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.

Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, cakupan sekolah yang lebih luas, serta mengembangkan penerapan model Role Playing berbantuan media Flashcard pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengkaji pengaruh model pembelajaran ini terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun keterampilan kolaborasi

peserta didik sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penerapannya.

REFERENCES

- Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M. S. (2023). *Pengaruh Model Role Playing dengan Permainan Tradisional Pasaran terhadap Kemampuan Numerik Siswa*. MANAZHIM: Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan, 5(1), 323–334.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). *Pengaruh Media Flashcard terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar*.
- Heryanti, H. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Materi Mengidentifikasi Benua-Benua Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Vi Sdn Sukadanau 05 Kabupaten Bekasi. *Pedagogiana*, 8(4).
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (10th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). *Pengaruh Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Miftahudin, I., Yonanda, D. A., Saputra, D. S., Suwandayani, B. I., & Sutinah, C. (2025). *Role Playing-Assisted PBL Model to Improve Student Understanding in Grade V of Elementary School*. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Murtiyasa, B., & Muslikah Sari, N. K. P. (2022). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep pada Materi Bilangan*.
- Pangalila, T., & Fatimah, S. (2024). *The Influence of Civic Education Learning and the Pancasila Student Profile Program on Improving Ideological Values Understanding*. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*.
- Rawung, J. J., & Merentek, R. M. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Savitri, O., & Meilana, S. F. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar*.

- Setiawan, A., et al. (2023). *Pengaruh Model Role Playing Berbantu Flashcard terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Elementary School*, 10(2), 136–145.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2). Bandung: Alfabeta.
- Tambunan, F. F. Y., Siahaan, T. M., & Sirait, E. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN 091287 Panei Tengah*. *Jurnal Sains Student Research*, 1(2), 293–305.
- Wulan, F. P., & Febrianti, N. (2025). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila melalui Media Flashcard Kelas V SD*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Rahman, A. (2024). *Digital Media-Based Learning Media for Civic Education in Elementary Schools*. *Cakrawala Pendas*.
- Nurhamami, S. S. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 3(01), 178-185.