

Penerapan Model Multisensori dan *Role-Playing* untuk Mengatasi Permasalahan belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Fase A

Rasti Yuniar Ramadani¹, Wita Novita²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru,
Universitas Djuanda Bogor

uniarrasty@gmail.com, witanovita51@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang muncul pada siswa sekolah dasar yang sering kali berfokus pada kemampuan literasi, namun tidak dibarengi dengan pemahaman kontekstual. Siswa mampu membaca teks dengan lancar, namun kesulitan menghubungkannya dengan realitas kehidupan. Model pembelajaran konvensional cenderung menghasilkan siswa yang mahir membaca, namun lemah dalam penerapan konteks nyata. Studi ini bertujuan menyajikan solusi terkait permasalahan pembelajaran yang dibalut dalam perencanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan pendekatan multisensori dan *roleplay* kelompok. Studi dilakukan menggunakan metode kajian literatur atau studi pustaka. Selanjutnya, sumber literatur tersebut dikaji, lalu dibuat hasil dan pembahasan sehingga dapat disusun kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kedua model pembelajaran yang relevan digunakan dalam memitigasi permasalahan pembelajaran dalam konteks Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, multisensori, *roleplay*, siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan pokok dalam membentuk kemajuan moral dan intelektual bagi calon pemimpin bangsa di masa mendatang. Tanpa pendidikan, manusia sulit berkembang dan berisiko tertinggal. Oleh sebab itu, pendidikan perlu difokuskan secara tepat guna mencetak individu berkualitas yang kompetitif (Arif, 2021). Selain menanamkan akhlak mulia dan moralitas tinggi, pendidikan juga berfungsi sebagai strategi peningkatan mutu sumber daya manusia (SDM) dari segi fisik, mental, maupun spiritual (Andiyani, 2024). Kurikulum Merdeka hadir sebagai alternatif kurikulum sebagai respons atas hambatan belajar selama pandemi, dengan

menawarkan fleksibilitas "merdeka belajar" bagi pendidik dan pimpinan sekolah dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik setiap siswa (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Melalui Merdeka Belajar yang dipadukan dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila serta fokus pada komponen inti Kurikulum Merdeka, diproyeksikan dapat menjawab berbagai hambatan pendidikan secara berkelanjutan (Alimuddin, 2023).

Pendidikan Pancasila adalah muatan kurikulum wajib yang diberikan pada semua tingkatan pendidikan, dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Karakteristik utama dari bidang studi ini terletak pada fokusnya sebagai pendidikan nilai dan moralitas (Nurgiansah, 2021). Fokus utama seorang guru haruslah pada tantangan yang dialami siswa di kelas, dengan menemukan solusi yang akurat, cepat, dan efektif (Paramita et al., 2025). Siswa diharapkan tumbuh sebagai penerus bangsa melalui pembinaan nilai-nilai Pancasila, serta memiliki karakter, moralitas, dan etika yang mumpuni (Pratama et al., 2025). Pengembangan Pendidikan Pancasila di tingkat SD pada intinya merupakan landasan penting bagi kehidupan sehari-hari. Namun, realitas di lapangan memperlihatkan bahwa proses belajar masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk cara mengajar yang kurang efektif serta minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar (Aprilianti, 2025).

Implementasi pembelajaran merujuk pada realisasi sistematis dari rencana pembelajaran yang mengintegrasikan strategi instruksional, media, dan sumber daya untuk mendukung pencapaian kompetensi (Sya, 2020). Pemilihan metode berdampak signifikan terhadap jenis materi yang diserap siswa serta pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan strategi dan metode yang sesuai akan berdampak langsung pada mutu hasil pendidikan siswa (Nabilaha, 2024). Fase A menjadi tahap krusial dalam proses pendidikan anak usia dini. Pada fase ini, anak-anak mengalami perkembangan pesat pada aspek berpikir dan emosional mereka (Jamaludin & Alanur, 2021). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, pengajaran tidak sekadar fokus pada pengenalan simbol Pancasila, tetapi juga pada pemahaman

dan penanaman nilai-nilai Pancasila dalam keseharian berperilaku (Dausat et al., 2025). Dengan demikian, integrasi nilai-nilai Pancasila dalam kegiatan belajar harian perlu mendapatkan perhatian khusus terhadap aspek waktu, terutama melalui pemilihan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif (Nurgiansah, 2021).

Metode pengajaran yang pertama ialah pendekatan multisensori. Pendekatan multisensori merupakan strategi pengajaran yang memanfaatkan berbagai indera secara bersamaan selama proses belajar, misalnya penglihatan, pendengaran, sentuhan, serta gerakan (Lestari, 2025). Contohnya, melalui media visual dengan memanfaatkan kartu bergambar yang berisi simbol-simbol Pancasila (Farida & Paksi, 2025). Penggunaan metode visual, kinestetik, dan auditif secara terintegrasi dapat mengoptimalkan efektivitas pembelajaran, sehingga setiap siswa memperoleh manfaat maksimal dari pendekatan tersebut (Ismi & Witasoka, 2025). Metode permainan peran atau *roleplay* menawarkan efektivitas yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa. Melalui strategi ini, proses belajar menjadi lebih bermakna, menyenangkan, relevan dengan kehidupan nyata, dan melibatkan partisipasi aktif. Penerapan metode ini juga menghasilkan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa (Martayadi & Marzuki, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi riset berbasis kajian literatur dengan menganalisis temuan dari berbagai artikel ilmiah yang dipublikasikan di jurnal-jurnal kredibel (Paré et al., 2015). Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran siswa fase A pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti melakukan analisis yang meliputi penyebab masalah sekaligus menyoroti solusi beserta kelemahan dan kekurangan terkait model pembelajaran yang efektif guna memperkuat penguasaan siswa mengenai nilai-nilai Pancasila dalam konteks nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kajian pustaka dari beberapa artikel mengungkapkan masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa SD fase A. Siswa memiliki kemampuan membaca yang lancar tanpa pemahaman terhadap isi bacaan dan sering kali kesulitan mengaitkan isi bacaan dengan realitas kehidupan sehari-hari. Masalah ini berakar pada kurangnya latihan berpikir kritis dan strategi pengajaran guru yang masih didominasi oleh metode ceramah serta cenderung terpaku pada pemaparan materi dari buku teks atau buku paket tanpa mengintegrasikannya dengan pengalaman praktis siswa (Herawati & Sya, 2025).

Solusi pertama yang diusulkan berupa pendekatan multisensori. Dalam konteks Pendidikan Pancasila dalam capaian pembelajaran siswa Fase A, multisensori mengubah simbol hafalan, misalnya lambang Garuda Pancasila menjadi pengalaman nyata di mana siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat kartu bergambar berisi simbol-simbol dan keterangannya. Siswa juga menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" dengan gerakan. Dalam hal ini, siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan. Pembelajaran yang sulit jadi terasa menyenangkan. Keterlibatan banyak indra terbukti mengoptimalkan ingatan dan penguasaan materi siswa (Enjellika & Yudha, 2024). Namun, terdapat kekurangan yang perlu diperhatikan, yaitu kebutuhan durasi yang lebih lama untuk menyelesaikan setiap sesi pembelajaran tersebut.

Opsi selanjutnya berupa penerapan *roleplay* atau bermain peran dalam berbagai situasi. Dalam hal ini, pembelajaran dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila di mana siswa bermain peran sesuai skenario yang sudah dipersiapkan oleh guru (Kosasih, 2025). Hal ini membantu siswa memahami situasi dalam pengalaman langsung, refleksi, dan simulasi kontekstual, bukan sekadar teori (Hidayati et al., 2024). Sementara itu, kekurangan model pembelajaran terdapat pada konsumsi waktu yang lebih lama dan potensi timbulnya gangguan dan ketidakteraturan jika pengelolaannya kurang optimal. Secara keseluruhan, dua model pembelajaran ini memerlukan

mitigasi adaptif. Guru mengontekstualisasikan konten pembelajaran dengan realitas keseharian siswa agar lebih relevan. Guru memastikan materi kartu huruf dan lagu sesuai dengan tingkat kemampuan siswa yang beragam serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih peran yang mereka kuasai atau yang mereka minati. Dalam hal ini, interaksi edukatif yang berlangsung memiliki kontribusi signifikan terhadap tingkat partisipasi siswa, yang pada akhirnya menentukan keberhasilan perolehan kompetensi komunikatif akademik mereka (Sya et al., 2021).

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan multisensori dan *roleplay* merupakan solusi inovatif dan efektif dalam mengatasi masalah pemahaman kontekstual Pancasila di kalangan siswa SD. Banyak siswa yang sudah terampil dalam membaca, namun kesulitan mengaitkan informasi dengan kenyataan akibat metode pengajaran ceramah yang konvensional. Penggabungan kedua metode berhasil meningkatkan daya ingat simbol-simbol Pancasila, partisipasi aktif, serta penerapan nilai yang menyeluruh. Kelebihannya termasuk pembelajaran yang menyenangkan dengan mengubah pengalaman belajar yang pasif menjadi interaktif, meskipun terdapat tantangan waktu dan gangguan yang dapat dimitigasi dengan penyesuaian materi dan distribusi peran. Secara keseluruhan, model ini dianjurkan untuk diterapkan secara luas dengan tujuan memperkuat karakter bangsa sejak dini.

REFERENSI

- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67–75.
<https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i02.995>
- Andiyani, L. (2024). *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1.1 SD Dharma Karya UT.*

- Anisa Ayu Nabilaha, F. T. (2024). *Vol 12 Special Issue No 1 2024 JDPP Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar*.
<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Aprilianti, A. M. P. M. S. (2025). *MODEL ROLE PLAY SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KESIAPSIAGAAN SISWA PADA LITERASI BENCANA*.
- Dr. Khairan Muhammad Arif, M. M. E. (2021). *STRATEGI MEMBANGUN SDM YANG KOMPETITIF, BERKARAKTER DAN UNGGUL MENGHADAPI ERA DISRUPSI*.
- Enjellika, N., & Yudha, R. K. (2024). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pembentukan Karakter Siswa di SD Negeri 10 Kepahiang. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 120–126.
<https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1167>
- Farida, L., & Paksi, H. P. (2025). *PENINGKATAN PEMAHAMAN SIMBOL PANCASILA MELALUI MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS 2 SD*. 13(10), 2655–2668.
- Herawati, M., & Sya, M. F. (2025). Strategi Mengatasi Permasalahan dalam Pembelajaran PKN pada Siswa Kelas 4 SD. *Karimah Tauhid*, 4(7), 4295–4310.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i7.18710>
- Hidayati, N., Winarno, W., & Adi, F. (2024). Role-playing For Internalizing Pancasila Values In PKn Learning: A Systematic Literature Review. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(4), 643–655. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i4.90572>
- Ismi, R., & Witasoka, D. (2025). Pengaruh Multisensori terhadap Hasil Belajar dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Inklusif. *Pendiri: Jurnal Riset Pendidikan*, 2(2), 89–97.
- Jamaludin, J., & Alanur, S. N. (2021). *PENGEMBANGAN CIVIC KNOWLEDGE DAN LITERASI INFORMASI DI MASA PANDEMI COVID-19 MELALUI CASE METHOD PADA MAHASISWA PENDIDIKAN PANCASILA DAN*

- KEWARGANEGARAAN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 28. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10083>
- Lenny Kosasih. (2025). *INTEGRASI KOOPERATIF, ROLE PLAY, DAN PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Martayadi, U., & Marzuki, M. (2019). Keefektifan metode role playing untuk penanaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v6i1.6897>
- Nadhif Janka Dausat, M., Hepy Nurani, S., Putri, P., Gigih Jaluadhi, P., & Avilia Putri, M. (2025). *Media Gambar dalam Memperkuat Pemahaman Nilai Pancasila pada*. 04(02).
- Nurgiansah, T. H. (2021). PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK KARAKTER JUJUR. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Nurgiansah, T. H. , H. H. , & K. C. M. (2021). R. playing dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *J. K.* 18(1), 56-64. (2021). *Role playing dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan*.
- Paramita, N. M. N. W., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). Peran Lingkungan Sekolah dan Sikap Disiplin dalam Membentuk Semangat Belajar Pendidikan Pancasila terhadap Siswa Fase A Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 4793–4800. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7856>
- Paré, G., Trudel, M.-C., Jaana, M., & Kitsiou, S. (2015). Synthesizing information systems knowledge: A typology of literature reviews. *Information & Management*, 52(2), 183–199. <https://doi.org/10.1016/j.im.2014.08.008>
- Pratama, V., Kurniawan, D., & Jannah, D. R. (2025). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa SD. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 153–156. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.340>

- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Journal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Sya, M. F. (2020). *KETERAMPILAN MENULIS ESAI NARATIF BAHASA INGGRIS MELALUI STRATEGI PEER REVIEW THE IMPROVEMENT OF NARRATIVE ESSAY WRITING ABILITY THROUGH PEER REVIEW MF Sya 1a*.
- Sya, M. F., Adri, H. T., Kholik, A., Sudjani, D. H., & Lathifah, Z. K. (2021). Indonesian Learning: Towards The Academic Achievement of Communicative Competence. *Indonesian Journal of Social Research (IJSR)*, 3(3), 183–189.
- Tanti Widi Lestari, N. I. W. S. M. (2025). *1367-Article Text-2386-1-10-20250730*.