



PENINGKATAN SIKAP DEMOKRATIS SISWA MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS IV SD N 191/VI MERANTI

Siti Jauhar¹, Satriani²

^{1,2}PGSD Universitas Negeri Makassar

Email:sitijauhar@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 7-05-2025</i> <i>Revised; 10-06-2025</i> <i>Accepted; 11-07-2025</i> <i>Published; 12-08-2025</i>	Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini berkaitan dengan sikap demokratis siswa yang rendah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mempunyai tujuan untuk mengetahui penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan sikap demokratis siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD N 191/VI Meranti. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus , yang melibatkan 30 siswa SD N 191/VI Meranti. Dimana dalam setiap siklus terdapat observasi dan pengujian untuk melihat hasil persiklus. Dalam temuan penelitian ini menunjukkan bahwa saat prasiklus terdapat 23% siswa yang sudah mulai menerapkan pembelajaran, pada siklus I, 67% siswa berhasil, dan yang terakhir pada siklus II 100% siswa sudah berhasil menerapkan pembelajaran. Berdasarkan hasil dan analisis tersebut diketahui penggunaan metode bermain peran mampu menunjukkan peningkatan sikap demokratis siswa kelas IV SD N 191/VI Meranti.
Key words: Sikap Demokratis, Metode Bermain Peran, Pembelajaran PPKn	artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi  CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Dalam proses menuju Indonesia emas maka diperlukan suatu sikap demokratis pada setiap lapisan masyarakat. Menurut pendapat Rodiyana. R (2018) sikap demokratis merupakan sebuah karakter atau kepribadian yang dimiliki oleh seseorang yang menunjang untuk melakukan tindakan yang selaras dengan nilai-nilai yang termuat di dalam demokrasi. Namun, kebanyakan masyarakat menganggap demokrasi merupakan persoalan politik serta kekuasaan suatu negara. Padahal yang sesungguhnya adalah demokrasi tidak melulu tentang politik atau partai melainkan sebuah hak dan dimiliki oleh semua orang yang hidup dalam sebuah negara yang menganut sistem demokrasi (Tridonanto, A. 2014). Menurut Harefa, D., & Fatolosa Hulu, M. M. (2020) pemahaman demokrasi dalam masyarakat masih tergolong rendah. Dalam bukunya terdapat pernyataan “*Demokrasi itu politik bukan ekonomi, jadi wajar lo belum sejahtera*”. Dalam satu sisi pernyataan tersebut memang benar, akan tetapi di sisi yang lain demokrasi juga berhubungan dengan ekonomi. Dengan demokrasi yang

menyediakan berbagai kerangka untuk pembangunan ekonomi, sedangkan dengan ekonomi yang kuat maka dapat mendukung keberlanjutan demokrasi.

Selain itu, untuk mewujudkan suatu negara dengan budaya yang demokratis, maka sejak dini harus ditanamkan sikap yang demokratis yang dapat kita mulai dengan pendidikan, dimana salah satunya adalah dalam pendidikan sekolah dasar (Ayu, M., Idris, M., & Dedy, A. 2020). Hal yang menjadi dasar dari sebuah demokrasi adalah partisipasi yang interaktif yang berasal dari masing-masing individu, dimana dalam internalisasi karakter demokratis yang masih belum cukup meningkat secara ideal dalam diri siswa sekolah dasar membuat siswa lebih sedikit berpartisipasi interaktif secara aktif (Susilaningrum, E. S., & Mustadi, A. 2017).

PPKn termasuk dalam mata pelajaran yang dapat membantu mengoptimalkan sikap demokratis siswa. Mata pelajaran ini memiliki peran yang mendasar yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dan prinsip demokrasi pada siswa (Romadhon, N. R., & Winahyu, S. E. 2024). Dengan melalui pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa terutama pada siswa kelas tinggi, diharapkan siswa dapat memahami, menganalisis, menjiwai, dan mengatasi setiap permasalahan yang tengah dilalui secara berkelanjutan yang didasarkan pada cita-cita ataupun tujuan dari bangsa Indonesia (Lubis, M. A., Dalimunthe, H., & Azizah, N. 2022).

Untuk meningkatkan sebuah sikap demokratis siswa di SD N 191/VI Meranti maka diperlukan sebuah metode inovatif untuk melakukan proses pembelajaran selain metode ceramah yang membosankan. Metode pembelajaran tidak hanya berperan sebagai sarana dimana digunakan untuk menyampaikan materi, akan tetapi metode juga berfungsi sebagai salah satu elemen penting atau fungsi yang lebih luas, selain dalam menyampaikan informasi, penggunaan metode juga dapat mengelola proses pembelajaran agar siswa mendapatkan capaian tujuan pembelajaran secara efektif (Yulaini, Dkk. 2025). Metode bermain peran (*role playing*) adalah salah satu metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Metode bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dimana siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku atau peran tertentu sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat (Zahra, R. A., Relmasira, S. C. & Juneau, J. 2018). Hal ini berarti siswa diajak untuk melakukan mini drama dengan mencantumkan nilai demokrasi.

Menurut Adini, N. A. S., & SH, S. P. (2021) metode *Role Playing* adalah salah satu metode yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menguasai pembelajaran dan menunjang siswa agar dapat meningkatkan daya imajinasi serta kemampuan dalam menghayati peran yang akan dimainkan. Melalui metode belajar yang seperti ini, para siswa akan diberikan peluang untuk menggambarkan, mengungkapkan, serta mengekspresikan sikap, perilaku, atau perasaan yang sedang dipikirkan, dirasakan atau diinginkan seolah-olah mereka benar-benar menjadi tokoh yang sedang diperankan. Penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran nantinya siswa akan dibimbing bagaimana menghadapi sebuah permasalahan dengan cara menempatkan diri ke dalam situasi yang mengandung masalah tersebut, siswa diminta guru untuk memainkan peran setelah melakukan diskusi bersama (Munasih, M. P. 2023).

Masalah yang terjadi pada SD N 191/VI Meranti adalah siswa yang tidak peduli dengan sikap demokratis dimana siswa kurang peduli dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan

permasalahan yang telah diidentifikasi, maka didapat tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan sikap demokratis siswa melalui metode bermain peran dalam mata pelajaran PPKn di SD N 191/VI Meranti.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dalam penelitian ini. Metode ini dilakukan melalui dua siklus serta empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode yang dilakukan berupa kualitatif yang berupa memahami fenomena yang dialami objek penelitian seperti perilaku maupun motivasi.

Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD N 191/VI Meranti yang terletak di Desa Meranti, Kecamatan Renah Pamenang, Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran genap yaitu 2024/2025 dari bulan April – Juni. Subjek penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas IV SD N 191/VI Meranti yang terdiri dari 30 siswa.

Dengan Penelitian Tindakan Kelas ini, maka dapat membantu peneliti agar dapat memperbaiki proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan agar guru dapat meningkatkan sikap demokratis pada siswa, dimana pada penelitian ini dikerjakan melalui dua siklus yang masing-masing siklusnya terdapat tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi, serta kolaborasi dengan guru kelas.

Rumus yang dipakai dalam menganalisis data adalah sebagai berikut :

$$S = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Presentase belajar siswa pada saat prasiklus, pada proses pembelajaran ini menggunakan metode ceramah di kelas IV SD N 191/VI Meranti.

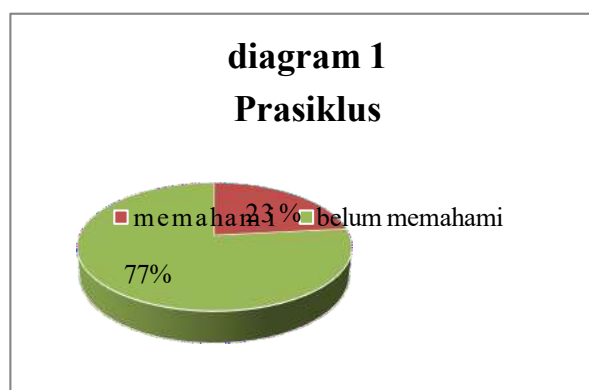


Diagram 1. Prasiklus Penelitian

Dari diagram di atas dari 30 siswa hanya 7 orang siswa atau 23% yang memahami materi pembelajaran menggunakan metode ceramah. Selebihnya masih belum bisa mengikuti pembelajaran.

Kemudian pada siklus I dimana guru mulai melakukan proses kegiatan belajar dengan menggunakan metode bermain peran yang diikuti oleh seluruh siswa kelas IV. Maka diperoleh data sebagai berikut :

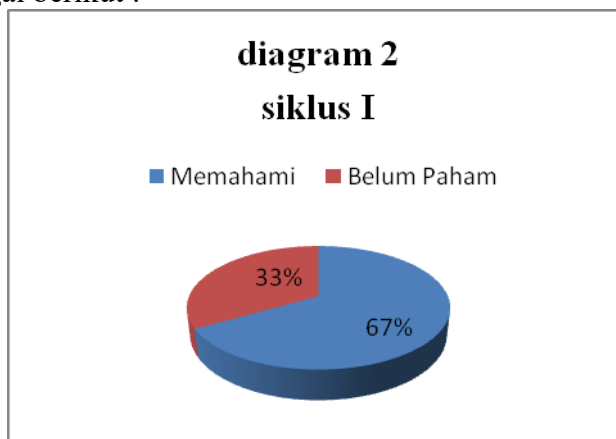
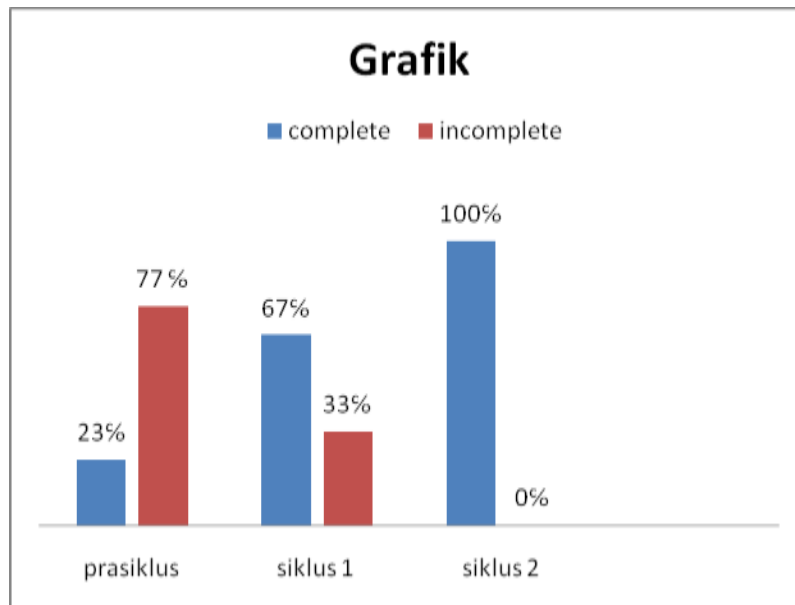


Diagram 2. Siklus Penelitian

Pada siklus I siswa kelas IV SD N 191/VI Meranti sangat antusias dengan metode bermain peran. Karena siswa melakukan proses pembelajaran dengan bermain sambil belajar yang mana membuat siswa terlihat santai dan nyaman, bahkan antusias dengan metode bermain peran. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang mungkin masih belum bisa memahami isi materi karena guru belum bisa memaksimalkan kegiatan belajar.

Kemudian dilaksanakan siklus II, dimana pada siklus ini, guru sudah merancang dengan sempurna kegiatan pembelajaran yang dibantu oleh teman sejawat. Pada siklus ini semua siswa sudah memahami serta menerapkan materi pembelajaran, atau pada siklus II sudah mencapai target tujuan pencapaian yaitu 100% siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan bisa memahami materi.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa di kelas IV SD N 191/VI Meranti, kinerja siswa dalam menerapkan pembelajaran atau materi yang disampaikan meningkat secara signifikan melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*). Hasil analisis siswa pada saat prasiklus yaitu 23% dari 30 siswa yang dapat memahami dan menerapkan pembelajaran. Sedangkan pada saat dilaksanakan siklus I dengan mencoba menggunakan metode bermain peran maka presentase siswa naik dengan pesat, sehingga 67% dari 30 siswa sudah dapat menerapkan pembelajaran. Kemudian guru mencoba untuk melakukan lagi pada siklus II, dimana guru sudah mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan bantuan teman sejawat, maka di dapatkan hasil yang memuaskan yaitu 100% siswa dapat memahami dan menerapkan apa yang dipelajarinya.



Grafik 1. Persentase Siklus Penelitian

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari data yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan terhadap perilaku siswa dalam bersikap secara demokratis dengan melalui penerapan metode bermain peran kelas IV SD N 191/VI Meranti sangat memuaskan, siswa dapat bersikap demokratis dan hasil belajar menjadi lebih baik lagi.

Dalam hal ini bermain peran merupakan salah satu metode yang mampu menumbuhkan sikap demokratis pada siswa serta peningkatan perilaku siswa untuk menjadi warga yang demokratis, hal ini dikarenakan siswa diberikan sebuah kesempatan agar dapat melaksanakan kegiatan serta menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dengan memainkan suatu peran tertentu baik itu bertema di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat (Zahra, R. A., Relmasira, S. C., & Juneau, J. L. 2018).

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan ribuan terimakasih kepada Allah SWT karena dengan karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Karya Ilmiah dengan baik dan tepat waktu. Penulis juga berterimakasih kepada dosen pembimbing bapak Dr. Ir. Ramlan Mahmud, S. Pd., M. Pd., IPM. Terima kasih kepada orang tua yang selalu mendukung, berjuang, dan mendoakan saya, serta teman-teman seperjuangan yang telah banyak membantu saya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam proses perbaikan pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan sikap demokratis siswa kelas IV SD N 191/VI Meranti yang dilakukan pada mata pelajaran PPKn. Hal ini dibuktikan dalam analisis perkembangan siswa yang menunjukkan peningkatan, mulai dari prasiklus 23% siswa memahami dan menerapkan pembelajaran, kemudian pada saat pelaksanaan siklus I meningkat menjadi 67% siswa ikut aktif berperan dalam proses pembelajaran, dan terakhir pada siklus II 100% siswa sudah berhasil memahami, memaknai, menerapkan, serta aktif dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan yang ada, maka peneliti sarankan kepada pembaca khususnya para guru dan pendidik lainnya yang mengalami permasalahan pembelajaran atau ingin meningkatkan keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran maka dapat menerapkan metode bermain peran. Untuk itu diharapkan sekolah dapat memfasilitasi guru untuk mengembangkan potensi melalui PTK agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. A. S., & SH, S. P. (2021). *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips*. CV. Dotplus Publisher.
- Ayu, M., Idris, M., & Dedy, A. (2020). Implementasi Sikap Demokratis Dalam Pembelajaran Pkn Pada Siswa SD. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 316-328.
- Harefa, D., & Fatolosa Hulu, M. M. (2020). *Demokrasi Pancasila di era kemajemukan*. Pm Publisher.
- Lubis, M. A., Dalimunthe, H., & Azizan, N. (2022). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD/MI Buku Ajar untuk PGSD/PGMI*. Samudra Biru.
- Munasih, M. P. (2023). *Metode Pembelajaran Bermain Peran: Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah*. CV. DOTPLUS Publisher.
- Rodiyana, R. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Vct (Value Clarification Technique) Untuk Meningkatkan Sikap Demokratis Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 457431.
- Romadhon, N. R., & Winahyu, S. E. (2024). ANALISIS PERKEMBANGAN SIKAP DEMOKRATIS PESERTA DIDIK KELAS 2 SD MELALUI PEMBELAJARAN PPKN DI SDN KIDULDALEM 2 KOTA MALANG. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(3), 13-13.
- Susilaningrum, E. S., & Mustadi, A. (2017). Pengembangan media reflective-picture storybook untuk meningkatkan karakter demokratis siswa kelas v sekolah dasar. 177 – 185.
- Tridonanto, A. (2014). *Mengembangkan pola asuh demokratis*. Elex Media Komputindo.
- Yulaini, E., Thalib, D., Novita, D., Lestari, F. P., Anandari, A. A., Mayasari, T., & Suganda, A. D. (2025). *METODOLOGI PENGAJARAN*. Penerbit Widina.
- Zahra, R. A., Relmasira, S. C., & Juneau, J. L. (2018). Upaya Peningkatan Ketrampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKN melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 175-183.