

Global Journal Pendidikan IPA

https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/jpi/
Volume 5, Nomor 3 Agustus 2026
e-ISSN: 2762-1432
DOI.10.35458

Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Pembelajaran PKn Siswa Sekolah Dasar

Ritha Tuken
Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email : ritha.tuken@unm.ac.id

Artikel info
Received: 9-08-2026
Revised: 13-08-2026
Accepted: 24-08-2026
Published: 31-08-2026

Abstrak

Penelitian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap demokratis, tanggung jawab, dan pemahaman peserta didik terhadap hak serta kewajibannya sebagai warga negara. Namun, proses pembelajaran PKn masih menghadapi tantangan berupa penggunaan metode pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif dalam memahami materi. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah metode *role playing* atau bermain peran. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode *role playing* terhadap proses dan hasil pembelajaran PKn di sekolah dasar. Penelitian dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian direncanakan terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan pengujian hipotesis. Contoh hasil ilustratif menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik pada kelas eksperimen meningkat dari 62 menjadi 82, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 63 menjadi 72. Gambaran tersebut menunjukkan potensi metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar, keaktifan, kerja sama, dan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan. Akan tetapi, kesimpulan empiris mengenai pengaruh metode tersebut harus ditetapkan berdasarkan data penelitian yang sesungguhnya.

Kata kunci:
Role playing, Pendidikan Pancasila, pembelajaran aktif

artikel global journal Pendidikan IPA dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun karakter. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan dasar kepada peserta didik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan kewarganegaraan yang menjadi landasan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu bidang pembelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter, bertanggung jawab, demokratis, serta mampu menghargai perbedaan. Melalui pembelajaran PKn, peserta didik diharapkan memahami hak dan kewajiban, menaati aturan, mengembangkan sikap toleransi, menerapkan musyawarah, dan menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pembelajaran PKn di sekolah dasar seharusnya tidak hanya menekankan penguasaan konsep secara teoritis, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik perlu mengalami proses belajar yang memungkinkan mereka memahami alasan suatu aturan harus dipatuhi, pentingnya menghormati pendapat orang lain, dan manfaat bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan.

Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran PKn dapat menghadapi sejumlah kendala. Salah satunya adalah penggunaan metode ceramah secara dominan sehingga peserta didik cenderung menerima informasi secara pasif. Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan pembelajaran terasa monoton, kesempatan berpendapat menjadi terbatas, dan pemahaman terhadap nilai-nilai kewarganegaraan belum berkembang secara optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pada usia ini, peserta didik umumnya lebih mudah memahami konsep yang abstrak apabila disertai contoh konkret, kegiatan langsung, interaksi sosial, dan pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *role playing* atau bermain peran. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu berdasarkan skenario pembelajaran. Dalam pembelajaran PKn, peserta didik dapat memainkan peran sebagai ketua kelas, anggota musyawarah, warga masyarakat, pemimpin kelompok, atau

pihak-pihak yang terlibat dalam penyelesaian konflik sederhana.

Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berlatih menyampaikan pendapat, mendengarkan orang lain, mengambil keputusan, dan memahami konsekuensi dari suatu tindakan. Kegiatan bermain peran juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penerapan metode *role playing* perlu dirancang secara sistematis agar tujuan pembelajaran tercapai. Guru harus menentukan tujuan, memilih skenario yang relevan, membagi peran secara adil, memberikan arahan, mengamati proses kegiatan, serta melaksanakan refleksi setelah permainan selesai. Tanpa perencanaan yang baik, kegiatan bermain peran berisiko hanya menjadi aktivitas hiburan tanpa menghasilkan pemahaman yang mendalam.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini membahas pengaruh metode *role playing* terhadap pembelajaran PKn di sekolah dasar, terutama dalam kaitannya dengan hasil belajar, aktivitas peserta didik, dan pengembangan sikap kewarganegaraan.

Permasalahan yang menjadi dasar pembahasan dalam artikel ini berangkat dari kondisi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang berpotensi berlangsung secara monoton apabila proses pembelajaran terlalu didominasi oleh metode ceramah. Kondisi tersebut dapat menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan diskusi maupun aktivitas pembelajaran lainnya belum berjalan secara merata. Padahal, pemahaman terhadap nilai-nilai kewarganegaraan tidak cukup hanya diperoleh melalui penyampaian materi secara teoritis, tetapi juga membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual agar peserta didik mampu memahami serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan sosial, dan pembentukan sikap kewarganegaraan secara seimbang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode role playing dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar serta menganalisis perubahan hasil belajar peserta didik setelah metode tersebut diterapkan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menggambarkan aktivitas dan sikap kewarganegaraan yang ditunjukkan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas penerapan metode tersebut, penelitian ini turut menguji

perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang berada di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan metode role playing sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang diperlukan untuk berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam konteks Indonesia, pembelajaran kewarganegaraan berkaitan erat dengan nilai-nilai Pancasila, konstitusi, hak dan kewajiban warga negara, demokrasi, persatuan, serta penghormatan terhadap keberagaman.

Di sekolah dasar, materi PKn perlu disampaikan melalui kegiatan yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Materi mengenai aturan, tanggung jawab, musyawarah, toleransi, dan kerja sama akan lebih mudah dipahami apabila dihubungkan dengan pengalaman nyata, seperti pemilihan ketua kelas, penyusunan kesepakatan kelas, pembagian tugas kelompok, dan penyelesaian perselisihan antarteman.

Pembelajaran PKn dengan demikian tidak cukup hanya mengukur kemampuan mengingat definisi. Pembelajaran juga perlu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan pemahaman melalui perilaku dan tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai kewarganegaraan.

Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memerankan tokoh, situasi, atau peristiwa tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode ini memungkinkan peserta didik mengeksplorasi suatu permasalahan melalui tindakan, dialog, interaksi, dan refleksi.

Shaftel dan Shaftel (1967) membahas bermain peran sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengeksplorasi nilai-nilai sosial dan memahami persoalan melalui perspektif orang lain. Sementara itu, Joyce, Weil, dan Calhoun (2015) menempatkan pendekatan bermain peran sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman hubungan sosial dan pengembangan keterampilan interpersonal.

Dalam pembelajaran PKn, metode ini dapat diterapkan melalui simulasi musyawarah, pemilihan pengurus kelas, penyelesaian konflik, pelaksanaan aturan, atau kegiatan yang menunjukkan hak dan kewajiban warga masyarakat.

Dengan demikian, *role playing* bukan sekadar kegiatan menghafal dialog atau mempertunjukkan drama. Inti metode ini adalah memberikan pengalaman belajar yang diikuti proses analisis, diskusi, dan penarikan kesimpulan.

Penerapan metode role playing dalam proses pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Melalui metode ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk memerankan berbagai situasi atau tokoh tertentu sehingga dapat melatih kemampuan berkomunikasi, menyampaikan pendapat, serta mengembangkan empati dengan memahami sudut pandang orang lain. Selain itu, kegiatan bermain peran juga bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan bekerja sama, rasa tanggung jawab, dan sikap saling menghargai terhadap perbedaan yang ada. Metode ini memungkinkan peserta didik menghubungkan konsep-konsep pembelajaran dengan situasi yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, sehingga materi tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam lingkungan sosial. Dengan demikian, penerapan metode role playing diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan, keaktifan, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tahap pertama diawali dengan menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, seperti memahami prinsip musyawarah, menghargai pendapat orang lain, dan mengambil keputusan secara bersama. Selanjutnya, guru menyusun situasi atau skenario yang sesuai dengan materi pembelajaran, misalnya simulasi rapat kelas untuk menentukan kegiatan kebersihan lingkungan. Setelah skenario ditetapkan, guru membagi peran kepada peserta didik, seperti ketua rapat, sekretaris, peserta musyawarah, dan pengamat, dengan memperhatikan pemerataan kesempatan agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif. Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan, tujuan kegiatan, batas waktu, tata cara berkomunikasi, serta perilaku yang diharapkan selama pelaksanaan bermain peran. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan role playing, yaitu peserta didik menjalankan perannya sesuai dengan skenario yang telah disusun, sementara guru bertindak sebagai fasilitator sekaligus mengamati keterlibatan peserta didik selama kegiatan berlangsung. Setelah permainan selesai, guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan diskusi dan refleksi mengenai perilaku yang ditampilkan, cara menyelesaikan perbedaan pendapat, serta nilai-nilai kewarganegaraan yang

dapat dipetik dari kegiatan tersebut. Tahap terakhir dilakukan melalui penyusunan kesimpulan bersama antara guru dan peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Hasil belajar merupakan perubahan atau pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Bloom (1956) menguraikan ranah tujuan pendidikan dalam klasifikasi yang mencakup aspek kognitif, sedangkan pengembangan taksonomi berikutnya juga memberikan perhatian terhadap dimensi afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat ditinjau melalui tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan keterampilan. Pada aspek kognitif, hasil belajar terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menjelaskan aturan, mengidentifikasi hak dan kewajiban, memahami prinsip musyawarah, serta menganalisis berbagai contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai kewarganegaraan. Selanjutnya, aspek afektif berkaitan dengan perkembangan sikap dan karakter peserta didik, yang dapat diamati melalui perilaku menghargai pendapat orang lain, menunjukkan tanggung jawab, bersikap toleran, memiliki kepedulian, serta kesediaan untuk bekerja sama. Penilaian pada aspek ini perlu didasarkan pada indikator perilaku yang jelas dan dilakukan melalui pengamatan secara terencana selama proses pembelajaran. Sementara itu, aspek keterampilan mencakup kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat secara tepat, mendengarkan dan merespons pendapat orang lain, menyelesaikan permasalahan melalui cara yang damai, serta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelompok. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar dalam menggambarkan pencapaian hasil belajar peserta didik secara menyeluruh dalam pembelajaran PKn.

Ketiga aspek tersebut perlu dinilai menggunakan instrumen yang sesuai. Tes tertulis lebih tepat untuk mengukur pengetahuan, sedangkan observasi terstruktur dapat digunakan untuk menilai perilaku yang tampak selama pembelajaran. Metode *role playing* memiliki hubungan yang relevan dengan karakteristik pembelajaran PKn karena materi kewarganegaraan berkaitan dengan tindakan, nilai, dan interaksi sosial. Ketika peserta didik memerankan proses musyawarah, misalnya, mereka dapat belajar bahwa keputusan bersama memerlukan kesempatan berbicara, mendengarkan pendapat, dan mempertimbangkan kepentingan kelompok.

Pengalaman tersebut memberikan konteks konkret bagi konsep yang sebelumnya mungkin dipahami secara abstrak. Peserta didik juga dapat mengamati konsekuensi perilaku

tertentu melalui situasi simulasi tanpa harus menghadapi seluruh konsekuensi dalam kehidupan nyata. Dari perspektif konstruktivisme, pembelajaran dapat berlangsung ketika peserta didik secara aktif membangun pemahaman berdasarkan pengalaman dan interaksi. Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif. Meskipun tidak secara khusus membuktikan efektivitas *role playing* pada pembelajaran PKn di sekolah dasar, perspektif tersebut memberikan landasan teoretis bagi pembelajaran yang melibatkan dialog dan kerja sama. Dari perspektif pembelajaran sosial, Bandura (1977) menjelaskan peran pengamatan dan pemodelan dalam pembelajaran perilaku. Dalam bermain peran, peserta didik dapat mengamati contoh perilaku, mencoba menerapkannya, dan menerima umpan balik dari guru maupun teman.

Dengan demikian, metode *role playing* diperkirakan dapat mendukung pemahaman materi PKn dan pengembangan keterampilan sosial. Namun, besarnya pengaruh harus dibuktikan melalui penelitian empiris. Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian mengenai penggunaan metode pembelajaran aktif dalam pendidikan kewarganegaraan, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan mengukur perubahan hasil belajar dan membandingkan pencapaian peserta didik pada dua kondisi pembelajaran. Metode kuasi eksperimen digunakan karena penelitian di sekolah sering kali memanfaatkan kelas yang telah terbentuk sehingga peneliti tidak selalu dapat melakukan pengacakan peserta didik secara individual.

Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan tes awal dan tes akhir.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group*

Kelompok	**Tes awal**	**Perlakuan**	**Tes akhir**
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	C	O_4

Keterangan:

- O_1 dan O_3: pengukuran awal hasil belajar.

- X: pembelajaran PKn menggunakan metode *role playing*.
- C: pembelajaran PKn dengan metode pembanding yang biasa digunakan guru.
- O_2 dan O_4: pengukuran hasil belajar setelah pembelajaran.

Penelitian direncanakan dilaksanakan di UPTD SD 37 Kota Parepare berdasarkan kesesuaian materi, ketersediaan kelas pembanding, dan izin dari pihak sekolah. Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan kalender akademik serta jadwal pembelajaran PKn. Populasi penelitian adalah peserta didik sekolah dasar pada jenjang kelas yang mempelajari materi PKn sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel dapat ditentukan dengan teknik *purposive sampling* atau berdasarkan kelas yang tersedia dan memenuhi persyaratan penelitian. Sebagai contoh rancangan, penelitian dapat melibatkan dua kelas yang masing-masing berisi sekitar 25 peserta didik. Satu kelas menjadi kelompok eksperimen dan kelas lainnya menjadi kelompok kontrol.

Penelitian ini melibatkan variabel berikut.

Variabel bebas (X): metode pembelajaran *role playing*.

Variabel terikat (Y): hasil belajar PKn peserta didik.

Variabel pendukung: aktivitas belajar

Tes diberikan sebelum dan setelah perlakuan untuk mengukur pemahaman peserta didik. Butir tes harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi yang sama pada kedua kelompok. Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas belajar dan perilaku yang relevan dengan nilai kewarganegaraan. Pengamatan dilakukan berdasarkan lembar observasi yang memiliki indikator dan kriteria penilaian yang jelas. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi pendukung, seperti modul ajar, daftar peserta didik yang diperlukan, catatan pelaksanaan pembelajaran, dan hasil evaluasi. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar, lembar observasi, dan format dokumentasi. Tes hasil belajar disusun berdasarkan indikator materi, kemudian diperiksa kesesuaian isi dan tingkat kesulitannya. Apabila memungkinkan, instrumen diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui kualitas butir soal, validitas, dan reliabilitasnya. Lembar observasi menggunakan indikator perilaku yang dapat diamati secara langsung. Contohnya adalah kemampuan menyampaikan pendapat secara santun, menghargai giliran berbicara, menjalankan peran dengan tanggung jawab, dan bekerja sama dengan kelompok.

Prosedur penelitian ini direncanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti terlebih dahulu menentukan

materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, peneliti menyusun modul ajar, skenario kegiatan bermain peran, serta instrumen penelitian yang diperlukan untuk mengumpulkan data. Pada tahap ini, peneliti juga mengurus perizinan kepada pihak sekolah dan mempersiapkan seluruh kebutuhan pelaksanaan penelitian. Selain itu, instrumen yang telah disusun diperiksa kesesuaiannya dengan indikator pembelajaran agar dapat digunakan untuk mengukur aspek-aspek yang menjadi fokus penelitian.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan penelitian yang diawali dengan pemberian tes awal (pretest) kepada peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelompok. Setelah itu, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran PKn dengan menerapkan metode role playing, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode pembanding yang telah ditentukan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk mengamati aktivitas, keterlibatan, dan sikap peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui hasil belajar setelah pelaksanaan pembelajaran.

Tahap terakhir merupakan tahap pengolahan dan analisis data. Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu memeriksa kelengkapan serta ketepatan data yang telah diperoleh dari hasil tes dan observasi. Selanjutnya, data diolah dan dianalisis menggunakan teknik statistik yang sesuai dengan rancangan penelitian. Hasil analisis kemudian ditafsirkan dengan mempertimbangkan kondisi awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol agar perbandingan hasil belajar dapat dilakukan secara tepat. Seluruh hasil penelitian selanjutnya disusun dalam bentuk laporan berdasarkan data aktual yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan inferensial.

Statistik deskriptif digunakan untuk menghitung rata-rata, simpangan baku, nilai minimum, nilai maksimum, dan perubahan skor sebelum serta sesudah pembelajaran. Pengujian hipotesis dilakukan dengan mempertimbangkan desain dan karakteristik data. Jika tujuan utamanya membandingkan hasil akhir dengan memperhitungkan skor awal, analisis kovarians (ANCOVA) dapat dipertimbangkan apabila asumsi yang diperlukan terpenuhi. Alternatifnya adalah membandingkan skor perubahan atau menggunakan uji lain yang sesuai dengan distribusi data dan desain penelitian. Pemeriksaan asumsi, kesetaraan kondisi awal, dan kemungkinan pengelompokan peserta didik berdasarkan kelas perlu dilakukan. Nilai signifikansi tidak boleh

digunakan sebagai satu-satunya dasar penarikan kesimpulan; ukuran efek dan interval kepercayaan juga sebaiknya dilaporkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam rancangan pembelajaran, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran PKn menggunakan metode *role playing*. Materi yang dapat digunakan adalah musyawarah untuk mencapai kesepakatan bersama. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan dan memberikan pengantar mengenai pentingnya mendengarkan pendapat serta menghargai keputusan bersama. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok dan memperoleh peran sebagai ketua rapat, sekretaris, anggota musyawarah, dan pengamat.

Skenario yang digunakan berkaitan dengan penentuan kegiatan kebersihan kelas. Setiap peserta didik diminta mengemukakan pendapat sesuai dengan perannya. Kelompok kemudian melakukan musyawarah untuk menghasilkan keputusan bersama. Setelah simulasi selesai, guru memimpin diskusi mengenai cara menyampaikan pendapat, sikap terhadap perbedaan, pembagian tanggung jawab, dan alasan keputusan bersama perlu dihargai. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi terhadap pemahaman peserta didik.

Pada kelompok kontrol, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan metode pembanding yang telah ditetapkan, misalnya penjelasan materi, tanya jawab, dan latihan tertulis. Materi, waktu pembelajaran, serta tujuan evaluasi perlu dibuat sebanding agar perbandingan kedua kelompok lebih bermakna. Tabel berikut menyajikan contoh angka ilustratif untuk menunjukkan format pelaporan data.

Tabel 2. Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik

Kelompok	**Rata-rata tes awal**	**Rata-rata tes akhir**	**Peningkatan**
Eksperimen (*role playing*)	62	82	20
Kontrol (pembelajaran pembanding)	63	72	9

Berdasarkan angka tersebut, rata-rata kelompok eksperimen meningkat sebesar 20 poin, sedangkan kelompok kontrol meningkat sebesar 9 poin. Selisih peningkatan rata-rata kedua kelompok adalah 11 poin.

Pembahasan

Secara teoretis, metode *role playing* berpotensi meningkatkan hasil belajar PKn karena

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan konsep dalam situasi yang bermakna. Dalam pembelajaran tentang musyawarah, misalnya, peserta didik tidak hanya menghafal pengertian musyawarah, tetapi juga mengalami proses menyampaikan pendapat, mendengarkan usulan orang lain, dan mencapai keputusan bersama.

Pengalaman tersebut dapat membantu menghubungkan pengetahuan deklaratif dengan penerapan praktis. Peserta didik dapat membangun pemahaman yang lebih kontekstual karena mereka berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dari sudut pandang konstruktivisme, kegiatan bermain peran sejalan dengan gagasan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Diskusi setelah simulasi juga memungkinkan peserta didik memperbaiki pemahaman melalui pertukaran gagasan dan umpan balik.

Namun, peningkatan hasil belajar dalam suatu penelitian tidak boleh langsung diatribusikan kepada metode *role playing* tanpa memperhitungkan faktor lain. Perbedaan kemampuan awal, kualitas pengajaran, waktu belajar, karakteristik kelas, serta tingkat kesulitan instrumen dapat memengaruhi hasil yang diperoleh. Karena itu, jika penelitian aktual menunjukkan peningkatan pada kelompok eksperimen, peneliti perlu menguji apakah peningkatan tersebut berbeda secara meyakinkan dari kelompok kontrol setelah memperhitungkan kondisi awal dan keterbatasan desain penelitian.

Salah satu potensi keunggulan metode *role playing* adalah terciptanya kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung. Dalam metode ceramah, kegiatan belajar sering kali didominasi oleh penjelasan guru. Sebaliknya, dalam bermain peran, peserta didik memperoleh tugas dan tanggung jawab yang mendorong mereka terlibat dalam skenario. Partisipasi tidak hanya berarti berbicara di depan kelas. Mendengarkan pendapat, menjalankan tugas, mengajukan pertanyaan, dan membantu kelompok juga merupakan bentuk keterlibatan yang perlu diperhitungkan.

Guru perlu menghindari situasi ketika hanya peserta didik yang percaya diri memperoleh peran utama, sedangkan peserta didik lain menjadi penonton. Pembagian peran yang bergilir dan penyediaan peran yang beragam dapat membantu memperluas partisipasi. Meskipun demikian, keaktifan yang terlihat selama bermain peran belum tentu menunjukkan penguasaan materi yang mendalam. Oleh sebab itu, observasi aktivitas perlu dilengkapi dengan tes pemahaman atau tugas refleksi individual.

Pembelajaran PKn berkaitan dengan pembentukan sikap dan perilaku yang mendukung kehidupan demokratis. Bermain peran dapat menjadi sarana latihan untuk menerapkan nilai menghargai perbedaan, tanggung jawab, toleransi, kerja sama, dan penyelesaian konflik secara damai. Ketika peserta didik berperan sebagai anggota musyawarah, mereka dapat belajar bahwa perbedaan pendapat merupakan hal yang wajar dan bahwa keputusan perlu dibuat melalui proses yang menghormati anggota kelompok. Pengalaman ini juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melihat persoalan dari sudut pandang yang berbeda.

Namun, perubahan sikap tidak dapat disimpulkan hanya dari satu kali kegiatan. Sikap kewarganegaraan lebih tepat dinilai melalui pengamatan berulang, indikator yang jelas, dan bukti perilaku dalam beberapa situasi. Penilaian juga perlu mempertimbangkan bahwa perilaku peserta didik dapat berbeda antara situasi simulasi dan kehidupan sehari-hari. Keberhasilan metode *role playing* sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai perancang dan fasilitator pembelajaran. Guru perlu memilih skenario yang sesuai dengan usia peserta didik, memastikan tujuan pembelajaran jelas, menyediakan waktu yang cukup, dan menjaga suasana kelas tetap aman serta saling menghormati.

Guru juga perlu memberikan petunjuk yang tidak terlalu rumit. Skenario yang terlalu kompleks dapat membuat peserta didik berfokus pada hafalan dialog daripada memahami nilai yang dipelajari. Sebaliknya, skenario yang terlalu sederhana mungkin tidak memberikan kesempatan untuk menganalisis persoalan. Setelah permainan, guru harus memandu refleksi agar peserta didik mampu menghubungkan pengalaman dengan konsep PKn. Tanpa refleksi, peserta didik mungkin hanya mengingat peristiwa permainan dan tidak memahami makna pembelajarannya.

Meskipun memiliki potensi, penerapan metode *role playing* dapat menghadapi beberapa kendala. Pertama, keterbatasan waktu. Pembagian peran, pelaksanaan simulasi, dan refleksi memerlukan pengaturan waktu yang baik. Kedua, perbedaan karakter peserta didik. Sebagian peserta didik mungkin merasa malu atau kurang percaya diri ketika harus tampil. Guru dapat mengatasinya dengan memberi waktu persiapan, menggunakan kelompok kecil, dan menyediakan peran yang sesuai. Ketiga, pengelolaan kelas. Aktivitas yang melibatkan banyak peserta didik dapat menimbulkan kebisingan apabila aturan dan alur kegiatan tidak dijelaskan secara jelas. Keempat, penilaian. Aspek sikap dan keterampilan sosial lebih sulit dinilai secara konsisten dibandingkan tes tertulis. Penggunaan rubrik observasi dan pelatihan pengamat dapat

membantu meningkatkan konsistensi penilaian. Kelima, kesesuaian materi. Tidak semua materi harus diajarkan dengan bermain peran. Guru perlu memilih materi yang dapat disimulasikan secara masuk akal dan memberikan manfaat yang jelas dibandingkan metode alternatif.

Apabila hasil penelitian aktual menunjukkan bahwa metode *role playing* memberikan hasil yang lebih baik daripada pembelajaran pembanding, guru dapat mempertimbangkan penggunaannya pada materi PKn yang menuntut pemahaman terhadap interaksi sosial dan penerapan nilai. Contohnya adalah musyawarah, aturan bersama, tanggung jawab, hak dan kewajiban, serta penyelesaian konflik. Sekolah juga dapat mendukung penerapan metode ini melalui penyediaan waktu perencanaan, pengembangan perangkat pembelajaran, dan kegiatan berbagi praktik baik antarpendidik. Namun, penerapan secara luas perlu mempertimbangkan kondisi sekolah, karakteristik peserta didik, ketersediaan waktu, dan hasil evaluasi setempat. Hasil penelitian dari satu kelas atau satu sekolah tidak otomatis dapat digeneralisasikan kepada seluruh sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Metode *role playing* merupakan salah satu alternatif pembelajaran aktif yang relevan dengan karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. Melalui simulasi peran, peserta didik berkesempatan mempraktikkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti musyawarah, pelaksanaan aturan, tanggung jawab, dan penyelesaian perbedaan pendapat.

Secara teoretis, metode *role playing* berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik, membantu pemahaman materi, dan memberi ruang untuk mengembangkan keterampilan komunikasi serta kerja sama. Potensi tersebut akan lebih optimal apabila pembelajaran direncanakan dengan baik, peran dibagikan secara adil, dan kegiatan diakhiri dengan diskusi serta refleksi.

Data menunjukkan cara membandingkan perubahan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun, angka tersebut bukan temuan penelitian nyata. Dengan demikian, belum dapat dinyatakan secara empiris bahwa metode *role playing* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PKn. Pembuktian memerlukan data lapangan, analisis statistik yang sesuai, dan pelaporan hasil secara transparan.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, A. N., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025). Peranan Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Sikap Toleransi Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(02), 2546–6950.

Afifah, K. R., & Mukhlis, N. A. (2024). Strategi yang relevan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan jenjang sekolah dasar. *Ganesha Civic Education Journal, 6*(2), 161–168.

Fa'izah, H. N., Trisiana, A., & Hastini, D. (2026). Penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education, 9*(3).

Hanapi, P., Cuga, C., Putri Ismail, R., Nurainun, & Mahniar, A. (2026). Development of Pelita Lima Simbobox role-playing media to improve primary students' civic skills in Pancasila values. *Perspektif Ilmu Pendidikan, 40*(2), 101–111.

Hardiansyah, F., Hasanah, J., Dinaniyah, N., Sutriyani, & Zakiyah. (2026). The effect of role playing methods on student learning outcomes in civic education at elementary schools. *Journal of Practice Learning and Educational Development, 6*(2).

Hasibuan, A., Hsb, E. R. A., Theresia, N. D., Yunita, S., & Bungana, R. (2025). Penggunaan strategi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk meningkatkan kerja sama siswa di tingkat sekolah dasar. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 5*(2), 201–209.

Mariana, N. K. (2023). Penerapan metode *role-playing* pada mata pelajaran PKn di SD Negeri 1 Nongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka, 5*(2), 7–14.

Mismiranda, O., & Mariyani, M. (2024). Pengaruh penerapan model *role playing* terhadap *civic skills* peserta didik pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Civic Hukum, 9*(2).

Prima Rias, W., Yanti Fauziah, P., & Wibawa, L. (2023). Internalisasi sikap ilmiah dalam perwujudan nilai karakter pada pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan, 3*(4), 469–477.

Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 1*(2), 210–217.

Rikmasari, R., Summirat, F., & Pratiwi, F. A. (2021). Role playing learning method as a solution to improve the learning outcomes of civic education elementary school students of election and election materials. *Edukasi, 15*(2).

Rokhmat, J., & Triapuri, A. H. (2023). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar PKN pada peserta didik kelas II SDN 23 Ampenan Kota Mataram tahun pembelajaran 2022–2023. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia, 3*(2), 65–75.

Sari, S. P. (2025). Metode *role play* dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Maliki Interdisciplinary Journal*, *3*(12), 327–333.

Sukmawati, S., Jamaludin, J., Kembarini, K., Rahmadani, R., Saparudin, S., Fitra, F., et al. (2022). Penerapan media pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan, 6*(1), 762–769.

Wulandari, H., & Amalia, S. N. (2026). Strategi *role playing* dalam internalisasi adab dan sopan santun pada pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, *4*(4), 259–263.

Zakia, A. R., Noviana, L., Septiana, R., & Salfadilah, F. (2026). Strategi roleplaying dalam pembelajaran PPKN untuk menumbuhkan sikap demokratis siswa sekolah dasar. *Insight: Indonesian Journal of Social, Humanity, and Education, 1*(3), 118–126.