

Metode Role Play dalam Pembelajaran ppkn di Sekolah Dasar

Sinta Permata Sari^{1*}, Wisia Rahayu², Muhammad Fajar Abdillah³, Hana Latifatus Zahro⁴, Danissa Dwi Ilma⁵

program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universita;UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: *240103110137@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

PPKn, Metode Role Play,
Pembelajaran Interaktif, Karakter
Siswa, Sekolah Dasar

Keywords:

PPKn, Role Play Method,
Interactive Learning, Student
Character, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode role play dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar. Melalui pendekatan kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara dengan enam siswa dari berbagai jenjang kelas dan satu guru PPKn di MI Zainul Anwar Probolinggo. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih menyukai pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan seperti bermain peran, menonton video, dan berdiskusi. Guru juga mengakui pentingnya pendekatan yang berpusat pada siswa dalam mengajarkan nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan temuan lapangan dan kajian pustaka,

metode role play dinilai mampu meningkatkan pemahaman kognitif serta membentuk karakter siswa melalui pengalaman langsung. Meskipun memiliki tantangan seperti keterbatasan waktu, kesiapan guru, dan rasa percaya diri siswa, metode ini tetap dianggap relevan dan sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan role play sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual, partisipatif, dan bermakna di kelas PPKn.

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the role play method in learning Pancasila and Citizenship Education (PPKn) in elementary schools. Through a qualitative approach, data were collected through interviews with six students from various grade levels and one PPKn teacher at MI Zainul Anwar Probolinggo. The results of the interviews showed that the majority of students preferred interactive and fun learning such as role-playing, watching videos, and discussing. Teachers also recognized the importance of a student-centered approach in teaching Pancasila values. Based on field findings and literature reviews, the role play method is considered capable of improving cognitive understanding and shaping students' character through direct experience. Despite challenges such as time constraints, teacher readiness, and student self-confidence, this method is still considered relevant and in accordance with the spirit of the Merdeka Curriculum. This study recommends the use of role play as one of the active learning strategies that can create a more contextual, participatory, and meaningful learning atmosphere in PPKn classes.

Pendahuluan

Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan membekali mahasiswa calon guru dengan pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara, serta keterampilan dalam merancang pembelajaran PPKn yang relevan, konstektual, dan bermakna bagi siswa Sekolah dasar. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sering kali dipandang sebagai mata pelajaran yang teoritis, padahal sesungguhnya memiliki peran



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

strategis dalam membentuk karakter dan nilai-nilai luhur bangsa sejak dulu. Dalam upaya memperkaya wawasan tentang metode pembelajaran yang efektif, penulis melakukan mini riset melalui wawancara daring terhadap beberapa siswa dan seorang guru dari berbagai jenjang kelas di tingkat MI/SD. Fokus penelitian ini adalah pada penerapan metode role play (bermain peran) dalam pembelajaran PPKn, yang dinilai mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas seperti bermain peran, menonton video, bercerita, serta diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn yang interaktif dan menyenangkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Guru juga menyampaikan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik mampu membantuk karakter siswa secara lebih efektif. Melalui laporan ini, diharapkan dapat memberikan wawasan teoritis dan praktis bagi mahasiswa calon guru dalam merancang pembelajaran PPKn yang lebih kreatif dan partisipatif, serta menjadi referensi awal untuk pengembangan pembelajaran berbasis nilai karakter di tingkat pendidikan dasar.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan melalui wawancara langsung terhadap enam siswa dari jenjang kelas 1 sampai 6 MI/SD, serta wawancara daring terhadap satu guru mata pelajaran PPKn. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi mengenai pengalaman belajar PPKn, metode pengajaran yang digunakan guru, serta tanggapan mereka terhadap penerapan metode Berisi gambaran tentang lokasi studi lapangan, jadwal pemberangkatan serta kegiatan yang dilakukan selama studi lapangan. Data yang diperoleh dari wawancara ini kemudian dianalisis untuk melihat kebutuhan dan kecenderungan siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil analisis tersebut, metode role play diusulkan sebagai salah satu solusi alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Tabel 1. Laporan Hasil Wawancara.

No	Siswa	Kelas	Pendapat tentang PPKn	Pelajaran yang diinginkan	Harapan
1	Boni	1	"Seru, mengajarkan kebaikan"	Bernyanyi, melihat video, bermain game	Interaktif dan menyenangkan
2	Ahmad Haqqi	2	"Menyenangkan, penuh makna"	Asik, tidak membosankan	Variatif dan interaktif
3	Syakira	3	"Mengajarkan jadi anak baik"	Berserita, Bermain, menyanyikan lagu	Lebih sering praktik

4	Fatin Iriana	4	"Pemahaman masih rendah"	Outdoor class	Variasi metode
5	Faruq Febriansyah	5	"Penting untuk hidup rukun"	Praktek langsung	Lebih banyak praktik
6	Audi	6	"Penting untuk hidup rukun"	Berdiskusi, melihat video, bermain peran	Lebih sering bermain peran

Sumber: wawancara langsung kepada siswa

Tabel 1. Laporan Hasil Wawancara Guru.

No	Nama Guru	Pertanyaan	Kesulitan Guru	Materi PPKn	Harapan Guru
1	Naila Hikma	MI Zainul Anwar Probolinggo	PPKn penting untuk karakter, belum semua guru memahami paradigma baru	Video, proyek, budaya, diskusi kelompok	Pembelajaran lebih berpihak pada siswa, karakter utama, bukan hanya nilai

Sumber: wawancara langsung terhadap salah satu guru

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih disominasi oleh metode ceramah dan tugas individu. Namun siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, seperti bercerita, menonton ideo, serta berdiskusi. Guru pun menyadari pentingnya pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Temuan ini menunjukkan perlunya inovasi metode, salah satunya dengan metode role play yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa.

Kajian Penelitian

Uraian Artikel 1

Judul artikel: Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN pada Peserta didik Kelas II SDN 23 Ampena Kota Mataram

Penulis: Eni Lestari

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD dalam mata pelajaran PPKn. Siswa terlihat lebih aktif, berani, dan mampu memahami materi dengan lebih baik saat diterapkan kegiatan bermain peran. Penelitian dilakukan pada siswa kelas rendah (kelas 2 SD) yang merupakan kelompok usia dengan kebutuhan pembelajaran yang khas. Penelitian ini fokus pada peningkatan hasil belajar melalui aktifitas yang sesuai dengan dunia anak, yaitu bermain sambil belajar. Artikel ini diperkuat bahwa metode role playing merupakan pendekatan

yang sesuai untuk pembelajaran PPKn yang menyenangkan dan efektif, seperti yang dibutuhkan oleh siswa berdasarkan hasil wawancara (Rokhmat & Hegar Triapuri, 2023).

Uraian Artikel 2

Judul Artikel: Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Karakter Disiplin pada Siswa Kelas III Mata Pelajaran PPKn pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di SDIT Raudhatul Rahmah Pekanbaru

Penulis: Nanda Putri Maileni, Wismanto, Deprizon, Salaman, Sakban, Radhiyatul Fithri

Penelitian ini bertujuan mengembangkan karakter disiplin siswa melalui metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih disiplin, terlibat aktif, dan memahami nilai Pancasila secara lebih nyata setelah mengikuti kegiatan role play. Penelitian ini tidak hanya fokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada penguatan karakter disiplin siswa melalui pembelajaran aktif. Ini menunjukkan bahwa role play juga efektif dalam membangun aspek afektif siswa. Artikel ini mendukung solusi yang ditawarkan dalam laporan, bahwa pembelajaran PPKn sebaiknya tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung agar karakter dapat terbentuk melalui pengalaman (Rokhmat & Hegar Triapuri, 2023b)

Uraian Artikel 3

Judul Artikel: Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas XII TPHP 2 SMK Negeri 1 Cangkringan

Penulis: Eni Lestari

Artikel ini membahas penerapan metode role playing di tingkat SMK dan menemukan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai kebangsaan meningkat. Role play membantu siswa mengaitkan materi dengan situasi nyata. Penelitian ini dilakukan pada jenjang pendidikan menengah kejuruan (SMK) menunjukkan bahwa role play dapat diterapkan tidak hanya di SD, tetapi juga pada tingkat yang lebih tinggi, sehingga fleksibel dan luas penerapannya. Artikel ini memperluas sudut pandang bahwa role play tidak hanya bermanfaat pada usia dini, tapi juga efektif dalam konteks pembelajaran remaja dan dewasa. Hal ini memperkuat bahwa metode ini dapat diterapkan di berbagai jenjang. (Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam et al., n.d.)

Solusi yang ditawarkan

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis dari beberapa jurnal, kami melihat bahwa pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih cenderung dilakukan secara satu arah, seperti ceramah dan mengerjakan soal. Padahal, siswa SD cenderung lebih senang jika diajak belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan mereka secara langsung. Karena itu, kami mengusulkan metode role play (bermain peran) sebagai salah satu alternatif. Role play bisa membuat pembelajaran PPKn terasa lebih hidup karena siswa tidak hanya mendengar materi, tapi juga merasakan dan mempraktikkan langsung nilai-nilai yang dipelajari, seperti kerja sama, musyawarah, dan menghargai perbedaan. Selain itu, metode ini bisa membuat siswa lebih aktif dan semangat belajar

karena mereka merasa dilibatkan. Contohnya, saat belajar tentang demokrasi, siswa bisa bermain peran sebagai calon ketua kelas dan teman-teannya menjadi pemilih. Saat belajar tentang tanggung jawab, mereka bisa bermain peran sebagai petugas piket. Dengan begitu, mereka tidak hanya tahu teori, tapi juga tahu bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kami percaya, role play ini bisa menjadi solusi yang realistik dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn, apalagi sekarang pembelajaran sudah mulai diarahkan pada pendekatan yang lebih aktif dan berpusat pada siswa, seerti yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka.

Kelebihan

Metode role playing memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung penerapannya dalam pembelajaran PPKn. Pertama, metode ini dapat digunakan pada kelompok besar maupun kecil, sehingga fleksibel untuk diterapkan dalam kelas dengan jumlah siswa yang berfariasi. Kedua, role play dapat membantu siswa dalam menganalisis situasi dan memahami sudut pandang orang lain, yang sangat relevan dengan nilai-nilai dalam Pendidikan Pancasila seperti empati dan toleransi. Selain itu, kegiatan bermain peran juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, terutama ketika mereka diminta tampil dan menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, yang merupakan bekal penting dalam pembelajaran sosial dan kewarganegaraan. Dengan metode ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar merasakan dan mengalami situasi nyata yang berhubungan dengan nilai-nilai Pancasila.

Kelebihan

Metode role playing memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung penerapannya dalam pembelajaran PPKn. Pertama, metode ini dapat digunakan pada kelompok besar maupun kecil, sehingga fleksibel untuk diterapkan dalam kelas dengan jumlah siswa yang berfariasi. Kedua, role play dapat membantu siswa dalam menganalisis situasi dan memahami sudut pandang orang lain, yang sangat relevan dengan nilai-nilai dalam Pendidikan Pancasila seperti empati dan toleransi. Selain itu, kegiatan bermain peran juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, terutama ketika mereka diminta tampil dan menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, yang merupakan bekal penting dalam pembelajaran sosial dan kewarganegaraan. Dengan metode ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar merasakan dan mengalami situasi nyata yang berhubungan dengan nilai-nilai Pancasila.

Kekurangan

Meskipun metode role play memiliki banyak kelebihan, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan sebelum diterapkan dalam pembelajaran PPKn. Pertama, metode ini tidak bisa digunakan untuk semua materi. Karena sifatnya yang bersifat seni dan mengandalkan peragaan, role play hanya cocok untuk materi-materi tertentu yang dapat disimulasikan secara nyata, seperti kerja sama, tanggung jawab, atau musyawarah. Kedua, guru yang menerapkan metode ini harus memiliki pemahaman yang baik sekaligus kreativitas tinggi, agar pembelajaran tidak keluar dari

tujuan yang diharapkan. Tanpa perencanaan yang matang, kegiatan bermain peran bisa menjadi tidak terarah atau bahkan membingungkan bagi siswa. Ketiga, alokasi waktu yang dibutuhkan juga cukup banyak, baik saat pelaksanaan di kelas maupun saat latihan. Siswa perlu waktu untuk memahami peran masing-masing dan mengulang peragaan agar hasilnya sesuai dengan skenario yang diinginkan. Keempat, tidak semua siswa merasa percaya diri untuk tampil di depan kelas. Banyak dari mereka merasa malu atau takut keliru saat berperan, sehingga guru juga dituntut untuk bisa membangun kepercayaan diri siswa secara perlahan agar peran yang dimainkan bisa berjalan lancar sesuai yang diharapkan. Dengan pertimbangan hal-hal tersebut, penerapan role play tetap bisa dilakukan, namun perlubdisesuaikandengan kondisi siswa, materi yang diajarkan, dan kesiapan guru dalam mengelolanyaks utama dalam font 12, spasi tunggal.

Alasan pemilihan Solusi

Kami memilih metode role play sebagai solusi karena menurut kami metode ini paling sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang aktif, suka bermain, dan lebih mudah memahami sesuatu jika melibatkan aktivitas langsung. Dari hasil wawancara, terlihat bahwa siswa merasa lebih senang dan lebih paham jika belajar melalui cerita, diskusi, atau kegiatan yang melibatkan mereka secara langsung, bukan hanya membaca atau mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, metode role play juga sudah terbukti dari berbagai penelitian mampu meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan sikap sosial siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran PPKn yang bukan hanya menyampaikan tontonan, tapi juga menanamkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja sama, dan toleransi. Menurut kami, dengan bermain peran, siswa bisa lebih mudah merasakan dan mengalami nilai-nilai tersebut secara langsung. Alasan lainnya, metode ini bisa dikembangkan dengan sederhana, tanpa memerlukan alat yang rumit. Guru cukup menyampaikan skenario sesuai materi, lalu mengarahkan siswa untuk memerankan situasi tertentu. Jadi, meskipun ada beberapa tantangan seperti waktu dan kepercayaan diri siswa, kami melihat metode ini sebagai solusi yang cukup realistik dan bisa mulai diterapkan dengan langkah-langkah kecil di kelas.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil wawancara dan kajian teori, dapat disimpulkan bahwa metode roleplay atau bermain peran memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (ppkn) di sekolah dasar. Siswa menunjukkan minat lebih tinggi terhadap pembelajaran yang bersifat aktif, interaktif, dan menyenangkan, sementara guru juga menyadari pentingnya pendekatan yang memfasilitasi keterlibatan siswa secara langsung. Metode roleplay terbukti tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi ppkn, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan karakter, seperti tanggungjawab, kerjasama, dan toleransi. Dengan demikian roleplay menjadi metode yang relevan dan efektif dalam menghadirkan pembelajaran ppkn yang bermakna dan kontekstual sesuai dengan semangat kurikulum merdeka.

Diharapkan agar guru sekolah dasar mulai mengintegrasikan metode roleplay dalam pembelajaran PPKn, khususnya untuk materi yang berkaitan dengan nilai-nilai

moral dan sosial,dengan perencanaan yang nyata agar kegiatan dapat berjalan dengan efektif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.Bagi mahasiswa sebagai calon guru,penting untuk mengembangkan kreatifitas dalam merancang sekenario *roleplay* serta melatih keterampilan dalam mengelola kelas agar pembelajaran berlangsung secara dinamis dan menyenangkan.sekolah dan lembaga pendidikan diharapkan turut mendukung penerapan metode ini melalui penyediaan pelatian serta fasilitas yang memadai agar pembelajaran interktif seperti *roleplay* dapat dilaksanakan secara optimal. Selain itu ,diperlukan penelitian lanjutan dengan melibatkan lebih banyak responden dan pengamatan langsung dikelas guna memperoleh data yang lebih mendalam dan komprehensif menganai aktifitas metode *roleplay* dalam pembelajaran PPKn.

Daftar Pustaka

- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal basicedu*, 2(1), 33-42.
- Aziz, A. & Shaleh, M. (n.d.). Volume 7 Nomor 1 Desember 2021 PRINSIP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO BAGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai>
- 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.
- 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.
- Rokhmat, J. & Hegar Triapuri, A. (2023a). 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.
- Rokhmat, J. & Hegar Triapuri, A. (2023b). 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.
- Sukmawati, S., Jamaludin, J., Kembarini, K., Rahmadani, R., Saparudin, S., Fitra, F., ... & Ali, A. (2022). Penerapan media pembelajaran role playing dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 762-769.