



## Penggunaan Model Role Playing dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar

Hasna Nur Fa'izah<sup>1\*</sup>, Anita Trisiana<sup>2</sup>, Dite Hastini<sup>3</sup>

---

### Correspondensi Author

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar, Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Slamet Riyadi  
Surakarta, Indonesia

### Email:

[hasnanurfaizah178@gmail.com](mailto:hasnanurfaizah178@gmail.com)  
[anita.trisiana@gmail.com](mailto:anita.trisiana@gmail.com)  
[ditehastini3@gmail.com](mailto:ditehastini3@gmail.com)

### Keywords :

Role Playing;  
Pembelajaran PPKn;  
Sekolah Dasar.

**Abstrak.** Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memerlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan model Role Playing dalam pembelajaran PPKn, respons siswa terhadap penerapannya, serta dampak dan kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2025/2026 di kelas III SD Negeri Cengklik Surakarta dengan subjek penelitian kepala sekolah, guru kelas III, dan siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif dengan uji keabsahan data melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Role Playing memperoleh respons positif dari siswa, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penerapan model ini juga menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan waktu, persiapan skenario pembelajaran, dan perbedaan karakter siswa. Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan model Role Playing mendukung terciptanya pembelajaran PPKn yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam memilih model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa pada pembelajaran PPKn.

**Abstract.** Civic Education learning in elementary schools requires instructional models that actively engage students and provide meaningful learning experiences. This study aimed to describe the use of the Role Playing model in Civic Education learning, students' responses to its implementation, as well as the impacts and challenges encountered during the learning process. A descriptive qualitative approach was employed in this study, which was conducted during the 2025/2026 academic year in a third-grade classroom at SD Negeri Cengklik Surakarta. The research participants consisted of the principal, the third-grade classroom teacher, and students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using an interactive analysis model. Data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The findings

*showed that the implementation of the Role Playing model received positive responses from students, encouraged their active participation in the learning process, and provided meaningful learning experiences. Several challenges were also identified, including limited instructional time, the preparation of learning scenarios, and differences in students' characteristics. Based on these findings, the Role Playing model supported the creation of a more active, engaging, and student-centered learning environment in Civic Education classes. The findings of this study may serve as a reference for elementary school teachers in selecting learning models that encourage students' active participation in Civic Education learning.*

---

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License*



## **Pendahuluan**

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap kewarganegaraan, serta keterampilan sosial siswa di sekolah dasar (Tarigan, 2025). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran diharapkan mampu melibatkan siswa secara aktif sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna (Kemendikbudristek, 2021). Selain berorientasi pada pencapaian akademik, pendidikan di sekolah dasar juga bertujuan mengembangkan karakter dan keterampilan sosial siswa agar mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Amelia & Ramadan, 2021; Ansori et al., 2021; Mustika et al., 2024; Saputri et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara menarik dan bermakna sehingga siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman kehidupan bermasyarakat adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran PPKn bertujuan membentuk siswa menjadi warga negara yang memahami hak dan kewajibannya serta mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Qizwini et al., 2023). Pembelajaran PPKn memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan sikap kewarganegaraan siswa sejak jenjang sekolah dasar (Ode Nisra et al., 2025; Prima Rias et al., 2023). Hal tersebut sejalan dengan yang menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berperan dalam penguatan karakter peserta didik melalui inovasi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dan internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan (Trisiana & Azizah, 2025). Melalui pembelajaran PPKn, siswa diharapkan tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Lingkungan sekolah menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Aziza et al., 2025; Sembiring, 2024).

Dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn, guru masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang bersifat satu arah cenderung membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran (Damayanti & Yusnaldi, 2024). Akibatnya,

siswa lebih banyak menerima informasi daripada terlibat secara langsung dalam proses belajar sehingga kesempatan mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan bekerja sama menjadi terbatas. Padahal, pembelajaran PPKn juga diarahkan untuk mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui berbagai aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif siswa (Kemendikbudristek, 2022).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah model *Role Playing*. Model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu tokoh atau situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui kegiatan bermain peran, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun, model *Role Playing* membantu siswa memahami nilai, konsep, dan permasalahan sosial melalui aktivitas yang melibatkan interaksi secara langsung.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Role Playing* memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar. Melaporkan bahwa model ini mampu meningkatkan kerja sama siswa, menunjukkan peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran, sedangkan menemukan bahwa model *Role Playing* berkontribusi terhadap peningkatan interaksi sosial siswa (Akhirunnisa Hasibuan, 2025; Amalia, 2025; Ferdiyansyah, 2022). Secara umum, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Role Playing* berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan siswa secara langsung. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar, keaktifan, kerja sama, atau interaksi sosial siswa. Penelitian yang mendeskripsikan penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn secara komprehensif, meliputi proses pelaksanaan, respons siswa, dampak penerapan, dan kendala yang dihadapi guru berdasarkan perspektif kepala sekolah, guru, dan siswa, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Cengklik Surakarta, pembelajaran PPKn telah dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Namun, guru menyampaikan bahwa sebagian siswa masih cenderung pasif ketika pembelajaran menggunakan metode ceramah sehingga materi sering kali perlu dijelaskan kembali. Sebaliknya, ketika model *Role Playing* diterapkan, siswa terlihat lebih antusias, berani berpartisipasi, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* berpotensi mendukung terciptanya pembelajaran PPKn yang lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada kajian yang mendeskripsikan penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn secara menyeluruh melalui perspektif kepala sekolah, guru, dan siswa. Penelitian ini tidak hanya mengkaji pelaksanaan model pembelajaran, tetapi juga menggambarkan respons siswa, dampak yang muncul selama pembelajaran, serta kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) bagaimana penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn di kelas III SD Negeri Cengklik Surakarta; (2) bagaimana respons siswa terhadap penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn; (3) bagaimana dampak penggunaan model *Role Playing* terhadap proses pembelajaran PPKn;

dan (4) apa saja kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan model *Role Playing*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn di kelas III SD Negeri Cengklik Surakarta, mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan model tersebut, mendeskripsikan dampak penggunaan model *Role Playing* terhadap proses pembelajaran, serta mendeskripsikan kendala yang dihadapi guru selama pelaksanaannya. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn di kelas III SD Negeri Cengklik Surakarta pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.

## Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini mendeskripsikan secara mendalam penggunaan model *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan (Dede Rosyada, 2020; Sugiyono, 2017). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Cengklik Surakarta pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026, yaitu pada tanggal 26 Maret–9 April 2026. Subjek penelitian terdiri atas 1 kepala sekolah, 1 guru kelas III, dan 28 siswa kelas III SD Negeri Cengklik Surakarta. Pemilihan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu. Kepala sekolah dipilih karena berperan dalam kebijakan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah, guru kelas III dipilih karena melaksanakan pembelajaran PPKn menggunakan model *Role Playing*, sedangkan enam siswa dipilih sebagai informan wawancara berdasarkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran sehingga mampu memberikan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian.

Objek penelitian adalah penggunaan model *Role Playing* pada pembelajaran PPKn yang meliputi proses pelaksanaan, respons siswa, dampak pembelajaran, serta kendala yang dihadapi guru selama penerapan model tersebut. Prosedur penelitian terdiri atas empat tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan penyusunan laporan. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal, menyusun instrumen penelitian, serta mengurus perizinan penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan model analisis interaktif, kemudian hasil penelitian disusun dalam bentuk laporan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebanyak tiga kali selama pelaksanaan pembelajaran PPKn menggunakan model *Role Playing* untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 9 April 2026 kepada kepala sekolah, guru kelas III, dan enam siswa untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan model *Role Playing*, respons siswa, dampak pembelajaran, serta kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, pedoman wawancara, serta dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi yang disusun berdasarkan fokus penelitian. Pedoman observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan model *Role Playing*, aktivitas guru, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pedoman

wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan model pembelajaran, respons siswa, dampak pembelajaran, serta kendala yang dihadapi guru. Pedoman dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dokumen pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru kelas III, dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh dapat saling melengkapi dan meningkatkan kredibilitas hasil penelitian.

Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif dari Miles & Huberman, (2014) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan. Pada tahap pengumpulan data, peneliti memperoleh data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dikondensasi dengan memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar memudahkan peneliti memahami temuan penelitian. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik dan memverifikasi kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh.

## Hasil Dan Pembahasan

### *Hasil Penelitian*

#### **Penggunaan Model Role Playing dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn di kelas III SD Negeri Cengklik Surakarta dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu penyampaian materi, pembagian kelompok dan peran, pelaksanaan bermain peran, serta kegiatan diskusi dan refleksi. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran, sedangkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam memerankan tokoh sesuai dengan skenario yang telah disiapkan. Hasil observasi yang dilakukan sebanyak tiga kali menunjukkan bahwa pada setiap tahapan pembelajaran siswa terlibat aktif dalam kegiatan diskusi, pembagian peran, hingga pelaksanaan bermain peran. Setelah kegiatan berlangsung, guru memberikan penguatan melalui diskusi dan refleksi sehingga siswa dapat menghubungkan pengalaman bermain peran dengan materi PPKn yang dipelajari.

*Tabel 1. Tahapan Penggunaan Model Role Playing dalam Pembelajaran PPKn*

| <b>Tahapan</b>            | <b>Aktivitas Guru</b>                 | <b>Aktivitas Siswa</b>                      |
|---------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------|
| Penyampaian Materi        | Menjelaskan materi pembelajaran       | Mendengarkan dan memperhatikan materi       |
| Pembagian Peran           | Membagi kelompok dan menentukan peran | Bergabung dalam kelompok dan menerima peran |
| Pelaksanaan Bermain Peran | Membimbing jalannya kegiatan          | Memerankan tokoh sesuai skenario            |
| Diskusi dan Refleksi      | Memberikan penguatan dan evaluasi     | Menyampaikan pendapat dan hasil refleksi    |

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa penggunaan model *Role Playing* melibatkan siswa secara aktif pada setiap tahapan pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Hasil wawancara dengan guru kelas memperkuat temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa penggunaan model *Role Playing* memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa meskipun membutuhkan

persiapan yang lebih matang. Guru menyatakan bahwa "untuk penerapannya sebenarnya bagus untuk pemahaman peserta didik, tetapi secara waktu kurang efektif karena harus menyiapkan skenario dan peran tokoh-tokohnya".

Pernyataan tersebut didukung oleh kepala sekolah yang menjelaskan bahwa guru menggunakan model pembelajaran seperti *Role Playing*, kerja kelompok, dan kolaborasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran serta kondisi peserta didik di kelas. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan informasi yang konsisten sehingga melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* telah diterapkan dalam pembelajaran PPKn sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.

### **Respon Siswa terhadap Penggunaan Model Role Playing**

Hasil wawancara terhadap enam siswa menunjukkan bahwa mereka memberikan respons positif terhadap penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa kegiatan bermain peran membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil mempraktikkan materi secara langsung. Salah seorang siswa mengungkapkan bahwa dirinya merasa "senang" ketika mengikuti kegiatan bermain peran (S2). Pernyataan tersebut didukung oleh siswa lain yang menyampaikan bahwa pembelajaran terasa "happy terus rame" (S5), sementara siswa lainnya mengatakan bahwa dirinya "senang banget karena kaya main drama" (S6). Hasil observasi juga menunjukkan bahwa selama kegiatan bermain peran berlangsung siswa tampak antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi dengan kelompoknya, serta berani tampil di depan kelas.

*Tabel 2. Respon Siswa terhadap Penggunaan Model Role Playing*

| <b>Aspek Respon</b>  | <b>Hasil Wawancara</b>                     |
|----------------------|--------------------------------------------|
| Ketertarikan Belajar | Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran |
| Keaktifan            | Siswa lebih berani berpartisipasi          |
| Pemahaman Materi     | Materi lebih mudah dipahami                |
| Suasana Belajar      | Pembelajaran terasa lebih menyenangkan     |

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa penggunaan model *Role Playing* memperoleh respon positif dari siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa senang, antusias, dan lebih terdorong mengikuti pembelajaran ketika kegiatan bermain peran diterapkan. Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil mempraktikkan materi yang dipelajari. Kegiatan bermain peran juga membantu siswa memahami materi PPKn dengan lebih mudah karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model *Role Playing* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

### **Dampak Penggunaan Model Role Playing dalam Pembelajaran PPKn**

Berdasarkan hasil observasi selama tiga kali pelaksanaan pembelajaran, penggunaan model *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran PPKn. Pada saat kegiatan bermain peran berlangsung, sebagian besar siswa tampak lebih aktif mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, berdiskusi, serta berani tampil di depan kelas dibandingkan ketika pembelajaran menggunakan metode ceramah. Guru juga lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa model *Role Playing* membantu siswa memahami materi karena mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Guru menjelaskan bahwa "ada dampak banyak dari penggunaan *Role Playing* karena

mereka mengalami langsung, bermain peran, jadi mereka tahu seperti apa alurnya". Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan kepala sekolah yang menjelaskan bahwa pembelajaran PPKn di sekolah dilaksanakan tidak hanya melalui penyampaian materi, tetapi juga melalui kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung agar nilai-nilai PPKn dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan adanya perubahan perilaku setelah mengikuti kegiatan bermain peran. Salah seorang siswa menyatakan bahwa dirinya menjadi lebih peduli dengan "merapikan kalau ada yang berantakan" (S5), sedangkan siswa lainnya mengungkapkan bahwa ia "kadang bantu piket temenku" setelah mengikuti pembelajaran (S6). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar melalui *Role Playing* tidak hanya membantu siswa memahami materi PPKn, tetapi juga mendorong penerapan nilai peduli dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari di sekolah.



Gambar 1. Pelaksanaan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran PPKn

Gambar 1 menunjukkan pelaksanaan kegiatan *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn di kelas 3 SD Negeri Cengklik Surakarta. siswa terlihat memerankan tokoh sesuai dengan skenario yang telah ditentukan oleh guru. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan keberanian dalam menyampaikan dialog serta menjalankan perannya masing-masing. Kegiatan bermain peran tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat memahami materi PPKn secara lebih konkret melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama bermain peran.

### ***Kendala Penggunaan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran PPKn***

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah, terdapat beberapa kendala dalam penerapan model *Role Playing*. Kendala utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan waktu pembelajaran karena kegiatan bermain peran memerlukan persiapan yang cukup panjang, mulai dari penyusunan skenario, pembagian peran, hingga pelaksanaan kegiatan. Guru juga memerlukan perlengkapan pendukung agar pelaksanaan bermain peran berjalan dengan baik. Guru menyampaikan bahwa "yang pertama waktu, yang kedua butuh beberapa bahan dan perlengkapan untuk *Role Playing*, dan harus menyiapkan skenario materinya".

Selain faktor waktu, karakter siswa yang beragam juga menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Kepala sekolah menjelaskan bahwa setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda sehingga guru perlu memiliki strategi khusus dalam membimbing siswa serta menjalin kerja sama dengan orang tua agar pembiasaan yang dilakukan di sekolah dapat berlanjut di rumah.

**Tabel 3. Kendala Penggunaan Model Role Playing**

| <b>Kendala</b>              | <b>Deskripsi</b>                                        |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------|
| Keterbatasan Waktu          | Mebutuhkan waktu lebih lama dibandingkan metode ceramah |
| Karakter siswa yang beragam | Sebagian siswa masih malu dan kurang percaya diri       |
| Persiapan pembelajaran      | Guru perlu menyiapkan skenario dan pembagian peran      |

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa kendala yang muncul lebih banyak berkaitan dengan aspek teknis pelaksanaan pembelajaran. Kendala utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan waktu karena penerapan model *Role Playing* membutuhkan tahapan yang lebih kompleks dibandingkan metode ceramah. Selain itu, karakter siswa yang beragam menyebabkan guru perlu memberikan pendampingan yang berbeda kepada setiap siswa, terutama bagi siswa yang masih kurang percaya diri saat tampil di depan kelas. Guru juga perlu menyiapkan skenario dan pembagian peran sebelum kegiatan berlangsung sehingga memerlukan persiapan yang lebih matang. Meskipun demikian, kendala tersebut tidak mengurangi efektivitas penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn.

**Tabel 4. Sintesis Hasil Wawancara**

| <b>Fokus</b>                   | <b>Kepala Sekolah</b>                     | <b>Guru</b>                  | <b>Siswa</b>                        | <b>Sintesis</b>                                         |
|--------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Penggunaan <i>Role Playing</i> | Mendukung penerapan <i>Role Playing</i> . | Membantu pemahaman siswa.    | Pernah mengikuti bermain peran.     | <i>Role Playing</i> diterapkan dalam pembelajaran PPKn. |
| Respons                        | Siswa aktif dalam pembelajaran.           | Siswa lebih antusias.        | Senang mengikuti pembelajaran.      | Memberikan respons positif.                             |
| Dampak                         | Terjadi perubahan sikap.                  | Pemahaman siswa meningkat.   | Lebih peduli dan bertanggung jawab. | Mendukung pembelajaran dan pembentukan karakter.        |
| Kendala                        | Karakter siswa beragam                    | Waktu dan persiapan terbatas | Sebagian masih kurang percaya diri. | Diatasi lewat persiapan pendampingan guru.              |

Berdasarkan Tabel 4, hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memperoleh tanggapan yang positif dari seluruh responden. Kepala sekolah mendukung penggunaan model *Role Playing* sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, sedangkan guru menyatakan bahwa model tersebut membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih nyata melalui kegiatan bermain peran. Dari sisi siswa, mereka mengaku senang dan antusias mengikuti pembelajaran karena pernah terlibat langsung dalam aktivitas bermain peran yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pembahasan

### **Penggunaan Model Role Playing dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn di kelas III SD Negeri Cengklik Surakarta dilaksanakan melalui tahapan penyampaian materi, pembagian kelompok dan peran, pelaksanaan bermain peran, serta diskusi dan refleksi. Temuan tersebut tidak hanya diperoleh dari hasil observasi, tetapi juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan siswa yang menunjukkan kesesuaian informasi melalui proses triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Kesesuaian temuan tersebut menunjukkan bahwa model *Role Playing* telah diterapkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman secara langsung.

Keterlibatan siswa pada setiap tahapan pembelajaran menunjukkan bahwa model *Role Playing* mampu mengubah pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada siswa. Ketika siswa memerankan suatu tokoh atau situasi, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahamannya melalui interaksi, diskusi, dan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Joyce, Weil, dan Calhoun yang menyatakan bahwa model *Role Playing* membantu siswa memahami konsep, nilai, dan permasalahan sosial melalui pengalaman belajar secara langsung. Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Akhirunnisa Hasibuan (2025) yang menunjukkan bahwa *Role Playing* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung.

### **Respon Siswa terhadap Penggunaan Model Role Playing**

Respon positif yang ditunjukkan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran melalui *Role Playing* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Berdasarkan hasil triangulasi, observasi menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran, sedangkan hasil wawancara dengan guru dan siswa mengungkapkan bahwa kegiatan bermain peran membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Kesesuaian temuan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan langsung dalam aktivitas belajar menjadi salah satu faktor yang meningkatkan minat siswa selama pembelajaran berlangsung.

Secara teoritis, kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Aktivitas tersebut juga mendorong siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa menjadi lebih percaya diri dan lebih aktif mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amalia (2025) yang menunjukkan bahwa model *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan siswa, serta didukung oleh penelitian Wahyuni, (2023) yang menjelaskan bahwa keterlibatan langsung dalam kegiatan bermain peran mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

### **Dampak Penggunaan Model Role Playing dalam Pembelajaran PPKn**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran PPKn. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berani menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi karena memperoleh pengalaman belajar secara langsung, sedangkan hasil wawancara dengan siswa menunjukkan adanya perubahan perilaku, seperti lebih peduli terhadap lingkungan kelas dan lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas. Kesamaan informasi dari berbagai sumber tersebut menunjukkan bahwa dampak penggunaan *Role Playing* tidak hanya terlihat pada aktivitas belajar, tetapi juga pada penerapan nilai-nilai PPKn dalam kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui teori *Role Playing* yang dikemukakan Joyce, Weil, dan Calhoun, yaitu bahwa pengalaman belajar melalui bermain peran membantu siswa memahami konsep dan nilai sosial secara lebih konkret dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Ketika siswa memerankan suatu situasi, mereka memperoleh

pengalaman langsung yang memudahkan proses memahami, mengingat, dan menerapkan materi yang dipelajari.

Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menguasai aspek pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran PPKn. Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model *Role Playing* mampu meningkatkan interaksi sosial siswa (Ferdiansyah, 2022). Serta sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa kegiatan bermain peran mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna melalui keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar (Fitriani & Nurafni, 2021).

### **Kendala Penggunaan Model Role Playing dalam Pembelajaran PPKn**

Penggunaan model *Role Playing* masih menghadapi beberapa kendala meskipun memberikan berbagai manfaat, penerapan model *Role Playing* masih menghadapi beberapa kendala. Berdasarkan hasil triangulasi observasi dan wawancara, kendala utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan waktu pembelajaran, persiapan skenario, penyediaan perlengkapan pendukung, serta perbedaan karakteristik siswa, terutama dalam hal kepercayaan diri ketika tampil di depan kelas. Kendala tersebut menyebabkan guru perlu melakukan perencanaan pembelajaran yang lebih matang dibandingkan penggunaan metode ceramah.

Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui penyusunan skenario yang disesuaikan dengan alokasi waktu, pembagian peran yang sederhana, serta pemberian motivasi dan pendampingan kepada siswa yang masih kurang percaya diri. Selain itu, dukungan kepala sekolah dan kerja sama dengan orang tua juga diperlukan untuk memperkuat pembiasaan nilai-nilai yang dipelajari siswa di sekolah. Dengan demikian, kendala yang muncul tidak menjadi penghambat utama dalam penerapan *Role Playing*, tetapi menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran PPKn pada pertemuan berikutnya.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn di kelas III SD Negeri Cengklik Surakarta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar. Penerapan model ini mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi selama pembelajaran, memudahkan siswa memahami materi PPKn melalui pengalaman langsung, serta menumbuhkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah. Meskipun penerapannya memerlukan persiapan yang lebih matang, terutama dalam pengelolaan waktu, penyusunan skenario, dan penyesuaian dengan karakteristik siswa, model *Role Playing* tetap dapat diterapkan sebagai alternatif pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran PPKn yang lebih bermakna.

Implikasi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Role Playing* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran PPKn yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Selain meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, model ini juga mendukung pengembangan keterampilan sosial serta penguatan nilai-nilai peduli dan tanggung jawab yang menjadi tujuan pembelajaran PPKn. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan

karena hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah dengan pendekatan deskriptif kualitatif sehingga hasil penelitian belum dapat menggambarkan kondisi pada konteks yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan model *Role Playing* pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau karakteristik sekolah yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan pendekatan *mixed methods* atau eksperimen untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Amalia, A., Damanik, B. S., & umu Aimanah, F. (2025). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 5 pada Pembelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26992>
- Amelia, M., & Ramadan, Z. H. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5548–5555.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1701>
- Ansori, Y. Z., Nahdi, D. S., & ... (2021). Menumbuhkan karakter hormat dan tanggung jawab pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip* ....  
<https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/1120/743>
- Aziza, N., Dewi, A. S., & Lukitoaji, B. D. (2025). Pengaruh Lingkungan Sekolah dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.  
<https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/938>
- Damayanti, W., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Kecerdasan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*.  
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/808>
- Dede Rosyada. (2020). *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan*. Prenada Media.  
<https://books.google.co.id/books?id=kXIREAAQBAJ>
- Ferdiyansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., & Alfian, M. (2022). Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(1), 64–75. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i1.5039>
- Fitriani, D., & Nurafni, N. (2021). Dampak Model Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 492–499. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.38287>
- 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.  
<https://doi.org/10.36456/p.v5i2.10413>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson Education.
- Kemendikbudristek. (2021). *Kurikulum Merdeka: Kerangka Dasar dan Capaian Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan

Teknologi.

- Kemendikbudristek. (2022). *Profil Pelajar Pancasila: Pedoman Pelaksanaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mustika, D., Mufarizuddin, M., & Ananda, R. (2024). Implementasi penguatan pendidikan karakter disiplin dan tanggung jawab di sekolah dasar. *Journal of Education Research*. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/936>
- Ode Nisra, W., Sumardjoko, B., Miftuhah, Y., & Etika, L. (2025). Membangun Karakter Tanggung Jawab Siswa SD melalui Pembelajaran Tematik PPKn: Peran Strategis Guru Kelas. *Elementary School Education Journal*, 9(1), 173–183. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v9i1.24007>
- Prima Rias, W., Yanti Fauziah, P., & Wibawa, L. (2023). Internalisasi Sikap Ilmiah Dalam Perwujudan Nilai Karakter Pada Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan (JJP)*, 3(04), 469–477. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i04.620>
- Qizwini, N., Yuningsih, Y., Murniasih, N., & Subkhan, M. (2023). Analisis Ruang Lingkup Kurikulum Ppkn Pendidikan Dasar: Tantangan Dan Peluang Dalam Mengembangkan Pemahaman Kewarganegaraan. *Sintesa: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1). <https://sintesa.stkip-arrahmaniyah.ac.id/index.php/sintesa/article/view/65>
- Saputri, S., Ardivanto, A., & Rofian, R. (2025). Penanaman Pendidikan Karakter pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2293>
- Sembiring, C. (2024). *Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar Kelas V Sd Swasta Trinity Berastagi T.P 2023/2024*. portaluqb.ac.id. <http://portалуqb.ac.id:808/id/eprint/1226>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (25th ed.). Alfabeta.
- Tarigan, R. (2025). Penggunaan Model Pembelajaran Role-Playing untuk Mengajarkan Nilai-Nilai Keagamaan di Sekolah. *Analysis*. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis/article/view/1464>
- Trisiana, A., & Azizah, N. (2025). The development of the national character grand design through the “Smart Mobile Civic” application as an evaluation of civic education learning. *Jurnal Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.21831/jk.v9i2.89200>
- Wahyuni, T. P. (2023). Analisis penggunaan model role playing dalam pembelajaran matematika peserta didik kelas V di Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1756>