H U N I M U A : Jurnal Pendidikan Kepulauan

Vol. 1 Iss. 1 pp. 29-38, March 2026, e-ISSN: xxxx-yyyy, p-ISSN: xxxx-yyyy
Homepage: https://journal.stkiphunimua.ac.id/index.php/hunimua
DOI: https://doi.org/10.xxxxx/hunimua.1.1.29-38

Penerapan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Implementation of Role-Playing Techniques to Improve Learning Outcomes in Civic Education

Fitriani Rumalolas[1], Bakri Alis[1], Risal Rumalolas[2*]

[1] Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Hunimua, Bula, 97555, Indonesia

[2] Prodi Pendidikan Ekonomi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Hunimua, Bula, 97555, Indonesia

*E-mail Korespondensi: *cardosris@gmail.com*

Riwayat Artikel:

Diterima: 2026-01-16
Direvisi: 2026-02-05
Disetujui: 2026-02-10
Dipublikasi: 2026-03-25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan teknik *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kelas V SD Negeri 11 Pulau Gorom. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 21 peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar peserta didik. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menilai peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai indikator keberhasilan karena nilai ketuntasan masih mencapai 62.07%, sedangkan pada siklus II, ketuntasan belajar peserta didik mencapai 100% dan melampaui indikator yang ditetapkan. Dengan demikian, teknik *role playing* efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Kata Kunci: hasil belajar, pendidikan, pendidikan kewarganegaraan, *role-playing*

Article History

Received: 2026-01-16
Revised: 2026-02-05
Accepted: 2026-02-10
Published: 2026-03-25

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of role-playing techniques in improving Civics learning outcomes for fifth-grade students at SD Negeri 11 Pulau Gorom. This study used the Classroom Action Research method, conducted in two cycles with 21 students as subjects. Data collection techniques included observation, documentation, and student learning outcomes tests. Data analysis was conducted using qualitative and quantitative descriptive methods to assess improvements in learning outcomes in each cycle. The results showed that the application of role-playing techniques was able to improve student learning outcomes. In cycle I, the completion rate of classical learning did not reach the success indicator, as the completion rate was still 62.07%. Meanwhile, in cycle II, the student completion rate reached 100%, exceeding the established indicator. Thus, role-playing techniques are effective as an alternative strategy for Civics learning in elementary schools.

Keywords: learning outcomes, education, citizenship, role-playing

Cara sitasi artikel ini:
Rumalolas, F., Alis, B., & Rumalolas, R. (2026). Penerapan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Hunimua: Jurnal Pendidikan Kepulauan, 1*(1), 29-38. https://doi.org/10.xxxxx/hunimua.1.1.29-38

Hak Cipta © 2026 oleh Penulis
Artikel ini adalah artikel Akses Terbuka yang didistribusikan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional.

E-mail Jurnal: hunimua.jurnal@gmail.com
Artikel Penelitian: Akses Terbuka (Open Access)

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses terencana dan berkelanjutan yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, dan karakter peserta didik (Damanik, 2019). Melalui jalur formal seperti sekolah, pendidikan membekali individu dengan kemampuan dan nilai-nilai yang diperlukan agar siap menghadapi perubahan serta tantangan di era global (Nurrita, 2018). Dengan demikian, pendidikan tidak hanya mentransfer ilmu, tetapi juga mempersiapkan generasi muda agar mampu beradaptasi dan berkembang secara menyeluruh dalam dinamika dunia modern. Di tingkat pendidikan dasar, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan sosial peserta didik sebagai bekal untuk kehidupan bermasyarakat. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran strategis yang berperan dalam membentuk karakter warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, demokratis, serta berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Misbahudin, 2021). Pembelajaran PKn di sekolah dasar diarahkan untuk menanamkan nilai moral, sikap kebangsaan, serta kesadaran hak dan kewajiban peserta didik sejak dini. Sehingga, proses pembelajaran PKn seharusnya dilaksanakan secara kontekstual, partisipatif, dan bermakna agar nilai-nilai kewarganegaraan dapat dipahami dan diinternalisasi secara optimal.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn sering dilaksanakan secara konvensional dengan metode ceramah dan hafalan. Pola pembelajaran satu arah menyebabkan peserta didik kurang aktif, cepat merasa bosan, dan kurang mampu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa (Romzani & Haryanto, 2020). Hasil belajar mencerminkan perubahan yang dialami peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, tidak hanya berupa penguasaan pengetahuan, tetapi juga perkembangan sikap, nilai, dan keterampilan praktis. Ranah kognitif menunjukkan kemampuan berpikir dan memahami konsep, ranah afektif berkaitan dengan sikap, motivasi, minat, dan nilai-nilai yang terbentuk, sedangkan ranah psikomotorik menekankan keterampilan praktik yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata (Fitriyani, 2017; Nurhasnah *et al.,* 2023). Diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik secara menyeluruh agar hasil belajar dapat meningkat secara optimal. Salah satu strategi yang terbukti efektif adalah teknik *role playing*. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Menurut (Wirachman & Kurniawati, 2023) menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* berakar pada teori *social learning*, di mana siswa belajar melalui pengalaman sosial yang melibatkan interaksi, observasi, dan refleksi dalam konteks kegiatan bermain peran. Model ini menekankan bahwa belajar tidak terjadi secara individual dan pasif saja, tetapi melalui pengalaman bersama dan praktik sosial nyata yang memicu siswa berpikir, berkolaborasi, dan memahami tingkah laku dalam situasi pembelajaran yang disimulasikan, sehingga meningkatkan keterlibatan serta pemahaman terhadap materi. Selain itu, menurut (Wulandari *et al*., 2023) menunjukkan bahwa pembelajaran *role playing* adalah model yang mendorong siswa untuk memerankan peran dalam skenario yang berkaitan dengan kehidupan nyata. (Fadhilah *et al*., 2022) mengemukakan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung. Dalam pelaksanaannya, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi dilibatkan secara aktif dalam kegiatan bermain peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik didorong untuk menggunakan imajinasi, memahami karakter yang diperankan, serta mengaitkan peran tersebut dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Proses ini membuat peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, *role playing* mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman yang mereka alami secara langsung.

Pendekatan ini membantu siswa untuk membangun pemahaman materi melalui pengalaman sosial yang direplikasi secara langsung, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal teori, tetapi juga memahami konsep melalui keterlibatan aktif dalam dinamika peran yang dimainkan. Dalam pembelajaran PKn, penggunaan simulasi *role playing* terbukti meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar secara signifikan (Romzani & Haryanto, 2020; Agustin *et al.,* 2024). Selain itu, metode *role playing* efektif meningkatkan keterlibatan dan pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran lain, seperti Bahasa Indonesia (Rosniawati &

Yunizar, 2025). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan manfaat lain dari teknik *role playing*. (Rahmadani & Nasution, 2025) menyatakan bahwa metode ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, kepercayaan diri, dan kerja sama antar peserta didik.

(Muna *et al.,* 2024) menambahkan bahwa penggunaan *role playing* secara terstruktur membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman langsung, sehingga hasil belajar meningkat. (Anggriani & Ishartiwi, 2018) menemukan bahwa metode *role playing* meningkatkan keaktifan dan kerja sama peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. (Aulia *et al.,* 2024) menunjukkan efektivitas *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar pada kompetensi tertentu, sementara (Misbahudin, 2021) menekankan peningkatan pemahaman konsep kewarganegaraan. Penelitian (Nopa *et al.,* 2025) juga menemukan bahwa metode *role playing* meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperbaiki hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian terdahulu oleh (Dwi, 2023; Fransiska, 2018; Fujiarti *et al.,* 2024) membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan *role playing* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar. Berdasarkan pengamatan selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 11 Pulau Gorom pada tahun 2023, sebagian besar peserta didik kelas V kurang aktif mengikuti pembelajaran PKn. Peserta didik cenderung pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, dan hasil belajar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pembelajaran masih didominasi metode ceramah, sehingga peserta didik kurang tertarik dan menganggap PKn sebagai hafalan semata. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik kelas V SD Negeri 11 Pulau Gorom melalui penerapan teknik *role playing*.

2. Metode Penelitian

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari: data tentang keaktifan peserta didik, data tentang kerjasama peserta didik, data tentang pelaksanaan pembelajaran oleh guru, data tentang evaluasi hasil belajar peserta didik, observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar peserta didik. Instrumen penelitian ini yaitu lembar observasi pendidik dan lembar observasi peserta didik Instrumen ini digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan peserta didik. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menilai peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase untuk menghitung nilai yang diperoleh masing-masing peserta didik yaitu dengan menggunakan Rumus (1) sebagai berikut:

$$P = \frac{NR}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan: X= Nilai yang dicari; R= Skor yang diperoleh; N= Skor maksimum dari tes.

Adapun analisis yang digunakan untuk mengetahui hasil rata-rata peserta didik yaitu dengan menggunakan Rumus (2):

$$\mathrm{X} = \frac{\Sigma \mathrm{X}}{N} \quad (2)$$

Keterangan: x= rata-rata hasil belajar; ∑X= jumlah nilai tes seluruh peserta didik; N= banyaknya peserta didik yang mengikuti tes.

Apabila peserta didik memperoleh nilai ≥75 maka hasil belajar tersebut dikatakan tuntas. Analisis yang digunakan untuk menghitung ketuntasan belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan Rumus (3).

$$P = \frac{\mathrm{R}}{N} 100\% \quad (3)$$

Keterangan: *P*= Persentase ketuntasan peserta didik; R= ∑peserta didik yang tuntas belajar; N= Jumlah peserta didik keseluruhan.

Adapun metode penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Sehingga Penelitian tindakan kelas dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Menurut (Barowi & Suwandi, 2008) mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai suatu bentuk penelaahan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Berikut (Gambar 1) alur penelitian PTK menurut (Barowi & Suwandi, 2008) sebagai berikut.

Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Siklus I merupakan tahap awal penerapan tindakan perbaikan pembelajaran, yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan pembelajaran berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi. Kegiatan perencanaan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pemilihan metode atau model pembelajaran yang relevan, serta penyusunan instrumen pengumpulan data seperti lembar observasi dan tes hasil belajar. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun. Proses pembelajaran dilaksanakan di kelas sesuai dengan skenario pembelajaran yang dirancang dengan tujuan memperbaiki permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada tahap awal. Selama pelaksanaan tindakan berlangsung, dilakukan observasi untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik, serta untuk mengumpulkan data terkait proses dan hasil pembelajaran.

Observasi dilakukan secara sistematis guna memperoleh gambaran objektif mengenai efektivitas tindakan yang diterapkan. Tahap refleksi dilakukan setelah tindakan dan observasi pada Siklus I selesai. Data hasil observasi dan evaluasi pembelajaran dianalisis untuk menilai keberhasilan tindakan. Refleksi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan serta menentukan apakah indikator keberhasilan telah tercapai. Hasil refleksi pada Siklus I menjadi dasar pengambilan keputusan penelitian. Apabila indikator keberhasilan telah tercapai, maka penelitian dihentikan. Namun, apabila indikator keberhasilan belum tercapai, maka dilakukan perbaikan terhadap rencana dan pelaksanaan tindakan, selanjutnya penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan tahapan yang sama.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik siklus I. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan siklus I. Adapun data aktivitas pembelajaran peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada (Tabel 1) sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I.

No	Aspek yang Diamati	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata- Rata
1	Memperhatikan penjelasan pendidik	33%	41%	37%
2	Bertanya kepada pendidik	35%	54%	45%
3	Bekerja sama dengan kelompok	42%	71%	57%
4	Mengerjakan tugas/soal	58%	77%	68%
5	Diskusi dengan anggota kelompok	56%	74%	65%
	Jumlah	224%	317%	271%
	Persentase	45%	63%	54%

Sumber: (Analisis & hasil penelitian, 2025)

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada siklus I, rata-rata aktivitas belajar mencapai 54%. Aktivitas meningkat dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, namun beberapa aspek seperti memperhatikan penjelasan guru dan keberanian bertanya masih berada pada kategori cukup.

Hasil Belajar Siklus I. Setelah peserta didik malakukan proses pembelajaran dengan menggunakan teknik *roly playing* selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar peserta didik dengan mengerjakan soal pretest dan postest yang sudah diberikan pendidik kepada peserta didik kelas V SD Negeri 11 Pulau Gorom dengan jumlah 29 peserta didik. Adapun data hasil belajar dapat dilihat pada (Tabel 2) sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.

No	Indikator	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Rata-Rata	22.76	68.28
2	Nilai tertinggi	40	100
3	Nilai Terendah	20	40
4	Tingkat Ketuntasan	0%	62,07%

Sumber: (Analisis & hasil penelitian, 2025).

Tabel 2. Mengalami peningkatan setelah penerapan teknik *role playing*. Nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 22,76 dari 29 peserta didik dengan tingkat ketuntasan 0%. Setelah tindakan, nilai *posttest* meningkat menjadi 68,28 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 62,07% dari 18 peserta didik meskipun terjadi peningkatan, ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II.

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan siklus II. Adapun data aktivitas pembelajaran peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada (Tabel 3).

Tabel 3. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik Siklus II.

No	Aspek yang Diamati	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata- Rata
1	Memperhatikan penjelasan pendidik	84%	90%	87%
2	Bertanya kepada pendidik	86%	91%	89%
3	Bekerja sama dengan kelompok	74%	88%	81%
4	Mengerjakan tugas/soal	78%	87%	83%
5	Diskusi dengan anggota kelompok	81%	93%	87%
	Jumlah	403%	449%	426%
	Persentase	81%	90%	85%

Sumber: (Analisis & hasil penelitian, 2025).

Tabel 3. Aktivitas belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan kesatu ke pertemuan kedua. Jika dilihat dari persentase pertemuan pertama dari 81% meningkat dipertemuan kedua menjadi 90%. Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas peseta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sudah sangat baik. Karena peserta didik lebih fokus dan sudah mampu mengikuti pembelajaran sesuai yang diharapkan, peserta didik juga lebih antusias, aktif dan berani dalam menyampaiakn hasil diskusi kelompoknya.

Hasil Belajar Siklus II. Setelah peserta didik malakukan proses pembelajaran dengan menggunakan Teknologi *roly playing* selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar peserta didik dengan mengerjakan soal *pretest* dan *postest* yang sudah diberikan pendidik kepada peserta didik kelas V SD Negeri 11 Pulau Gorom dengan jumlah 29 peserta didik. Adapun hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada (Tabel 4) berikut.

Tabel 4 data hasil belajar peserta didik pada siklus II dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada pelaksanaan pretest sebesar 62.07% atau 18 peserta didik yang di nilai telah tuntas dan pelaksanaan postest sebesar 100% atau 29 peserta didik telah tuntas pembelajaran. Dengan siklus II ini, hasil belajar peserta didik sudah mencapai target peningkatan hasil belajar PKn dan telah memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ≥75 mencapai 100% pada akhir siklus. Dengan tercapainya indikator tersebut, penelitian dihentikan pada siklus II.

Tabel 4. Hasil belajar peserta didik siklus II.

No	Indikator	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Rata-Rata	68,28	97.07
2	NilaiTertinggi	100	100
3	Nilai Terendah	40	95
4	Tingkat Ketuntasan	62,07%	100%

Sumber: (Analisis & hasil penelitian, 2025).

3.2 Pembahasan

Adapun pembahasan penelitian sesuai analisis data yang telah dilakukan, sehingga dapat dijelaskan peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik melalui teknik *role playing* sebagai berikut:

Aktivitas Kegiatan Pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas pendidik diperoleh data bahwa pendidik telah melaksanakan semua aspek yang diamati, meskipun masig ada beberapa aspek yang belum maksimal dilakukan. Rata-rata persentase aktivitas pendidik pada siklus I sebesar 76% dan pada siklus II sebesar 90%. Dapat diketahui bahwa ada peningkatan aktivitas yang dilakukan pendidik dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 14%. Adanya peningkatan tersebut karena pendidik merasa perlu memperbaiki aktivitasnya saat proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah menerima materi yang disampaikan pendidik. Semakin baik aktivitas yang dilakukan pendidik saat proses pembelajaran, maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian data persentase rata-rata kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknik *role playing* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan rata-rata kegiatan pembelajaran menggunakan teknik *role playing* siklus I dan siklus II dapat dijelaskan sesuai data yang telah diperoleh.

Memperhatikan pendidik menjelaskan materi. Aktivitas peserta didik ketika memperhatikan penjelasan pendidik menerangkan pelajaran, yang aktif memperhatikan pendidik pada siklus I ini sebesar 37%. Hal tersebut dikarenakan ada beberapa peserta didik lain masih belum termotivasi untuk belajar dan tidak memperhatikan penjelasan pendidik. Karena peserta didik masih senang bermain dan berbicara pada saat pendidik menjelaskan materi. Untuk meningkatkan aktivitas tersebut pendidik senantiasa memberikan perhatian dan menegur peserta didik yang tidak memperhatikan pelajaran serta memperhatikan peserta didik secara keseluruhan. Pada siklus II, aktivitas peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik saat menjelaskan materi pelajaran mencapai 87% dan pada siklus II ini mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu mencapai 50%.

Mengajukan pertanyaan. Pada siklus I aktivitas peserta didik bertanya kepada pendidik sebesar 45%. rendahnya aktivitas ini karena masih malu-malu untuk bertanya, mereka cenderung diam dan hanya mendengarkan meskipun kurang mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh pendidik. Namun pada pertemuan-pertemuan selanjutnya peserta didik mulai berani bertanya tentang materi pelajaran yang belum dimengerti. Pada siklus II aktivitas peserta didik bertanya mencapai 89%, aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 44%.

Kerja kelompok. Pada siklus I aktivitas peserta didik bekerja kelompok sebesar 57%. Hal ini dikarenakan peserta didik kurang saling membantu dalam memecahkan masalah dalam kelompoknya, dan masih senang bermain. Untuk mengatasi hal ini pendidik memberikan motivasi dengan cara melakukan pendekatan kepada masing-masing kelompok untuk dapat kompak/bekerja sama dan saling membantu dalam memecahkan masalah dalam kelompoknya. Pada siklus II aktivitas peserta didik bekerja kelompok mencapai 81%, pada siklus II aktivitas peserta didik telah mengalami peningkatan mencapai 24%.

Mengerjakan Tugas/Soal. Pada siklus I aktivitas peserta didik, mengerjakan soal mencapai 68%. Hal ini dikarenakan sebagian peserta didik masih senang mengusik temannya yang sedang mengerjakan soal, sehingga suasana belajar menjadi tidak kondusif. Untuk mengatasi hal ini pendidik memberikan teguran kepada peserta didik, dan meminta pindah tempat duduk sehingga tidak mengusik temannya. Pada siklus II aktivitas ini mencapai 83% dan aktivitas ini mengalami peningkatan mencapai 15%.

Diskusi dengan anggota kelompok. Keaktifan berdiskusi peserta didik pada siklus I saat diterapkan teknik *role playing* sebesar 65%. Hal ini dikarenakan peserta didik masih belum terbiasa untuk berdiskusi pada saat proses diskusi. Karena peserta didik masih banyak yang terdiam dan tidak berkeinginan melangkah kedepan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Untuk mengatasi masalah tersebut pendidik memberikan *reward* kepada peserta didik yang berkeinginan melangkah kedepan atau berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus II aktivitas ini mencapai 87% dan aktivitas ini mengalami peningkatan mencapai 22%.

Hasil Belajar Peserta Didik. Penelitian menunjukkan perolehan nilai hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik dengan menggunakan teknik *role playing* tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I diketahui nilai rata-rata pretest 22.76 dengan tingkat ketuntasan 0% dan nilai rata-rata postest 68.28 dengan tingkat ketuntasan mencapai 62.07%. Sedangkan pada siklus II dapat diketahui nilai rata-rata postest 97.07 mampu mencapai ketuntasan sebesar 100%. Maka target ketuntasan hasil belajar yang di inginkan lebih dari >75% di akhir siklus II yaitu mampu mencapai 100%. dengan demikian, bahwa hasil penelitian dan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pelajaran PKn dengan menggunakan teknik *role playing* mengalami peningkatan, hal ini terjadi karena pendidik optimal dalam menerapkan teknik *role playing* dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat.

Penelitian ini dapat membuktikan bahwa penggunaan teknik *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran PKn. Oleh sebab itu penelitian ini mendukun penelitian terdahulu yang di lakukan oleh (Lestari, D., P., 2023) berjudul Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pkn Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Penelitian nya adalah penelitian tindakan kelas dan hasil penelitian nya menunjukan bahwa metode *role playing* dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat. Selain itu, Penelitian ini juga mendukun penelitian terdahulu yang di lakukan oleh (Sari, F., F., Kencana., 2018) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*. Hasil penelitian nya menunjukan bahwa metode *role playing* dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung penelitian (Fransiska, 2018) penelitian ini meneliti penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, khususnya dalam aspek partisipasi aktif, keterampilan komunikasi, dan pemahaman materi. Penelitian (Arleni, 2020) penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS penelitiannya menemukan bahwa *role playing* efektif meningkatkan keterlibatan siswa, keaktifan dalam diskusi, serta hasil belajar IPS siswa kelas III SD. Penelitian (Dwi, 2023) penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran PKn peserta didik kelas III SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik, keterampilan berkomunikasi, dan keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat. Penelitian (Fujiarti *et al.,* 2024) penelitian ini meneliti pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar.

Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya *role playing* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penelitian (Misbahudin, 2021) penelitian ini menegaskan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan siswa secara signifikan. Penerapan *role playing* membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran PKn, sehingga hasil belajar meningkat. Penelitian (Nopa *et al.,* 2025) penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *role playing* dalam pembelajaran PKn meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta memperbaiki hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian (Anggriani & Ishartiwi, 2018) penelitian ini membuktikan bahwa metode *role playing* secara signifikan meningkatkan keaktifan dan kerja sama peserta didik dibandingkan metode konvensional, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi dan kegiatan kelompok.

Penelitian (Muna *et al.,* 2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *role playing* secara terstruktur membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman langsung, sehingga hasil belajar meningkat secara menyeluruh. Penelitian (Rahmadani & Nasution, 2025) penelitian ini menekankan bahwa penerapan teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara, kepercayaan diri, serta kerja sama

antar peserta didik, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. (Rosniawati & Yunizar, 2025) penelitian ini membuktikan bahwa *role playing* tidak hanya efektif pada PKn, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan pencapaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Kesimpulan

Penerapan teknik *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan peserta didik dalam bertanya, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Selain itu, penerapan teknik *role playing* juga berdampak positif terhadap hasil belajar, yang ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal pada siklus II telah mencapai dan bahkan melampaui indikator keberhasilan, yaitu ≥75% peserta didik mencapai KKM. Teknik *role playing* menjadikan pembelajaran PKn lebih bermakna, partisipatif, dan kontekstual karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, teknik ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Guru juga disarankan untuk menerapkan teknik pembelajaran yang variatif dan berpusat pada peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

Kontribusi Penulis

Penulis FR berperan sebagai penulis utama yang merancang penelitian, melaksanakan tindakan pembelajaran, mengumpulkan data, serta menyusun draf artikel. BA berkontribusi dalam memberikan bimbingan akademik, validasi instrumen penelitian, serta penelaahan isi artikel. RR berperan dalam analisis data, penyempurnaan pembahasan, serta penyuntingan akhir naskah artikel. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel ini untuk dipublikasikan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Negeri 11 Pulau Gorom, guru kelas V, serta seluruh peserta didik yang telah memberikan dukungan dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Hunimua atas dukungan akademik yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

Agustin, D. N., Saputro, B. A., & Poncowati, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Metode Role Playing pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SD Negeri Wonotingal. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(1), 15765–15771. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14621

Aflaha Aulia, D., Yulianti, Y., & Febriana, R. (2024). Efektivitas metode role playing terhadap hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan melayani makan dan minum di SMKN 2 Karawang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20872

Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2018). Keefektifan Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan dan Kerja sama Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 4*(2), 212–221. https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017

Aulia, D. A., Yulianti, Y., & Febriana, R. (2024). Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Melayani Makan dan Minum. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(04). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20872

Damanik, R. (2019). Pengaruh disiplin kerja terhadap kinerja guru. *Serunai: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5*(2), 163–170. https://doi.org/10.37755/sjip.v5i2.231

Fujiarti, A., Dayanti, I. R., Apriliyanti, G. D. T., & Zanah, L. S. (2024). Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Seroja: Jurnal Pendidikan, 3*(1), 65–70. https://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja/article/view/1720

Fitriyani, F. N. (2017). Objek assesmen proses dan hasil belajar: Ranah kognitif, psikomotor dan afektif. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 22*(2), 329–340. https://doi.org/10.24090/insania.v22i2.1222

Lestari, D. P. (2023). Penerapan Metode *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, *3*(1), 79–85. https://doi.org/10.35326/taksonomi.v3i1.3318

Fadhilah, R., Sutiadiningsih, A., Purwidiani, N., & Kristiastuti, D. (2022). Model Pembelajaran *Role Playing* Sebagai Pendekatan Pengalaman Belajar Aktif. Jurnal Tata Boga, 11(2), 110–118. https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/download/2938/2298

Misbahudin. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar PPKn pada materi Sumpah Pemuda dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Citizenship Virtues, 1*(1), 7–14. https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/citizenshipvirtues/article/download/909/543/3428

Muna, L. N., Izza, N. H. K., & Attalina, S. N. C. (2024). Implementasi Teknik *Role Playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa di SDN 3 Sekuro. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2*(9), 141–152. https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2592

Nopa, R. A., Ngiu, Z., & Wantu, A. W. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah, 5*(2), 257–263. https://jurnalp4i.com/index.php/action/article/view/6060

Nurhasnah, N., Remiswal, R., & Sabri, A. (2023). Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar: Jenis dan Model Evaluasi Pendidikan Serta Implikasinya dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(3). https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/11169

Rahmadani, M., & Nasution, I. S. (2025). Pengaruh Teknik Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 5*(1), 476–484. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1429

Romzani, T., & Haryanto, S. (2020). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Sekolah Dasar dengan Metode *Role Playing. Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Pendidikan, 8*(2). https://doi.org/10.30738/wd.v8i2.3726

Rosniawati, D., & Yunizar, Y. (2025). Modeling Entrepreneurial Intentions Among Vocational High School Students: The Roles of Education, Family, And School Support. *Journal of Educational Management and Instruction (JEMIN), 5*(1), 100–116. https://doi.org/10.22515/jemin.v5i1.1

Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. Satya Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, *34*(1), 62-76. https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76

Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *7*(1), 37-49. https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996

Wulandari, S. I., Nuryadi, N., & Wargana, M. B. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Tambusai, *7*(2), 12142-12147. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8320