

**Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin**  
Volume 2, Nomor 5, June 2024, Halaman 620-624  
Licenced by CC BY-SA 4.0  
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.12535075)  
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12535075>

## Efektivitas Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas V SDN Tolokibit

Adrin D. Kuatan<sup>1</sup>, Rafhi Febryan Putera<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Terbuka

<sup>2</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Padang

Email korespondensi: [adrinkuatan@gmail.com](mailto:adrinkuatan@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada siswa kelas V di SDN Tolokibit menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) dengan kontrol grup *pretest-Posttest*. Dua kelas V dipilih secara acak, di mana satu kelas diberi perlakuan dengan metode *Role Playing* sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas lainnya menggunakan metode konvensional sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata *Posttest* siswa kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 25% dari skor *pretest* mereka, sementara kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 10%. Observasi juga mencatat tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam kelompok eksperimen, dengan partisipasi aktif mencapai 80% selama proses pembelajaran, dibandingkan dengan 50% di kelompok kontrol. Dengan demikian, metode *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap pembelajaran PPKn. Disarankan bagi guru untuk mempertimbangkan penggunaan metode ini sebagai strategi alternatif dalam pengajaran PPKn di sekolah dasar dan untuk melatih guru dalam mengimplementasikan metode *Role Playing* secara efektif guna memaksimalkan pembelajaran aktif dan interaktif. Implementasi metode ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar, dengan fokus pada pengembangan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan dalam konteks kehidupan sehari-hari siswa.

**Kata kunci:** *Role Playing*, hasil belajar, PPKn

### Abstract

*This research aims to test the effectiveness of the Role Playing method in improving learning outcomes for Pancasila and Citizenship Education (PPKn) in class V students at SDN Tolokibit using a quasi-experimental design with a pretest-posttest group control. Two V classes were chosen randomly, where one class was treated with the Role Playing method as the experimental group, while the other class used the conventional method as the control group. The results showed that the average Posttest score of experimental group students increased by 25% from their pretest score, while the control group only experienced an increase of 10%. Observations also noted a higher level of student engagement in the experimental group, with active participation reaching 80% during the learning process, compared to 50% in the control group. Thus, the Role Playing method has proven to be effective in increasing students' understanding and involvement in Civics learning. It is recommended for teachers to consider using this method as an alternative strategy in teaching Civics in elementary schools and to train teachers in implementing the Role Playing method effectively to maximize active and interactive learning. It is hoped that the implementation of this method can make a positive contribution in efforts to improve the quality of education at the elementary level, with a focus on developing an understanding of Pancasila and citizenship values in the context of students' daily lives.*

**Keywords:** *Role Playing*, learning outcomes, PPKn

---

#### Article Info

Received date: 10 June 2024

Revised date: 20 June 2024

Accepted date: 22 June 2024

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta pengetahuan siswa mengenai nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PPKn sering kali dianggap membosankan oleh siswa karena metode pengajaran yang kurang bervariasi dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini. Kondisi permasalahan yang terjadi di kelas V SDN Tolokibit

menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn siswa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah metode pengajaran yang konvensional dan kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Guru cenderung menggunakan metode ceramah yang membuat siswa pasif dan kurang tertarik pada materi yang disampaikan. Menurut Surya (2015), "Metode ceramah yang dominan membuat siswa pasif dan kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis." Akibatnya, siswa sering kali tidak memahami konsep-konsep PPKn dengan baik dan merasa bosan saat mengikuti pelajaran.

Menurut Hadi (2017), "Metode pengajaran yang kurang interaktif dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar." Hal ini sejalan dengan pendapat Joyce dan Weil (2014) yang menyatakan bahwa "Metode pembelajaran yang monoton dapat menghambat perkembangan keterampilan komunikasi dan empati siswa." Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi yang dapat mengatasi permasalahan ini dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn adalah metode *Role Playing*. Metode *Role Playing*, atau bermain peran, memungkinkan siswa untuk memerankan situasi nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran. Menurut Suprijono (2011), "Melalui metode ini, siswa dapat lebih memahami dan merasakan secara langsung nilai-nilai yang diajarkan." Hadi (2017) juga mengemukakan bahwa "Metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena mereka aktif berpartisipasi dan berinteraksi dengan sesama siswa."

Penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2019) menunjukkan bahwa "Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan." Dalam penelitiannya, ditemukan bahwa "Siswa yang belajar dengan metode *Role Playing* memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi PPKn dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode konvensional" (Safitri, 2019). Selain itu, penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa "Metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran" (Safitri, 2019).

Implementasi metode *Role Playing* di kelas V SDN Tolokibit diharapkan dapat memberikan dampak positif yang serupa. Dengan mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, diharapkan mereka dapat lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai PPKn dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahyuni (2020) yang menyatakan bahwa "Metode *Role Playing* dapat membantu siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari." Selain itu, metode ini juga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa tidak lagi merasa bosan saat belajar PPKn.

Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn bukan hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga untuk membentuk karakter dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut tentang efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas V SDN Tolokibit, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan metode ini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu (quasi-experimental design) dengan pendekatan kuantitatif. Desain ini dipilih untuk menguji efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas V SDN Tolokibit. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan metode *Role Playing*, sementara kelompok kontrol akan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Tolokibit. Sampel penelitian diambil dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih dua kelas V secara acak. Satu kelas dijadikan sebagai kelompok eksperimen yang akan menerapkan metode *Role Playing*, sedangkan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol yang akan menerapkan metode pembelajaran konvensional. Jumlah sampel di masing-masing kelas adalah 30 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi:

1. Tes Hasil Belajar: Tes ini terdiri dari soal pilihan ganda yang mencakup materi PPKn yang diajarkan selama penelitian. Tes diberikan sebelum (*pretest*) dan setelah (*Posttest*) perlakuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar.
2. Observasi: Lembar observasi digunakan untuk mengukur keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas.
3. Angket Motivasi Belajar: Angket menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban untuk mengukur motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran PPKn sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian ini dilakukan pada periode April-Mei 2024 dan melibatkan beberapa tahap sebagai berikut:

1. Persiapan: Menyusun rencana pelajaran dan instrumen penelitian, serta melakukan validasi instrumen oleh ahli.
2. *Pretest*: Memberikan tes awal (*pretest*) kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam materi PPKn.
3. Perlakuan:
  - a. Kelompok Eksperimen: Menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn. Siswa diajak untuk bermain peran sesuai dengan situasi nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran.
  - b. Kelompok Kontrol: Menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu metode ceramah dan tanya jawab.
4. *Posttest*: Memberikan tes akhir (*Posttest*) kepada kedua kelompok untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan.
5. Pengumpulan Data: Mengumpulkan data dari tes hasil belajar, observasi, dan angket.
6. Analisis Data: Data hasil belajar dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, analisis deskriptif dilakukan untuk data observasi dan angket guna mengetahui keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Kelas kontrol dalam penelitian ini menggunakan metode pembelajaran konvensional yang terdiri dari metode ceramah dan tanya jawab. Guru memberikan penjelasan materi PPKn secara lisan di depan kelas, yang diikuti dengan sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman siswa. Pendekatan ini dipilih sebagai pembanding untuk mengevaluasi efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman konsep siswa.

Instrumen penelitian diuji validitasnya dengan validitas isi melalui expert judgment, sedangkan reliabilitasnya diuji dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha untuk angket motivasi belajar. Instrumen dianggap valid dan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,70.

Dengan metode penelitian ini, diharapkan dapat diketahui secara lebih mendalam tentang efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas V SDN Tolokibit, serta memberikan rekomendasi bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

## HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas V SDN Tolokibit. Berikut adalah hasil dari penelitian ini.

1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*
  - Kelompok Eksperimen: Rata-rata nilai *pretest* kelompok eksperimen adalah 60, sementara rata-rata nilai *Posttest* meningkat menjadi 85.
  - Kelompok Kontrol: Rata-rata nilai *pretest* kelompok kontrol adalah 58, dan rata-rata nilai *Posttest* meningkat menjadi 70.
2. Uji-t *Pretest* dan *Posttest*
  - Hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *Posttest* kelompok eksperimen ( $t = 5,78, p < 0,05$ ).
  - Hasil uji-t juga menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *Posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ( $t = 4,92, p < 0,05$ ).
3. Observasi Keterlibatan Siswa

- Keterlibatan siswa dalam kelompok eksperimen selama proses pembelajaran meningkat secara signifikan. Siswa lebih aktif berpartisipasi, menunjukkan antusiasme, dan berinteraksi dengan teman sekelas saat melakukan *Role Playing*.
  - Di kelompok kontrol, keterlibatan siswa tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa cenderung pasif dan kurang berinteraksi selama proses pembelajaran.
4. Angket Motivasi Belajar
- Hasil angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelompok eksperimen meningkat dengan skor rata-rata 4,5 (dari skala 5) setelah perlakuan.
  - Motivasi belajar siswa kelompok kontrol menunjukkan peningkatan yang lebih rendah dengan skor rata-rata 3,8.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas V SDN Tolokibit. Peningkatan rata-rata nilai *Posttest* kelompok eksperimen yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi PPKn melalui metode *Role Playing*. Hal ini sesuai dengan pendapat Suprijono (2011) yang menyatakan bahwa metode *Role Playing* memungkinkan siswa untuk lebih memahami dan merasakan secara langsung nilai-nilai yang diajarkan.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen juga didukung oleh observasi keterlibatan siswa. Siswa dalam kelompok eksperimen lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa metode *Role Playing* mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Hadi (2017) menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam proses belajar dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

Motivasi belajar siswa yang diukur melalui angket juga menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Menurut Wahyuni (2020), motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Metode yang digunakan di kelas kontrol adalah metode konvensional, yaitu metode ceramah dan tanya jawab. Metode ini cenderung membuat siswa pasif, karena mereka lebih banyak mendengarkan daripada berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa mungkin kurang termotivasi dan kurang terlibat dalam proses belajar, yang dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi saat belajar dengan metode ini, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Safitri (2019) yang menyatakan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam penerapan metode *Role Playing*. Beberapa siswa awalnya merasa malu atau ragu untuk berpartisipasi dalam bermain peran. Oleh karena itu, guru perlu memberikan dukungan dan dorongan agar semua siswa merasa nyaman dan mau terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas V SDN Tolokibit. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, metode *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas V SDN Tolokibit. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep PPKn pada kelompok eksperimen yang menggunakan *Role Playing*, dibuktikan dengan peningkatan rata-rata

skor *Posttest* sebesar 25% dari *pretest* mereka. Di sisi lain, kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan sebesar 10% dari *pretest* ke *Posttest* mereka.

Observasi juga menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing* menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, dengan tingkat partisipasi aktif mencapai 80% selama sesi pembelajaran. Hal ini berbeda dengan kelompok kontrol yang cenderung memiliki tingkat partisipasi sekitar 50% selama sesi pembelajaran konvensional.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan ini adalah penerapan metode *Role Playing* sebaiknya dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan pemahaman mereka terhadap materi PPKn. Guru dapat melibatkan siswa dalam peran-peran yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk memaksimalkan efek dari metode ini. Selain itu, disarankan untuk memberikan pelatihan kepada guru mengenai implementasi metode ini agar mereka dapat mengelola pembelajaran dengan efektif dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Dengan demikian, implementasi metode *Role Playing* bukan hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Langkah ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar secara keseluruhan.

## REFERENSI

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Hadi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Joyce, B., & Weil, M. (2014). *Models of Teaching* (9th ed.). Boston: Pearson Education.
- Safitri, D. (2019). Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 150-165.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surya, M. (2015). Efektivitas Metode Ceramah dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 8(3), 85-92.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyuni, R. (2020). *Strategi Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Woolfolk, A. (2013). *Educational Psychology* (12th ed.). Boston: Pearson Education.
- Yamin, M., & Ansari, B. I. (2009). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.