

**PENERAPAN METODE ROLE PLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA MATERI MUSYAWARAH  
DI SDN 01 NAMBANGAN KIDUL KOTA MADIUN**

Fitria Lusiyanti<sup>1</sup>, Fakhriyatu Zahro<sup>2</sup>, Elly's Mersina Mursidik<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> PPG PGSD FKIP Universitas PGRI MADIUN, <sup>2</sup>SDN 01 Nambangan Kidul

<sup>1</sup>fitrialusiyanti36@gmail.com, <sup>2</sup>fakhriyatu@gmail.com, <sup>3</sup>ellys@unipma.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to enhance the understanding of the concept of musyawarah (deliberation) among fourth-grade students at SDN 01 Nambangan Kidul through the implementation of the role-play method. The background of the study is the low participation of students in discussions and decision-making processes, attributed to the use of conventional teaching methods. This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles with 13 student participants. Data were collected through observations of teacher and student activities and evaluation tests. The results showed that the role-play method effectively improved student understanding. In the first cycle, student involvement was low due to insufficient understanding of their roles in the simulation and unclear teacher instructions. After improvements were made in the second cycle, there was a significant increase in student participation, confidence in expressing opinions, and understanding of the musyawarah concept. The average score improved from 71.15 to 83.08, and classical completeness reached 92.31%. Thus, role play has proven to be effective in improving student learning outcomes on the topic of musyawarah.*

*Keywords: role play, civic education, deliberation, elementary school, student understanding*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep musyawarah pada siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul melalui penerapan metode role play. Latar belakang penelitian adalah rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi dan pengambilan keputusan, yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 13 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa serta tes evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role play efektif meningkatkan pemahaman siswa. Pada siklus pertama, keterlibatan siswa masih rendah karena kurangnya pemahaman terhadap peran dalam simulasi dan instruksi guru yang belum optimal. Setelah perbaikan di siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi, keberanian menyampaikan pendapat, dan pemahaman konsep musyawarah. Nilai rata-rata meningkat dari 71,15 menjadi 83,08, dan

ketuntasan klasikal mencapai 92,31%. Dengan demikian, role play terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi musyawarah.

Kata Kunci: *role play*, pendidikan kewarganegaraan, musyawarah, sekolah dasar, pemahaman siswa

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila memegang peranan strategis dalam membentuk karakter serta menanamkan sikap warga negara yang berintegritas sejak anak-anak. Mereka sudah diperkenalkan dengan nilai-nilai penting, salah satunya adalah prinsip bermusyawarah, yaitu proses pengambilan keputusan bersama dengan mengedepankan prinsip demokratis, partisipatif, dan menghargai perbedaan pendapat. Nilai musyawarah juga tercantum dalam sila keempat Pancasila, sehingga pembelajaran tentang hal ini tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga membentuk karakter siswa secara utuh.

Namun, hasil observasi awal di kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep musyawarah masih rendah. Banyak siswa belum mampu mengungkapkan pendapat secara terstruktur, kurang aktif dalam diskusi kelompok, dan cenderung menerima keputusan tanpa partisipasi

aktif. Ketika guru memberikan kesempatan berdiskusi, siswa masih menunjukkan keraguan dan kesulitan dalam berargumen, yang mengindikasikan kurangnya pemahaman tentang bagaimana proses musyawarah dijalankan secara demokratis.

Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih menggunakan Metode pengajaran yang lebih banyak berupa ceramah sehingga membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi musyawarah. Padahal, menurut Trianto (2014), pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa dilibatkan secara aktif dan diberi kesempatan untuk mengalami sendiri materi yang dipelajari. Selaras dengan itu, Susanto (2020) menyatakan bahwa metode ceramah yang bersifat satu arah cenderung menjadikan siswa pasif dan menghambat pemahaman mendalam terhadap

materi. Situasi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Sehingga mendorong partisipasi aktif siswa melalui pengalaman belajar yang menyerupai situasi nyata.

Dalam konteks ini, metode role play atau bermain peran dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan musyawarah melalui simulasi situasi nyata yang menyenangkan, sehingga pemahaman mereka tidak terbatas pada aspek teoritis, tetapi juga terinternalisasi dalam perilaku sehari-hari. Role play juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan pengambilan keputusan yang menjadi kompetensi penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode role play efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran yang menekankan nilai dan sikap. Martayadi & Marzuki (2019) menyatakan bahwa role play lebih efektif dibanding metode

konvensional dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Purwanti (2014) juga membuktikan bahwa siswa lebih memahami prinsip musyawarah melalui simulasi situasi seperti pemilihan ketua kelas atau rapat keluarga.

Merujuk pada penjelasan sebelumnya, fokus dari penelitian ini adalah menganalisis efektivitas penerapan metode role play dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi musyawarah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu mendukung pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dan menyenangkan, sekaligus menjadi rujukan bagi pendidik dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi di jenjang sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran, masing-masing

terdiri dari satu pertemuan. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi musyawarah dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan metode *role play*.

Subjek penelitian ini terdiri dari 13 siswa kelas IV-A SDN 01 Nambangan Kidul, Kota Madiun, tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan kebutuhan tindakan dan kondisi nyata di kelas, yaitu rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep musyawarah.

Terdapat tiga metode utama yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini, antara lain:

1. Metode observasi diterapkan guna mengamati interaksi antara guru dan siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ini menggunakan lembar observasi terstruktur untuk menilai keterlibatan, partisipasi, serta efektivitas penerapan metode *role play*.
2. Tes evaluasi dilakukan dengan menggunakan soal pilihan ganda untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi musyawarah

setelah setiap siklus tindakan dilaksanakan.

3. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data kuantitatif dan kualitatif, yang meliputi pengambilan foto selama kegiatan pembelajaran dan catatan lapangan.

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase. Peningkatan pemahaman siswa ditunjukkan oleh naiknya nilai rata-rata kelas serta tercapainya Kriteria ketuntasan belajar klasikal adalah apabila sekurang-kurangnya 85% siswa mendapatkan nilai  $\geq 75$ . Selain itu, Observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dilengkapi dengan indikator-indikator yang jelas dan spesifik. Setiap indikator diberi skor berdasarkan skala 1– 4, kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P= Persentase

F = frekuensi aktifitas siswa

N = jumlah keseluruhan aktifitas

**Tabel 1. Persentase Kategori Penilaian Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa**

| <i>Nilai Percentage</i> | <i>Kategori</i> |
|-------------------------|-----------------|
| 80 – 100                | Baik sekali     |
| 66 – 79                 | Baik            |
| 56 – 65                 | Cukup           |
| 40 – 55                 | Kurang          |
| 30 – 39                 | Gagal           |

Validitas data dijamin melalui triangulasi teknik serta kolaborasi antara peneliti, guru pamong, dan dosen pembimbing lapangan. Proses refleksi yang dilakukan pada akhir setiap siklus berfungsi untuk mengevaluasi pelaksanaan dan hasil tindakan, sekaligus sebagai dasar dalam merancang perbaikan pada siklus selanjutnya."

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi musyawarah melalui penerapan metode *role play*. Setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan pada aspek aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil evaluasi pemahaman siswa.

#### **1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa**

Observasi dilakukan untuk menilai kualitas pelaksanaan pembelajaran, dengan memantau

aktivitas guru dan siswa selama proses berlangsung. Penilaian dilakukan menggunakan lembar observasi yang dianalisis berdasarkan persentase keterlaksanaan masing-masing indikator.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa pada masing-masing siklus disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3 berikut:

**Tabel 2 Persentase Aktivitas Guru pada Setiap Siklus**

| <b>Kelas Eksperimen IVA</b> |                           |                 |
|-----------------------------|---------------------------|-----------------|
| <i>Siklus</i>               | <i>Aktivitas Guru (%)</i> | <i>Kategori</i> |
| I                           | 76,85                     | Baik            |
| II                          | 92,31                     | Sangat Baik     |

**Tabel 3 Persentase Aktivitas Siswa pada Setiap Siklus**

| <b>Kelas Eksperimen IVA</b> |                            |                 |
|-----------------------------|----------------------------|-----------------|
| <i>Siklus</i>               | <i>Aktivitas Siswa (%)</i> | <i>Kategori</i> |
| I                           | 69,23                      | Baik            |
| II                          | 88,46                      | Sangat Baik     |

Data observasi menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan pada aktivitas guru dan siswa antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, aktivitas guru mencapai skor sebesar 76,85% dan masuk dalam kategori 'baik'. Capaian ini mengindikasikan bahwa sebagian besar tahapan pembelajaran telah dilaksanakan dengan cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti membangun antusiasme siswa pada awal

pembelajaran serta membimbing diskusi secara merata. Di sisi lain, aktivitas siswa memperoleh skor 69,23% dengan kategori yang sama, yaitu 'baik'. Meskipun sebagian besar siswa telah aktif terlibat dalam kegiatan *role play*, masih ditemukan beberapa siswa yang bersikap pasif dan belum menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat."

Setelah dilakukan refleksi, pada siklus kedua guru lebih fokus pada peningkatan keterlibatan siswa secara menyeluruh, dengan memperbaiki instruksi peran, memperkaya media pembelajaran, dan memotivasi siswa yang sebelumnya kurang aktif. Perubahan tersebut berdampak langsung terhadap peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Aktivitas guru meningkat menjadi 92,31% dan aktivitas siswa naik menjadi 88,46%, keduanya termasuk dalam kategori "sangat baik". Siswa tampak lebih antusias, berani tampil, dan mampu menjalankan peran sesuai skenario yang diberikan.

Peningkatan ini membuktikan bahwa metode *role play* tidak hanya memengaruhi aspek kognitif dalam pembelajaran, tetapi juga sangat efektif dalam meningkatkan dinamika interaksi kelas. Guru berperan lebih

sebagai fasilitator aktif, sementara siswa mendapatkan ruang yang luas untuk belajar melalui praktik nyata. Keterlibatan yang tinggi ini menjadi indikasi bahwa pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dapat mendorong partisipasi, kolaborasi, dan pemahaman siswa secara lebih optimal.

## **2. Hasil Tes Evaluasi Pemahaman Siswa**

Evaluasi terhadap pemahaman siswa dilakukan melalui tes tertulis pada akhir setiap siklus. Hasil tes dianalisis untuk mengevaluasi tingkat ketuntasan belajar, baik secara individu maupun dalam konteks klasikal. "Ketuntasan belajar individu ditentukan berdasarkan pencapaian nilai minimal 75, sedangkan ketuntasan klasikal dianggap tercapai apabila minimal 85% dari jumlah siswa memperoleh nilai sesuai atau di atas batas tersebut. Pada siklus I, masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan, sehingga dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II. Setelah perbaikan diterapkan, Hasil evaluasi memperlihatkan kemajuan dalam nilai rata-rata kelas serta peningkatan dalam persentase ketuntasan klasikal

yang mencerminkan meningkatnya pemahaman pembelajaran siswa terhadap materi musyawarah.

Untuk melihat perkembangan pemahaman siswa secara visual dari siklus I ke siklus II, berikut disajikan grafik peningkatan rata-rata nilai. Grafik ini memperjelas adanya tren positif setelah diterapkannya metode *role play* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi musyawarah.



Grafik 1 Peningkatan Rata-rata Nilai Siswa

Peningkatan ini memperkuat temuan Trianto (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa dilibatkan secara aktif dan diberikan kesempatan untuk mengalami langsung proses belajar. Dalam konteks ini, metode *role play* memberikan ruang bagi siswa untuk memainkan peran sesuai dengan situasi musyawarah yang disimulasikan, sehingga memungkinkan mereka memahami

nilai-nilai demokrasi secara konkret. Selain itu, hasil ini sejalan dengan Susanto (2020) yang menyebutkan bahwa metode ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang memahami materi secara mendalam. Sebaliknya, pendekatan berbasis pengalaman seperti *role play* dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan.

Lebih lanjut, temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode *role play* efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran yang menekankan pada nilai dan sikap (Sulastri, 2021; Andayani, 2020). Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan metode *role play* tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan sosial siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role play*

efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi musyawarah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 01 Nambangan Kidul. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata siswa dari 71,15 pada siklus I menjadi 83,08 pada siklus II. Ketuntasan belajar secara klasikal juga meningkat signifikan dari 61,54% menjadi 92,31%. Selain itu, aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran menunjukkan perkembangan positif, yang mencerminkan terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Metode role play terbukti mampu membangun keaktifan siswa, melatih keterampilan komunikasi, serta menumbuhkan sikap demokratis dalam pengambilan keputusan bersama. Simulasi situasi nyata melalui peran-peran yang dimainkan siswa memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, yang tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, disarankan agar guru menerapkan metode *role play* sebagai strategi pembelajaran yang rutin digunakan, terutama pada materi-

materi yang menekankan nilai-nilai kebangsaan dan pembentukan karakter siswa. Metode ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman konseptual, serta keterampilan sosial siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan.

Agar pelaksanaannya optimal, guru perlu menyiapkan skenario *role play* yang relevan dengan konteks kehidupan siswa serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa seluruh siswa memiliki kesempatan yang setara untuk terlibat dalam kegiatan tersebut, sehingga tidak ada siswa yang merasa terpinggirkan atau pasif selama proses berlangsung. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih bermakna, tetapi juga mampu membentuk lingkungan belajar yang inklusif dan memberdayakan.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar metode role play diterapkan pada mata pelajaran atau jenjang yang berbeda, guna melihat konsistensi efektivitasnya dalam meningkatkan berbagai aspek hasil belajar. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat menggali keterkaitan antara metode role play dengan

peningkatan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa secara lebih mendalam.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggriani, R., & Ishartiwi. (2018). Penerapan model role playing untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa SD pada pembelajaran IPS. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(2), 129–137.
- Diana. (2023). *Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Martayadi, H., & Marzuki. (2019). Efektivitas pembelajaran nilai-nilai Pancasila melalui metode role playing pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 45–54.
- Purwanti, N. (2014). Meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep musyawarah melalui metode bermain peran di SD Girisuko. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(2), 213–220.
- Shihab, M. Q. (2014). *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i atas Pelbagai Persoalan Umat*. Bandung: Mizan.
- Suyono, & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2020). *Pengantar Pendidikan: Teori dan Praktik di Indonesia*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Kontekstual*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno, H. B. (2011). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.