MORALITA

JURNAL PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS XII 2 SMA NEGERI 1 RANTAU SELATAN

Rahmad Santoso Nasution [1]*, Mila Nirmala Sari Hasibuan [2]

[1,2] Pendidikan Profesi Guru, Universitas Labuhanbatu, Indonesia
Corresponding Author: nstjr96@gmail.com*

Article Info

Article history:

Received : 20 Oktober 2026
Accepteance : 31 Oktober 2026
Published : 31 Oktober 2026
Available online
https://jurnal.usi.ac.id/index.php/moralita/index

E-ISSN: 2302-6561

Cara mengutip:
Nasution, R. S., Hasibuan, M. N. S. (2026). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS XII 2 SMA NEGERI 1 RANTAU SELATAN. MORALITA: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 7(2), 379-389.

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas XII 2 SMA Negeri 1 Rantau Selatan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase aktivitas belajar siswa. Indikator aktivitas belajar meliputi perhatian terhadap materi, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, kemampuan mengemukakan pendapat, keterlibatan dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan partisipasi dalam kegiatan bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap. Pada kondisi awal, siswa yang mencapai kategori aktif atau sangat aktif berjumlah 16 siswa (44,4%). Pada siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 24 siswa (66,7%), kemudian meningkat menjadi 31 siswa (86,1%) pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai kategori aktif atau sangat aktif, telah tercapai. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PPKn serta mendorong keberanian berpendapat, komunikasi, kerja sama, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Role Playing, Aktivitas Belajar Siswa, Ppkn, Penelitian Tindakan Kelas.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berperan krusial dalam mengembangkan siswa agar memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai warga negara (Jayadiputra et al., 2023; Ukur et al., 2025). Proses pembelajaran PPKn tidak hanya fokus pada pemahaman materi, tetapi juga harus memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat secara aktif, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (Biringan et al., 2025; Suhendar et al., 2025).

Aktivitas belajar memegang peranan krusial dalam dinamika pembelajaran, sebab indikator ini merefleksikan tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam mengonstruksi pengalaman serta pemahaman pengetahuan baru (Hamad et al., 2026; Wu, 2024). Aktivitas tersebut dapat berupa memperhatikan materi, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat, bekerja sama, serta melaksanakan kegiatan pembelajaran secara langsung.

Dalam pembelajaran PPKn, keterlibatan peserta didik masih menjadi salah satu tantangan. Dominasi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) cenderung membatasi partisipasi aktif peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya ruang pengembangan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Guna mengatasi hambatan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu mengonstruksi iklim belajar partisipatif serta memfasilitasi perolehan pengalaman langsung (Rumalolas et al., 2026; Suhendar & Saragih, 2025).

Salah satu alternatif implementasi yang relevan adalah penggunaan model *role-playing* (bermain peran). Pendekatan ini memfasilitasi peserta didik untuk mengonstruksi pengalaman melalui peniruan peran berdasarkan konteks permasalahan faktual dalam materi ajar. Melalui skenario tersebut, proses pemerolehan pengetahuan terjadi secara empiris, sekaligus mengoptimalkan dimensi komunikasi interpersonal, kolaborasi, dan kemampuan mengambil perspektif (*perspective-taking*) secara kritis (Hu et al., 2026; Southworth, 2022).

Penerapan role playing relevan dengan karakteristik pembelajaran PPKn karena berbagai materi dapat dikaitkan dengan situasi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Penelitian Wirawan (2025) temuan ini mengindikasikan bahwa implementasi metode *role-playing* berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan keterlibatan aktif dan capaian pembelajaran siswa. Penelitian Tabina et al. (2025) hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PPKn setelah diterapkannya metode role playing.

Berdasarkan uraian tersebut, Metode *role-playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif efektif untuk mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas implementasi metode *role-playing* dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran PPKn.

Metode pembelajaran *role-playing* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memvisualisasikan suatu peran sesuai dengan konteks materi yang dipelajari. Melalui simulasi peran ini, peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses

pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi terbangun melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial antarsiswa. (Sanjaya, 2016). Role playing dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif karena peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan memainkan peran, berdiskusi, mengamati, dan melakukan refleksi. Metode ini juga dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, penghayatan terhadap suatu permasalahan, serta keberanian dalam menyampaikan pendapat (Monica & Kurniawan, 2026).

Dalam penerapannya, metode role playing dapat dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian tujuan pembelajaran, penentuan atau pembagian peran, penyusunan skenario, pelaksanaan bermain peran, pengamatan, diskusi atau evaluasi, dan penarikan kesimpulan. Tahapan tersebut perlu disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik agar kegiatan bermain peran tetap terarah pada tujuan pembelajaran.

Aktivitas belajar merupakan berbagai kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran sebagai bentuk keterlibatan dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Aktivitas belajar tidak hanya berupa kegiatan fisik, tetapi juga mencakup aktivitas mental seperti berpikir, memahami, menganalisis, bertanya, dan memberikan tanggapan terhadap materi pembelajaran (Anggriawan & Suhendar, 2024; Vale & Barbosa, 2023). Aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat terlihat melalui beberapa kegiatan, seperti memperhatikan penjelasan guru, membaca materi, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, bekerja sama, menyelesaikan tugas, dan menyampaikan hasil pembelajaran. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi turut berperan dalam membangun pengetahuannya selama proses pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan karakter peserta didik sebagai warga negara. Pembelajaran PPKn perlu memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila serta mampu menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Karakteristik materi PPKn yang berkaitan dengan kehidupan sosial, nilai, norma, demokrasi, hak dan kewajiban, serta kehidupan bernegara memungkinkan penggunaan metode pembelajaran yang bersifat aktif dan kontekstual. Oleh karena itu, role playing dapat digunakan untuk mensimulasikan berbagai situasi kewarganegaraan sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui pengalaman langsung (Halverson et al., 2025; Suhendar et al., 2023).

Penerapan role playing dapat mendorong peningkatan aktivitas belajar karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Ketika memainkan peran, peserta didik dituntut untuk berkomunikasi, bekerja sama, memahami karakter atau situasi yang diperankan, serta memberikan respons terhadap permasalahan yang muncul. Kondisi tersebut dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara fisik maupun mental.

Hasil penelitian Rokhayati Rosa (2020) temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa implementasi metode *role-playing* mampu mendongkrak keterlibatan aktif dan hasil belajar peserta didik secara signifikan, adanya peningkatan partisipasi belajar siswa pada

mata pelajaran PPKn pasca-penerapan teknik bermain peran. Secara keseluruhan, bukti-bukti ini mempertegas bahwa *role-playing* merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan efektif untuk mewujudkan iklim kelas PPKn yang lebih interaktif serta partisipatif.

2. METODE

Penelitian ini menerapkan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guna mendongkrak keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui pemanfaatan metode *role-playing*. Seluruh alur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus berulang, di mana tiap siklus mencakup empat tahapan utama, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Creswell, 2021).

Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas XII. Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran PPKn dengan menerapkan metode role playing. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, skenario role playing, pembagian kelompok dan peran, serta instrumen observasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan materi, membagi siswa ke dalam kelompok, memberikan peran, melaksanakan permainan peran, dan melakukan diskusi serta refleksi. Selama proses tersebut dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa. Hasil observasi kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa yang mengukur beberapa indikator utama, meliputi attentiveness (memperhatikan materi), keberanian bertanya dan menjawab, kemampuan mengemukakan pendapat, keterlibatan dalam diskusi dan kerja sama tim, serta tingkat partisipasi aktif dalam kegiatan *role-playing*. Data aktivitas belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dengan rumus:

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase aktivitas, F = skor yang diperoleh, dan N = skor maksimal.

Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan eskalasi aktivitas belajar siswa pada setiap siklusnya. Penelitian ini ditetapkan berhasil apabila minimal 80% dari total peserta didik mencapai kualifikasi 'aktif' atau 'sangat aktif' dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, data hasil pengamatan antar-siklus dianalisis secara komparatif guna mengevaluasi peningkatan aktivitas belajar pasca-implementasi metode *role-playing*.

A. Perencanaan

Tahap perencanaan diawali dengan identifikasi permasalahan kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn oleh peneliti. Setelah itu, peneliti menyusun modul atau perangkat pembelajaran yang memuat model Self-Directed Learning, lalu menyiapkan bahan dan sumber belajar, lembar kerja peserta didik, lembar observasi kemandirian belajar, dan instrumen evaluasi. Adapun indikator kemandirian belajar yang diamati mencakup inisiatif belajar, tanggung jawab terhadap tugas, kemampuan

menetapkan tujuan belajar, pemanfaatan sumber belajar, pengelolaan kegiatan belajar, serta kemampuan mengevaluasi dan merefleksikan hasil belajar.

B. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan, model Self-Directed Learning diterapkan dalam pembelajaran PPKn. Peserta didik diberi ruang untuk menganalisis kebutuhan belajarnya, merumuskan tujuan pembelajaran, menelusuri dan menentukan sumber belajar yang relevan, menyelesaikan tugas secara mandiri ataupun kolaboratif, dan mempresentasikan hasil belajarnya. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan arahan, pendampingan, serta umpan balik.

C. Observasi

Pengamatan dilaksanakan sepanjang kegiatan pembelajaran untuk melihat perubahan perilaku serta tingkat kemandirian belajar peserta didik setelah SDL diterapkan. Lembar pengamatan yang dipakai disusun dengan mengacu pada indikator kemandirian belajar. Di samping itu, data penelitian juga dikumpulkan lewat angket kemandirian belajar, hasil tugas peserta didik, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Keseluruhan data tersebut dimanfaatkan untuk menggambarkan bagaimana kemandirian belajar peserta didik berkembang pada tiap siklus.

D. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti menelaah data observasi, angket, tugas, dan dokumentasi yang terkumpul di setiap siklus. Telaah ini bertujuan menilai keberhasilan tindakan sekaligus menemukan aspek yang masih memerlukan perbaikan. Jika indikator keberhasilan belum terpenuhi, tindakan direvisi lalu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Sebaliknya, penelitian diakhiri ketika kemandirian belajar peserta didik sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan deskriptif. Data kuantitatif, yaitu skor angket dan hasil observasi kemandirian belajar, diolah menjadi bentuk persentase. Perhitungan persentase kemandirian belajar menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Persentase yang diperoleh pada tiap siklus selanjutnya dibandingkan untuk melihat seberapa besar kemandirian belajar peserta didik meningkat setelah model Self-Directed Learning diterapkan. Selain itu, data hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif guna melengkapi hasil kuantitatif sekaligus menggambarkan perubahan perilaku peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

F. Indikator Keberhasilan

Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kemandirian belajar peserta didik dari kondisi awal ke siklus berikutnya dan sebagian besar peserta didik mencapai kategori kemandirian belajar yang telah ditetapkan. Indikator keberhasilan juga dilihat dari meningkatnya kemampuan peserta didik dalam berinisiatif belajar, bertanggung jawab terhadap tugas, mengatur proses belajar, menggunakan sumber belajar, menyelesaikan permasalahan secara mandiri, serta melakukan evaluasi dan refleksi terhadap hasil belajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diselenggarakan dalam dua siklus dengan mengimplementasikan metode *role-playing* pada mata pelajaran PPKn. Subjek penelitian melibatkan 36 siswa kelas XII. Evaluasi terhadap aktivitas belajar peserta didik difokuskan pada tujuh indikator utama, yaitu attentiveness (memperhatikan materi), keberanian bertanya dan menjawab, kemampuan mengemukakan pendapat, dinamika kelompok (berdiskusi dan bekerja sama), serta keterlibatan aktif dalam skenario *role-playing*.

1. Kondisi Awal

Sebelum implementasi metode *role-playing*, tingkat aktivitas belajar siswa teridentifikasi masih berada dalam kategori rendah. Kondisi pembelajaran didominasi oleh sikap pasif peserta didik, di mana partisipasi verbal seperti bertanya, menjawab pertanyaan, maupun menyampaikan pendapat dalam diskusi kelompok masih sangat terbatas. Berdasarkan hasil observasi pra-tindakan terhadap 36 siswa, hanya 16 peserta didik (44,4%) yang tergolong 'aktif', sementara 20 siswa lainnya (55,6%) berada pada kategori 'kurang aktif'. Capaian awal ini mengonfirmasi bahwa keaktifan belajar siswa belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditargetkan, yakni minimal 80% siswa mencapai kualifikasi aktif atau sangat aktif.

2. Hasil Siklus I

Pada Siklus I, intervensi pembelajaran mulai menerapkan metode *role-playing*. Pendidik menyampaikan materi serta penjelasan teknis kegiatan, dilanjutkan dengan pembagian kelompok dan penentuan peran peserta didik sesuai skenario yang dirancang. Selama proses pembelajaran, mayoritas siswa mulai menunjukkan dinamika positif; mereka terlibat aktif dalam diskusi kelompok, bekerja sama, serta menunjukkan keberanian dalam memeragakan peran.

Kendati demikian, beberapa peserta didik masih canggung, cenderung pasif saat berdiskusi, dan belum berani menyampaikan gagasan. Data observasi Siklus I mencatat sebanyak 24 siswa (66,7%) telah mencapai kategori 'aktif' atau 'sangat aktif', sedangkan 12 siswa (33,3%) sisanya masih tergolong 'kurang aktif'. Hasil ini mencerminkan adanya

eskalasi aktivitas belajar sebesar 22,3 poin persentase apabila dibandingkan dengan kondisi prasiklus.

Tabel 1. Persentase keaktifan siswa

Kondisi	Aktif/Sangat Aktif	Persentase
Kondisi awal	16 siswa	44,4%
Siklus I	24 siswa	66,7%
Siklus II	31 sisw	86,1%

Sumber: Penelitian 2026

Meskipun terjadi peningkatan pada siklus I, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan sebesar 80%. Berdasarkan refleksi, beberapa hal yang perlu diperbaiki adalah pemberian instruksi yang lebih jelas, pembagian peran yang lebih merata, peningkatan pendampingan kelompok, serta pemberian motivasi kepada siswa yang masih kurang percaya diri.

3. Hasil Siklus II

Perbaikan pembelajaran dilakukan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai langkah-langkah role playing, membagi peran secara lebih merata, memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi, serta memberikan pendampingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.

Pada siklus II terlihat perubahan aktivitas belajar yang lebih baik. Siswa lebih aktif mengikuti diskusi, berani mengemukakan pendapat, mampu bekerja sama, dan lebih percaya diri ketika melaksanakan permainan peran. Suasana pembelajaran juga menjadi lebih interaktif karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa 31 dari 36 siswa (86,1%) telah mencapai kategori aktif atau sangat aktif, sedangkan 5 siswa (13,9%) masih berada pada kategori kurang aktif. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 19,4 poin persentase dari siklus I dan 41,7 poin persentase dari kondisi awal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% siswa berada pada kategori aktif atau sangat aktif. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II.

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa

Tahap	Jumlah Siswa Aktif	Persentase	Kategori
Kondisi awal	16 dari 36	44,4%	Kurang aktif
Siklus I	24 dari 36	66,7%	Aktif
Siklus II	31 dari 36	86,1%	Sangat aktif

Sumber : Penelitian 2026

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa secara bertahap. Pada kondisi awal, aktivitas siswa hanya mencapai 44,4%. Setelah diterapkan metode role playing pada siklus I meningkat menjadi 66,7%, kemudian meningkat kembali menjadi 86,1% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa

penerapan metode role playing dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PPKn.

PEMBAHASAN

Peningkatan aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa penerapan metode role playing memberikan perubahan positif terhadap proses pembelajaran PPKn. Pada kondisi awal, pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas guru sehingga sebagian siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Setelah metode role playing diterapkan, siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung melalui kegiatan memainkan peran, berdiskusi, bekerja sama, dan menyampaikan pendapat.

Pada siklus I, peningkatan aktivitas belum mencapai indikator keberhasilan. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa siswa yang masih belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif. Sebagian siswa masih merasa kurang percaya diri ketika harus tampil dan menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut menjadi bahan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Pada siklus II, guru melakukan perbaikan dengan memberikan instruksi yang lebih jelas, membagi peran secara merata, memberikan pendampingan selama kegiatan kelompok, dan memberikan motivasi kepada siswa untuk berani berpartisipasi. Perbaikan tersebut membuat siswa lebih memahami tugas dan tanggung jawabnya dalam kegiatan role playing. Siswa juga menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama.

Peningkatan aktivitas belajar dari 44,4% pada kondisi awal menjadi 66,7% pada siklus I dan 86,1% pada siklus II menunjukkan bahwa role playing mampu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif. Melalui permainan peran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi mengalami secara langsung situasi yang berkaitan dengan materi PPKn. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Putri et al. (2024) bahwa role playing dapat memberikan pengalaman belajar melalui interaksi dan keterlibatan langsung peserta didik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Putri et al., 2024) yang menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Temuan Putri et al.(2024)juga menunjukkan bahwa penerapan role playing dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa role playing dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PPKn.

Peningkatan aktivitas juga terlihat dari keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dan berkomunikasi dengan anggota kelompok. Kegiatan bermain peran membuat siswa memiliki tanggung jawab terhadap peran yang diberikan sehingga mereka terdorong untuk memahami materi dan mempersiapkan diri sebelum tampil. Selain itu, kegiatan diskusi setelah permainan peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan tanggapan dan menghubungkan pengalaman bermain peran dengan materi PPKn.

Dengan demikian, penerapan metode role playing tidak hanya meningkatkan aktivitas fisik siswa, tetapi juga mendorong aktivitas mental dan sosial selama pembelajaran. Siswa

menjadi lebih terlibat dalam memahami materi, berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn dapat menjadi lebih aktif dan bermakna ketika siswa diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran PPKn. Peningkatan dari 44,4% pada kondisi awal menjadi 66,7% pada siklus I dan 86,1% pada siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas XII 2 SMA Negeri 1 Rantau Selatan. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa yang menunjukkan perubahan positif dari kondisi awal hingga siklus II.

Pada kondisi awal, jumlah siswa yang mencapai kategori aktif atau sangat aktif sebanyak 16 dari 36 siswa, dengan persentase sebesar 44,4%. Setelah penerapan metode role playing pada siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 24 siswa atau 66,7%. Meskipun mengalami peningkatan, hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa berada dalam kategori aktif atau sangat aktif. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II melalui pemberian instruksi yang lebih jelas, pembagian peran secara merata, pendampingan kelompok, dan pemberian motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, yaitu sebanyak 31 dari 36 siswa telah mencapai kategori aktif atau sangat aktif, dengan persentase sebesar 86,1%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 41,7 poin persentase dari kondisi awal hingga siklus II, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai

Penerapan metode role playing juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, bekerja sama, serta berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi PPKn melalui pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, metode pembelajaran role playing dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Guru diharapkan dapat menerapkan metode ini secara terencana dan menyesuaikannya dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik agar tercipta proses pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

REFERENSI

Anggriawan, K., & Suhendar, A. (2024). Manifestation of the Galah Asin Game as a Cultural Heritage to Strengthen the Character of the Nation's Next Generation. *Pancasila and Civics Education Journal (PCEJ)*, *3*(1), 19–24.

Biringan, J., Limeranto, R. F., & Sample, F. L. K. (2025). Approach learning high-order thinking skills to improve civic knowledge in Pancasila and Civic Education. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, *22*(1), 159–165.

Creswell, J. W. (2021). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications.

Halverson, L. R., Tucker, E., & Smith, G. H. (2025). Teaching civics: An overview of instructional strategies using primary sources, role-play and simulations, and academic service learning for teaching civic knowledge, skills, and dispositions. *The Social Studies*, *116*(4), 211–231.

Hamad, F., Al Harrasi, N., Al-Housni, H., & Fakhouri, H. (2026). Exploring the role of active learning in developing student competencies for a knowledge-based economy. *Cogent Education*, *13*(1), 2644689.

Hu, T., He, B., Chai, H., Yuan, S., & Yang, F. (2026). Can virtual technology be used to improve students' perspective taking ability? Evidence from a meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*, *57*(4), 1071–1093.

Jayadiputra, E., Karim, A. A., Sapriya, S., & Rahmat, R. (2023). The Pancasila and Civic Education curriculum model at 21st century. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, *20*(1), 65–74.

Monica, D. A., & Kurniawan, C. (2026). COOPERATIVE LEARNING METHOD WITH ROLE PLAYING IN IMPROVING STUDENTS'UNDERSTANDING OF CONCEPTS AND COMMUNICATION SKILLS. *Journal of Facilitating Learning and Improving Performance*, *1*(1), 1–10.

Putri, D. D., Susanti, R. H., Herlinda, H., & Aramudin, A. (2024). Enhancing Student Learning Engagement through Role-Play Method in 5th Grade Indonesian Language Primary Classroom. *Journal of Learning Improvement and Lesson Study*, *3*(2), 14–21.

Rokhayati Rosa, A. T. (2020). MULTICULTURAL EDUCATION SYSTEM VALUE ENGINEERING MODEL IN STRENGTHENING NATIONAL IDENTITY IN THE ERA OF THE INDUSTRIAL REVOLUTION AND SOCIETY 5.0 (R&D STUDY IN TEBU IRENG HIGHER EDUCATION IN EAST JAVA). *Education, Sustainability And Society*, *3*(1), 01–04. https://doi.org/10.26480/ess.01.2020.01.04

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.

Southworth, J. (2022). Bridging critical thinking and transformative learning: The role of perspective-taking. *Theory and Research in Education*, *20*(1), 44–63.

Suhendar, A., & Saragih, K. W. (2025). THE CONTRIBUTION OF THE FIRST PRINCIPLE OF PANCASILA TO THE FORMATION OF MODERATE

RELIGIOUS CHARACTER IN THE DISRUPTION ERA. *Journal Analytica Islamica*, *14*(2), 1215–1225.

Suhendar, A., Saragih, K. W., Damanik, J., & Juliana, W. B. (2025). National education and character formation in multicultural societies: A thematic systematic literature review. *Sekumpul: Journal of Multidisciplinary Education Sciences*, *3*(3), 1–10.

Suhendar, A., Syam, A. M., & Ritonga, A. R. (2023). Efektivitas Instagram Sebagai Ruang Motivasi Hijrah Mahasiswa IAIN Lhokseumawe. *KomunikA*, *19*(02), 12–20.

Tabina, F. N., Handayani, N. F., & Majid, N. (2025). Penerapan metode role playing dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas XI-G SMA Negeri 3 Samarinda. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *25*(2), 211–225.

Ukur, J., Suhendar, A., Sirait, I. R., Ababbil, T. N., & Anshari, N. N. (2025). STRENGTHENING DIGITAL-BASED CIVICS EDUCATION IN PREVENTING CYBERBULLYING AMONG VOCATIONAL HIGH SCHOOL STUDENTS AT SMK PRAMA ARTHA SERBELAWAN. *Journal Analytica Islamica*, *14*(1), 488–498.

Vale, I., & Barbosa, A. (2023). Active learning strategies for an effective mathematics teaching and learning. *European Journal of Science and Mathematics Education*, *11*(3), 573–588.

Wirawan, W. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Untuk Optimalisasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu. *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(3), 286–294.

Wu, X.-Y. (2024). Unveiling the dynamics of self-regulated learning in project-based learning environments. *Heliyon*, *10*(5).