EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENUMBUHKAN SIKAP DEMOKRATIS SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI SD GMIT KUANINO 3

Erlin M Liunokas [1], Celline Koelima[2], Nelci S Nobrihas [3], Jimylton Dethan[4]
[1] PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana
[1]liunokaserlin073@gmail.com, [2]koelimacelline@gmail.com,
[3]nelcinobrihas@gmail.com, [4] jimylton.dethan@staf.undana.ac.id

ABSTRACT

This study aims to test the effectiveness of the Role Playing learning model in fostering democratic attitudes in students in Civics (PKn) in elementary schools. This study employed a quantitative approach with a one-group pre-experimental design (One Group Pretest-Posttest Design). The subjects were 11 fifth-grade students of GMIT Kuanino 3 Elementary School. Data were collected using a Likert-scale democratic attitudes questionnaire and analyzed using descriptive and inferential statistics. The descriptive analysis showed an increase in the average score of students' democratic attitudes from 43.00 (Agree) in the pretest to 47.05 (Strongly Agree) in the posttest, representing a 9.88% increase in effectiveness. This increase was confirmed by the results of the Paired Sample T-Test, which yielded a t-value of -5.750 with 10 degrees of freedom (df) and a p-value of 0.000. Because the p value <0.05, it is proven that there is a significant difference between the scores before and after the intervention. It is concluded that the implementation of the Role Playing learning model is significantly effective in fostering democratic attitudes in fifth grade students of GMIT Kuanino 3 Elementary School.

Keywords: Role Playing learning model, democratic attitude

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan model pembelajaran Role Playing dalam menumbuhkan sikap demokratis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental satu kelompok (One Group Pretest-Posttest Design). Subjek penelitian adalah 11 siswa kelas V SD GMIT Kuanino 3. Pengumpulan data dilakukan melalui angket sikap demokratis dengan skala Likert, dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan terjadi peningkatan nilai rata-rata sikap demokratis siswa dari 43,00 kategori Setuju) saat pretest menjadi 47,05 (kategori Sangat Setuju) saat posttest, yang merepresentasikan peningkatan efektivitas sebesar 9,88 %.Peningkatan ini dikonfirmasi melalui hasil uji inferensial Uji-t Berpasangan (Paired Sample T-Test) yang menghasilkan nilai t= -5.750 dengan derajat kebebasan (df)10, serta nilai signifikansi (p-value) 0.000. Karena nilai p <0,05 , terbukti terdapat perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah

intervensi. Disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing efektif secara signifikan dalam menumbuhkan sikap demokratis siswa kelas V SD GMIT Kuanino 3.

Kata Kunci: Model pembelajaran, Role Playing, sikap demokratis

A. Pendahuluan

Pembelajaran PKn di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk sikap demokratis siswa, namun kenyataannya praktik pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang berani menyampaikan pendapat, belum terbiasa bermusyawarah, dan rendah partisipasi kelas. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa. Sebagai mata pelajaran multidimensional, PKn tidak hanya mengajarkan aspek hukum dan politik, tetapi juga nilai-nilai moral, demokrasi, dan kebangsaan yang berlandaskan Pancasila (Arisandhi K, Sanjaya D, 2021). Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana demokratis adalah role playing, karena memberi kesempatan siswa memerankan situasi sosial nyata seperti diskusi kelas, pemilihan ketua kelas, dan penyelesaian konflik.

(Rambe, 2023) menjelaskan bahwa modeil role playing sebagai model pembelajaran yang mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa. Guna mengatasi masalah tersebut diperlukan perubahan metode belajar dari teacher centered menuju student centered. 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 (Sdn et al., 2025).

Pendidikan Pancasila materi musyawarah Guru merancang sebuah metode yang didesain agar siswa ikut terlibat langsung dari proses belajar mengajar. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model role playing dalam pembelajaran PKn dan seberapa efektif model tersebut dalam menumbuhkan sikap demokratis siswa. Melalui role playing, siswa

dapat merasakan konsekuensi dari tindakan sosial, memerankan tokoh, mengambil keputusan, dan berdiskusi dalam konteks yang meniru realitas sosial. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual terhadap materi PKn, tetapi juga membangun kompetensi sosial dan karakter (Saputro et al., 2025).

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest–Posttest untuk mengukur perubahan sikap demokratis sebelum dan sesudah perlakuan. Menurut (Saputro et al., 2025) desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan melalui perbandingan skor awal dan akhir. Instrumen penelitian berupa angket sikap demokratis dan lembar observasi.Sikap demokratis merupakan bagian penting dari tujuan pembelajaran PKn. Sikap ini tercermin dalam perilaku menghargai perbedaan, bersedia bermusyawarah, menerima keputusan bersama, serta menjunjung tinggi hak dan kewajiban individu dalam kehidupan sosial. Menurut (Parawangsa et al., 2021), pendidikan kewarganegaraan di sekolah harus menanamkan nilai-nilai demokrasi sejak usia dini, agar siswa mampu hidup dalam masyarakat yang plural dan menjunjung keadilan sosial. Sikap demokratis bukan hanya kemampuan berpikir kritis terhadap persoalan publik, tetapi juga kesediaan untuk menghormati perbedaan pandangan serta bekerja sama demi kepentingan bersama. Sementara itu, (Arisandhi K, Sanjaya D, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran PKn yang demokratis harus memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong terjadinya dialog, diskusi, dan refleksi nilai. Melalui kegiatan seperti debat kelas, diskusi kelompok, atau Role Playing, siswa belajar mengemukakan pendapat, menghargai gagasan teman, dan belajar menyelesaikan perbedaan secara damai.

Model Role Playing atau bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung siswa dalam memerankan situasi sosial tertentu. Model ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan ide, memahami peran sosial, dan menghayati nilai-nilai moral yang terkandung dalam suatu peristiwa. Menurut Sanjaya dan Suastika (2025), Role Playing efektif

diterapkan dalam pembelajaran PKn karena dapat membantu siswa memahami makna tanggung jawab, empati, dan kerja sama. Dalam kegiatan bermain peran, siswa belajar menghargai pendapat teman, mendengarkan dengan baik, dan mengambil keputusan secara bersama-sama, yang merupakan wujud konkret nilai demokrasi. Model Pembelajaran Role Playing memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman sosial, sehingga nilai-nilai demokrasi tidak hanya dipelajari secara teoritis, tetapi juga dipraktikkan dalam kegiatan belajar (Sanjaya & Suastika, 2025). Ketika siswa memainkan peran tertentu dalam situasi musyawarah atau pengambilan keputusan, mereka belajar menghargai pendapat orang lain, bertanggung jawab terhadap kesepakatan bersama, serta mengembangkan empati sosial (Mendrofa & Harefa, 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran role playing mampu menumbuhkan sikap demokratis dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V Sd Gmit Kuanino 3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran aktif dalam Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya yang berfokus pada pembentukan sikap demokratis. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai efektivitas model Role playing sebagai pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman yang mampu menginternalisasi nilai-nilai demokrasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental desain satu kelompok (One Group Pretest-Posttest Design). Desain ini melibatkan satu kelompok subjek, yaitu 11 siswa kelas V SD GMIT Kuanino 3, yang dikenai pengukuran awal (pretest), diberikan perlakuan (treatment berupa model Role Playing), dan diakhiri dengan pengukuran akhir (posttest).

Teknik analisis data yang digunakan adalah Statistik Deskriptif dan Statistik Inferensial.

1. Statistik Deskriptif digunakan untuk menghitung rata-rata skor sikap

demokratis siswa. Rumus rata-rata (Mean) yang digunakan adalah:

$$\bar{X} = \sum \frac{X}{N}$$

Keterangan : $\bar{X}$ = Rata-rata skor; $\sum X$ = Jumlah total skor siswa; n = jumlah siswa (11 orang)

2. Statistik Inferensial digunakan untuk menguji hipotesis, yaitu uji-t berpasangan (Paired sample T-test) untuk mengetahui signifikasi perbedaan skor pretest dan posttest. Rumus dasar uji-t berpasangan adalah:

$$t = \frac{\bar{D}}{S_{\bar{D}}}$$

Keterangan: $\bar{D}$ = Rata-rata dari perbedaan skor (posttest dan pretest); $S_{\bar{D}}$ = Standard error dari rata-rata perbedaan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Deskripsi Penelitian Kuantitatif

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest Design untuk mengukur efektivitas model pembelajaran Role Playing dalam menumbuhkan sikap demokratis siswa kelas V SD GMIT Kuanino 3. Pengukuran dilakukan melalui angket sikap demokratis dengan skala Likert (1=Sangat Tidak Setuju hingga 5=Sangat Setuju). Perlakuan yang diberikan adalah model Role Playing yang mensimulasikan proses demokrasi dan musyawarah, dengan pembagian kelas menjadi kelompok pro dan kontra untuk membahas pemilihan ketua kelas.

B. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Sikap Demokratis

Pengukuran sikap demokratis dilakukan pada 11 siswa SD GMIT Kuanino 3. Perbandingan rata-rata skor ($\bar{X}$) menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, sebagaimana dirangkum pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi rata-rata skor sikap demokratis siswa

Ujian	Skor max (ideal)	Rata-rata skor ($\bar{X}$)	Presentase (%)	Kategori sikap
Pretest	50	43,00	86.00 %	Setuju
Posttest	50	47,25	94.50 %	Sangat setuju
-	-	4,25	9.88 %	-

Tabel 1 menunjukkan kenaikkan rata-rata skor sebesar 4.25 poin, yaitu 43.00 menajdi 47.25. kenaikan itu setara dengan peningkatan efektivitas perlakuan sebesar 9.88%. peningkatan ini menandakan bahwa terdapat perubahan sikap positif setelah siswa mengalami model pembelajaran role playing.

C. Hasil Uji Statistik Inferensial (Paired Sample T-Test)

Uji-t berpasangan digunakan untuk menguji signifikasi perbedaan rata-rata skor tersebut. Hasil uji statistic disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji t berpasangan (Paired sample T-Test)

Uji statistic	Nilai t	df	Nilai signifikasi	Keputusan
Paired sample T-test	-5.750	10	0.000	H_0 ditolak

Hasil uji-t berpasangan menunjukkan nilai t hitung sebesar -5.750 dengan derajat kebebasan (df) 10, serta nilai signifikasi sebesar 0.000. karena nilai signifikasi $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pwrbedaan signifikan secara statistic antara sikap demokrstis siswa sebelum dan sesudah intervensi. Hasil ini mengonfirmasi bahwa penerapan model *Role Playing* secara signifikan efektif dalam menumbuhkan sikap demokratis siswa.

D. Dukungan Data Observasi Pelaksanaan Role Playing

Temuan kuantitatif tersebut didukung oleh data observasi yang dilakukan oleh dua pengamat. Selama simulasi peran, perilaku Menghormati Pendapat Teman teramati pada skor rata-rata 3 (Sering). Hal ini menunjukkan bahwa model Role Playing berhasil mengubah pemahaman konsep menjadi perilaku nyata, di mana siswa secara aktif mempraktikkan keterampilan mendengar, menyampaikan ide, dan menyepakati keputusan bersama. Selain itu, respons studi kasus pasca-perlakuan menunjukkan siswa mampu menawarkan solusi yang adil dan damai, membuktikan internalisasi nilai-nilai demokrasi dalam konteks pemecahan masalah.

E. Analisis Respons Studi Kasus Tambahan

Pada bagian akhir perlakuan, siswa dihadapkan pada studi kasus musyawarah yang lebih kompleks:

"Bagaimana jika dalam hari yang bersamaan ada dua kelompok di kelas V SD GMIT Kuanino 3 yang ingin memakai lapangan pada jam yang bersamaan? Bagaimana pendapat siswa dan Berikan solusi!".

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dari pretest dan posttest serta observasi perilaku siswa, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing terbukti efektif secara signifikan dalam menumbuhkan sikap demokratis siswa kelas V SD GMIT Kuanino 3 pada mata pelajaran PPKn. Efektivitas ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata skor sikap demokratis sebesar $9{,}88\,\%$, dari $43{,}00$ menjadi $47{,}25$, yang dibuktikan secara statistik melalui Uji-t Berpasangan (Sig.$= 0.000$). Lebih dari sekadar peningkatan skor, model Role Playing berhasil mendorong internalisasi nilai-nilai demokrasi yang terlihat dari perilaku siswa saat intervensi, terutama pada indikator kebebasan berpendapat dan menghormati perbedaan pendapat. Puncak dari keberhasilan ini teramati dalam respons siswa terhadap studi kasus musyawarah yang kompleks: ketika dihadapkan pada situasi dua kelompok yang berebut lapangan sekolah, sebagian besar siswa mampu menawarkan solusi yang adil, non-konfrontatif, dan berorientasi pada kepentingan bersama, seperti berbagi waktu atau menjadwalkan pemakaian di hari yang berbeda. Respons ini menunjukkan bahwa model Role Playing tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga berhasil mengalihkan pengetahuan normatif menjadi kompetensi praktis dalam penyelesaian konflik yang menjunjung tinggi musyawarah dan keadilan.

DAFTAR PUSTAKA

Arisandhi K, Sanjaya D, S. I. (2021). MEMAHAMI HAKIKAT PEMBELAJARAN PKN SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(September), 167–186.

Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 8050–8054. https://www.jptam.org/index.php/j

ptam/article/view/2297

Rambe, N. A. (2023). Implementasi Model Role Playing untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Demokrasi dalam Pembelajaran PKN. *Confrence Of Elementary Studies*, 523–531.

Saputro, A. A., Latifah, I. N., & Nur, D. M. M. (2025). *Implementasi Model Role Playing untuk Penguatan Tanggung Jawab Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII*. *02*(03), 2773–2782.

Sdn, D. I., Kidul, N., & Madiun, K. (2025). 2 1 2 3. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(02), 2477–2143.