

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VIII B SMP NEGERI 17 MATARAM PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*

Halimatu Pandriani¹, Lalu Sumardi², Sawaludin³

¹Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

²Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

³Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Email: halimatupandriani311@gmail.com (Corresponding Author)

ABSTRACT: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 17 Mataram pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 45 siswa kelas VIII B SMP Negeri 17 Mataram semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan pada setiap siklus. Persentase keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 69,42% (kategori baik), meningkat menjadi 86,77% (kategori sangat baik) pada siklus II, dan mencapai 93,33% (kategori sangat baik) pada siklus III. Peningkatan ini terlihat pada aspek keberanian siswa dalam bertanya, berpendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta tampil di depan kelas. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Keaktifan Belajar, Pendidikan Pancasila, Role Playing*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi melalui interaksi aktif antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Dalam konteks pendidikan modern, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh. Tujuan tersebut meliputi pengembangan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan positif, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran dirancang untuk mendukung peserta didik agar dapat belajar secara optimal, baik dari segi proses maupun hasil yang dicapai (Ayuni & Syeildendra, 2024).

Menurut Destinur & Ain (2024), pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi dinamis antara guru dan peserta didik. Interaksi ini dapat berlangsung secara langsung melalui tatap muka di kelas maupun secara tidak langsung dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Selanjutnya, Mahbubi (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses pengaturan lingkungan belajar yang terencana dan terarah dengan tujuan untuk memandu perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih positif. Dalam penerapannya, guru perlu memperhatikan potensi dan perbedaan individu agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan bermakna bagi setiap peserta didik.

Salah satu indikator penting keberhasilan proses pembelajaran adalah keaktifan belajar peserta didik. Keaktifan belajar menunjukkan adanya perubahan perilaku atau emosi yang mengarah pada upaya untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Kakananta dkk., 2024). Senada dengan pendapat tersebut, Rokhanah dkk., (2021) menyatakan bahwa keaktifan belajar muncul sebagai respons siswa yang terlibat secara langsung selama pembelajaran berlangsung. Prasetyo & Abduh (2021) menegaskan bahwa tingkat keaktifan belajar yang tinggi berkorelasi positif dengan peningkatan prestasi akademik dan perkembangan karakter peserta didik. Oleh karena itu, keaktifan belajar perlu dikembangkan melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan diskusi, kerja kelompok, pemecahan masalah, serta penyampaian pendapat di kelas.

Meskipun keaktifan belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang bersikap pasif, terutama pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik seperti Pendidikan Pancasila. Rendahnya keaktifan belajar tersebut dapat disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, minimnya motivasi belajar, serta terbatasnya interaksi antara guru dan peserta didik. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal. Menurut Sumardi dkk., (2024) diperlukan metode-metode pembelajaran yang lebih inovatif untuk menjaga semangat belajar siswa sehingga mereka lebih mudah dalam memahami materi yang dibelajarkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 25 Januari 2025 di SMPN 17 Mataram bersama guru mata pelajaran PPKn, ditemukan beberapa permasalahan yang signifikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan tersebut antara lain rendahnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan minimnya partisipasi dalam bertanya, berpendapat, atau mencatat poin penting; rendahnya daya serap terhadap materi jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain; serta rendahnya motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menumbuhkan keaktifan siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Metode ini merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu yang relevan dengan materi pelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik terlibat secara emosional, sosial, dan intelektual dalam proses pembelajaran. Selain menciptakan suasana belajar yang hidup dan menyenangkan, metode ini juga relevan dengan karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menekankan nilai-nilai sosial, demokrasi, serta tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Hanifa dkk., 2020).

Metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami materi secara kontekstual. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai yang dipelajari melalui pengalaman langsung (Rahim & Dwiprabowo, 2020). Pembelajaran melalui *role playing* merupakan sebuah metode yang menghubungkan teori dengan praktik dan digunakan untuk menghadapi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn (Suhardiman dkk., 2023). Selain itu, metode ini dapat meningkatkan rasa percaya diri, keterampilan berbahasa, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan bermakna, sekaligus meningkatkan keaktifan belajar serta kualitas hasil pembelajaran peserta didik (Dulyapit & Apit, 2024).

Metodelogi

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena dianggap paling tepat untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran secara langsung di kelas. PTK memungkinkan guru sekaligus peneliti untuk melakukan tindakan perbaikan melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi

secara sistematis. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 17 Mataram, tepatnya di kelas VIII B pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah peserta didik sebanyak 45 orang (25 laki-laki dan 20 perempuan) serta melibatkan satu guru mata pelajaran PPKn.

Objek penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Prosedur penelitian ini mengacu pada model PTK yang dikembangkan oleh Arikunto (2019) yang meliputi empat tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana hasil refleksi pada siklus pertama dijadikan dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, naskah skenario *role playing*, serta instrumen observasi dan angket keaktifan siswa. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan metode *role playing* sesuai langkah-langkah pembelajaran, dilanjutkan dengan tahap observasi oleh observer sejawat untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil pengamatan, mengevaluasi efektivitas tindakan, dan menentukan perbaikan pada siklus selanjutnya agar peningkatan keaktifan belajar siswa lebih optimal.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi dan angket keaktifan siswa. Menurut Sumardi dkk. (2025) lembar observasi berfungsi untuk menilai aktivitas guru maupun peserta didik selama penerapan metode *role playing*, sedangkan angket digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan siswa dengan menggunakan skala Likert lima poin. Data penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi langsung dan wawancara, kemudian dianalisis dengan memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Kurniawansyah dkk. (2023) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif bertujuan memahami secara mendalam fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan tindakan, yang disajikan secara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada konteks alamiah tertentu dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Analisis kualitatif dilakukan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, & Saldana (2014) melalui tiga tahap, yaitu kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Sementara itu, Yohanis dkk. (2024) mengemukakan bahwa pendekatan kuantitatif berfokus pada penggunaan data berupa angka maupun pernyataan yang dapat diukur secara statistik. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh informasi yang objektif melalui proses pengolahan dan analisis data secara sistematis. Sementara itu, analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dengan rumus $P = f/N \times 100\%$; kriteria keberhasilan ditetapkan apabila $\geq 80\%$ siswa masuk kategori aktif/sangat aktif dan terdapat peningkatan pelaksanaan metode oleh guru.

Hasil persentase keaktifan belajar siswa yang diperoleh mengacu pada kategori belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Rentang Keaktifan Belajar Siswa	Kategori
86-100%	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70%	Cukup
41-55 %	Kurang
<40	Sangat Kurang

(Arikunto, S. 2010)

Keberhasilan tindakan ditentukan apabila persentase keaktifan siswa berada pada kategori aktif atau sangat aktif, yang menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII B SMPN 17 Mataram pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan metode *role playing*. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus meliputi tahapan

perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada setiap akhir siklus, dilakukan evaluasi terhadap aktivitas guru, keaktifan siswa, serta tanggapan siswa melalui angket untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Siklus I

Pada Siklus I, hasil observasi terhadap aktivitas guru menunjukkan bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran mencapai 89% yang termasuk dalam kategori baik, meskipun belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yakni $\geq 95\%$. Hal ini mengindikasikan bahwa masih terdapat beberapa aspek pembelajaran yang perlu disempurnakan. Dua indikator yang belum terlaksana secara optimal adalah kegiatan refleksi nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta pemberian tugas rumah sebagai tindak lanjut pembelajaran.

Untuk mengetahui tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran pada Siklus I, berikut disajikan hasil rekapitulasi jumlah dan persentase keaktifan siswa pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2: Rekapitulasi Jumlah dan Persentase Keaktifan Siswa Siklus I

Kategori	Rumus	Hasil
Sangat Aktif	$P = \frac{\sum 19}{\sum 45} \times 100\%$	42%
Aktif	$P = \frac{\sum 7}{\sum 45} \times 100\%$	15,56%
Kurang Aktif	$P = \frac{\sum 11}{\sum 45} \times 100\%$	24,44%
Tidak Aktif	$P = \frac{\sum 8}{\sum 45} \times 100\%$	17,78%

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi jumlah dan persentase keaktifan siswa Siklus I, tingkat keaktifan belajar siswa pada siklus ini masih tergolong rendah. Data observasi menunjukkan bahwa hanya 42,22% siswa berada dalam kategori sangat aktif dan 15,56% dalam kategori aktif, sementara 24,44% siswa tergolong kurang aktif dan 17,78% lainnya tidak aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui metode *role playing* pada siklus I belum merata dan belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 80\%$ siswa berada pada kategori aktif dan sangat aktif). Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* pada Siklus I telah berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan kategori “Baik” (69,42%), meskipun masih diperlukan refleksi perbaikan agar semua siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dan percaya diri dalam kegiatan bermain peran.

Data Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, dilakukan beberapa perbaikan, antara lain peningkatan peran guru sebagai fasilitator, pemberian bimbingan yang lebih intensif selama kegiatan bermain peran, serta pemilihan tema yang lebih relevan dengan kehidupan siswa. Pada Siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan signifikan dengan tingkat keterlaksanaan mencapai 100%, yang dikategorikan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah berhasil mengimplementasikan seluruh langkah pembelajaran sesuai rencana tindakan yang telah disusun.

Untuk mengetahui tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran pada Siklus I, berikut disajikan hasil rekapitulasi jumlah dan persentase keaktifan siswa pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3: Rekapitulasi Jumlah dan Persentase Keaktifan Siswa Siklus II

Kategori	Jumlah siswa	Hasil
Sangat Aktif	$P = \frac{\sum 25}{\sum 45} \times 100\%$	55,56%
Aktif	$P = \frac{\sum 12}{\sum 45} \times 100\%$	26,67%
Kurang Aktif	$P = \frac{\sum 5}{\sum 45} \times 100\%$	11,11%
Tidak Aktif	$P = \frac{\sum 3}{\sum 45} \times 100\%$	6,67%

Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan belajar siswa pada siklus II, diperoleh data bahwa dari 45 siswa yang diamati, sebanyak 25 siswa (55,56%) berada pada kategori *sangat aktif*, 12 siswa (26,67%) berada pada kategori *aktif*, 5 siswa (11,11%) pada kategori *kurang aktif*, dan 3 siswa (6,67%) pada kategori *tidak aktif*. Hasil angket tanggapan siswa juga memperlihatkan tren peningkatan positif, di mana 79,93% siswa memberikan respon positif terhadap penerapan metode *role playing*.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa sudah aktif dalam pembelajaran melalui metode *role playing*, siswa mulai merasakan manfaat metode tersebut, seperti meningkatnya pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila serta bertambahnya rasa percaya diri dalam berkomunikasi di depan teman sebaya. Namun, karena masih ada sebagian kecil siswa yang kurang aktif dan capaian belum memenuhi target $\geq 80\%$, maka perlu dilanjutkan ke siklus III untuk hasil yang lebih optimal.

Data Siklus III

Hasil refleksi pada Siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mulai aktif, namun masih dibutuhkan strategi untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan partisipasi menyeluruh. Oleh karena itu, pada Siklus III, guru melakukan pendampingan lebih intensif, memberi kesempatan yang merata bagi setiap siswa untuk berperan, serta menambahkan kegiatan apresiasi berupa penghargaan bagi kelompok terbaik guna meningkatkan motivasi belajar. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus ini menunjukkan hasil yang optimal. Aktivitas guru kembali mencapai 100% (kategori sangat baik), menandakan bahwa seluruh indikator pelaksanaan telah terpenuhi dengan sangat baik.

Untuk mengetahui tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran pada Siklus I, berikut disajikan hasil rekapitulasi jumlah dan persentase keaktifan siswa pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 4: Rekapitulasi Jumlah dan Persentase Keaktifan Siswa Siklus III

Kategori	Jumlah siswa	Hasil
Sangat Aktif	$P = \frac{\sum 37}{\sum 45} \times 100\%$	82%
Aktif	$P = \frac{\sum 6}{\sum 45} \times 100\%$	13, 33%
Kurang Aktif	$P = \frac{\sum 2}{\sum 45} \times 100\%$	4, 44%
Tidak Aktif	$P = \frac{\sum 0}{\sum 45} \times 100\%$	0%

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi jumlah dan persentase keaktifan siswa Siklus I, tingkat keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan signifikan. Berdasarkan hasil observasi, 82,22% siswa tergolong sangat aktif, 13,33% aktif, 4,44% kurang aktif, dan tidak ada siswa yang tidak aktif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, baik dalam memainkan peran, berdiskusi, maupun memberikan refleksi terhadap nilai-nilai Pancasila yang dipelajari.

Adapun hasil angket tanggapan siswa menunjukkan peningkatan respon positif hingga mencapai 88,89% siswa menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap penerapan metode *role playing*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa secara umum merasakan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan memudahkan mereka memahami materi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari Siklus I hingga Siklus III, baik dalam aspek aktivitas guru, keaktifan siswa, maupun tanggapan siswa terhadap pembelajaran. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5: Data Hasil Penelitian Per Siklus

No	Siklus	Keaktifan siswa pada kegiatan belajar	Perolehan penilaian keaktifan belajar		
		Hasil persentase angket keaktifan belajar siswa	Jumlah siswa	Persentase	Kategori
1	I	77,45%	18	42%	Sangat Aktif
			7	15,56%	Aktif

			11	24,44%	Kurang Aktif
			8	17,78%	Tidak aktif
2	II	80%	25	55,56%	Sangat Aktif
			12	26,67%	Aktif
			5	11,11%	Kurang Aktif
			3	6,67%	Tidak aktif
3	III	83%	37	82%	Sangat Aktif
			6	13,33%	Aktif
			2	4,44%	Kurang Aktif
			0	0%	Tidak aktif

Berdasarkan tabel di atas peneliti menyimpulkan Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I hingga siklus III. Pada siklus I, 42% siswa tergolong *sangat aktif*, kemudian meningkat menjadi 55,56% pada siklus II (kenaikan 13,56%), dan mencapai 82% pada siklus III (kenaikan 26,44% dari siklus I). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* secara bertahap berhasil meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa hingga mencapai hasil yang memuaskan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada bab sebelumnya, bagian ini membahas efektivitas penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 17 Mataram pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini sangat efektif digunakan, terbukti pada Siklus III seluruh indikator keberhasilan tercapai secara optimal. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* terbukti mampu secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Fokus pembahasan diarahkan pada Siklus III, karena pada tahap ini peningkatan keaktifan belajar siswa paling menonjol dan seluruh indikator keberhasilan terpenuhi. Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mencapai 100%, sementara keaktifan siswa meningkat dengan 82,22% sangat aktif, 13,33% aktif, dan hanya 4,44% kurang aktif. Peningkatan tersebut terjadi karena penerapan metode *Role Playing* dilakukan secara sistematis melalui lima tahapan, yaitu eksplorasi, elaborasi, presentasi, refleksi, dan penutup.

Pada tahap eksplorasi, guru menjelaskan kembali makna Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa. Siswa dibagi ke dalam kelompok dan diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk menyusun skenario yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Tahapan ini mampu meningkatkan keaktifan siswa karena mereka terlibat langsung dalam memahami konteks serta menyiapkan peran yang akan dimainkan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Aflah & Rahmani (2022) yang menunjukkan bahwa kegiatan eksploratif pada awal pembelajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif.

Tahap berikutnya yaitu elaborasi, di mana guru mendampingi siswa dalam menganalisis peran, menyiapkan dialog *role playing*, dan memberikan dorongan kepada siswa yang cenderung pasif agar lebih percaya diri. Pendampingan intensif ini menjadikan keterlibatan siswa lebih merata di dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Yulita, dkk., (2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran aktif berbasis *role playing* dapat memperkuat kerja sama dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena setiap individu mendapat ruang partisipasi sesuai kemampuannya.

Tahap presentasi menjadi momen bagi siswa untuk menampilkan skenario hasil kerja kelompok di depan kelas. Kegiatan ini melatih keberanian berbicara, kemampuan berkomunikasi, dan kerja sama antaranggota. Keberanian siswa yang meningkat pada Siklus III menunjukkan bahwa *Role Playing* efektif dalam mengurangi kecanggungan dan meningkatkan partisipasi aktif. Hasil ini konsisten dengan temuan Putri dkk., (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran meningkatkan keterlibatan (engagement) siswa dan membangun kepercayaan diri dalam mengemukakan gagasan.

Pada tahap refleksi, guru memberikan pertanyaan yang menuntun siswa mengaitkan nilai-nilai Pancasila dalam skenario dengan kehidupan sehari-hari. Proses ini membantu siswa berpikir kritis sekaligus menumbuhkan kesadaran nilai dan sikap positif. Hasil penelitian Huda dkk., (2022) memperkuat temuan ini, di mana pembelajaran *Role Playing* terbukti mampu meningkatkan

pemahaman nilai dan hasil belajar siswa karena mendorong mereka melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar yang telah dijalani.

Tahap terakhir, yaitu penutup, dilakukan dengan mengajak siswa menyimpulkan pembelajaran bersama-sama, memberikan penguatan konsep, serta mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari. Tahap ini berfungsi untuk meneguhkan makna pengalaman belajar sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral yang dipelajari. Pandangan ini sejalan dengan Aflah & Rahmani (2022) yang menyatakan bahwa kegiatan peneguhan pada akhir pembelajaran penting untuk memperkuat internalisasi nilai agar tertanam lebih kuat.

Keberhasilan Siklus III dibandingkan Siklus I dan Siklus II menunjukkan adanya perbaikan yang berkelanjutan. Jika pada Siklus I partisipasi siswa belum merata dan pada Siklus II masih terdapat beberapa siswa pasif, maka pada Siklus III seluruh siswa menunjukkan keterlibatan aktif. Hal ini sejalan dengan pandangan Sawaludin dkk., (2023) yang menyatakan bahwa ketika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, mereka berperan dominan dalam proses belajar dengan menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menemukan gagasan utama dari materi, memecahkan masalah, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi kehidupan nyata. Keberhasilan ini tidak terlepas dari peran guru dalam memberikan motivasi personal, membagi peran yang sesuai kemampuan, serta memberikan pendampingan yang konsisten.

Melalui *role playing*, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi membangun pemahaman melalui praktik sosial yang nyata. Menurut Suhardiman dkk., (2023) melalui *role playing* siswa dapat memahami suatu konsep pada materi pelajaran yang bersifat bastrak menjadi lebih jelas dan nyata, siswa juga memperoleh pengalaman belajar yang luar biasa karena dapat menghubungkan teori dengan praktiknya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* secara konsisten dan terstruktur mampu meningkatkan keaktifan belajar, keberanian, tanggung jawab, dan kesadaran nilai Pancasila pada siswa. Temuan ini sekaligus menegaskan bahwa model *role playing* layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran aktif dalam pendidikan karakter di tingkat SMP.

Simpulan dan Saran

Penerapan metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII B SMP Negeri 17 Mataram. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis peran tidak hanya mendorong partisipasi aktif dan kerja sama, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri serta pemahaman nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Interaksi yang positif antara guru dan siswa menjadi faktor utama keberhasilan, sementara hambatan seperti kurangnya kepercayaan diri dapat diminimalisir melalui pendampingan dan motivasi berkelanjutan. Secara teoretis, temuan ini menguatkan prinsip konstruktivisme sosial bahwa pembelajaran bermakna tercipta melalui pengalaman langsung dan kolaborasi. Ke depan, metode *role playing* berpotensi dikembangkan dalam berbagai mata pelajaran atau dipadukan dengan teknologi digital untuk memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat pendidikan karakter di era modern.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Guru diharapkan terus memotivasi siswa serta menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Siswa hendaknya lebih aktif, percaya diri, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan berkomunikasi, serta kerja sama dalam kelompok. Pihak sekolah disarankan memberikan dukungan dan fasilitas kepada guru melalui pelatihan terkait penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan penerapan metode *role playing* atau metode pembelajaran aktif lainnya pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Aflah, A., & Rahmani, F. (2022). Meningkatkan Pembelajaran Aktif Siswa melalui Bermain Peran dalam Diskusi Kelompok. *International Online Journal of Education and Teaching*, 9(2), 742-756
- Arikunto, S., dkk., (2021). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayuni, G., W., & Syeildendra. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Praktek Tari Galombang melalui Media Audio Visual di Kelas VII (A) SMP Negeri 22 Padang. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media dan Desain*, 1(6), 148–159.
- Destinur, & Ain, S. Q. (2024). Hubungan antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SDN 01 Sungai Apit. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 265–276.
- Dulyapit, Apit, D. N. A. (2024). Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman dan Karakter Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 1–12.
- Sumardi, L., dkk. (2025). Aims to Increase Student Participation in Class IX Through a Problem Based Learning Model (PBL) Assisted by Game Media on Civics Lessons at SMPN 21 Mataram. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling*, 3(1), 507-516.
- Hanifa, D., dkk., (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD Melalui Metode Bermain Peran Di Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 131–138.
- Huda, dkk., (2022). Pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar. *Jurnal jendela pendidikan*, 2(1), 13-20
- Kakananta, dkk., (2024). Efektivitas Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 289–296.
- Kurniawansyah, E., dkk., (2023). Peran Guru PPKn dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah Sumbawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1175–1179.
- Mahbubi, S. (2023). *Peningkatan Proses Dan Hasil Pembelajaran Teks Fabel Melalui Penggunaan Media Video Animasi Pada Siswa Kelas VII MTS Miftahul Huda Kepanjen*. 3.
- Miles, M., dkk., (2014) *Qualitative Data Analysis*. Amerika: SAGE Publications.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Putri, R, dkk., (2023). Meningkatkan keterlibatan belajar siswa melalui metode bermain peran di kelas bahasa indonesia Tingkat 5 SD. *international journal of instructional research*, 5(3), 55-67
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Rizkia, Y. A. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Type Student Facilitator And Explaining (Sfae) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas Xii Di Sma Negeri 2 Taliwang Yiyi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(1).
- Rokhanah, N., dkk., (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>
- Sawaludin, S., dkk., (2023). Pengembangan Literasi Anak Melalui Metode Pembelajaran Inovatif Dan Aktif Di SDN 3 Bengkaung Batu Layar Lombok Barat. *Civic Education Law and Humaniora: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 1(1), 1–9.
- Suhardiman, A., dkk., (2023). Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ppkn Kelas VII-1 SMPN 5 Praya Arif. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–

952., 08(1), 5–24.

Sumardi, L., dkk., (2024). Pelatihan Penerapan Model Pembelajaran Saintifik di Pondok Pesantren Al- Rusydiny Kecamatan Jeromaru Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7 (3), 895–899.

Yohanis, L., dkk., (2024). Korelasi antara Minat Membaca dengan Tindakan Plagiarisme Mahasiswa Prodi PPKn FKIP Universitas Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 743–750.

Yulita, S., dkk., (2023). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Aktif Menggunakan Metode Bermain Peran sebagai Upaya Pembentukan Karakter. *International journal of educationand research* 11(4), 68-77