

## **Peningkatan Hasil Belajar PPKn Materi Hak dan Kewajiban melalui Metode *Role Playing***

Nirsaliana<sup>1\*</sup>, Muhammad Rizaq<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri 17 Lintang Kanan, Empat Lawang, Sumatera Selatan, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

\*nirsalianasaliana@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada materi hak dan kewajiban melalui penerapan metode *role playing* pada siswa kelas III Fase B SDN 17 Lintang Kanan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar serta lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata kelas mencapai 64,40 dengan ketuntasan klasikal sebesar 40%. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 70,20 dengan ketuntasan 56%. Selanjutnya, pada siklus II, nilai rata-rata mencapai 80,00 dengan ketuntasan klasikal sebesar 84%. Hasil tersebut melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Dengan demikian, metode *role playing* dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PPKn serta mendorong keaktifan, kepercayaan diri, dan kerja sama siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Hak dan Kewajiban, Hasil Belajar, Metode *Role Playing*.

Diseminarkan pada sesi paralel: 13 Agustus 2026

## **PENDAHULUAN**

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (Fatima & Efita, 2026). Pembelajaran diarahkan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari (Lessy & Febriana, 2026). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa mengenai hak, kewajiban, tanggung jawab, dan kehidupan bermasyarakat (Taufiqurrahman, Abduh, & Rumiati, 2026). Materi hak dan kewajiban tidak cukup dipahami melalui hafalan, tetapi perlu dipelajari melalui pengalaman yang memungkinkan siswa mengenali berbagai situasi nyata. Oleh karena itu, guru perlu memilih metode pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep kewarganegaraan dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Metode pembelajaran merupakan komponen penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan metode yang tepat dapat membantu siswa memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelas (Ulfa, Oktaviana, & Hasanah, 2026). Pembelajaran

yang terlalu berpusat pada guru berpotensi membatasi kesempatan siswa untuk bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh. Kondisi tersebut menjadi tantangan dalam pembelajaran PPKn, khususnya ketika siswa harus memahami perbedaan antara hak dan kewajiban serta menerapkannya dalam berbagai situasi (Iriansyah, Utami, & Ulfa, 2026). Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung, mendorong interaksi antarsiswa, dan membantu siswa memahami konsekuensi dari perilaku yang berkaitan dengan hak dan kewajiban.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *role playing* (Fu & Li, 2025). Metode ini melibatkan siswa dalam kegiatan bermain peran berdasarkan skenario yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Nurdin, Japar, Bachtiar, & Adiansha, 2018). Dalam pembelajaran hak dan kewajiban, siswa dapat memerankan berbagai situasi, seperti pelaksanaan hak dan kewajiban di rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk mengamati suatu persoalan dari sudut pandang yang berbeda, memahami tanggung jawab setiap individu, serta mendiskusikan perilaku yang sesuai dengan aturan. Metode *role playing* juga memberikan ruang bagi siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, mengambil keputusan, dan menyampaikan pendapat (Tseng, Huang, Hsiao, Chen, Huang, Meng, & Chen, 2024). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih konkret dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas III Fase B SDN 17 Lintang Kanan, ditemukan bahwa hasil belajar PPKn pada materi hak dan kewajiban masih belum mencapai target yang diharapkan. Dari 25 siswa, hanya 10 siswa atau 40% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 15 siswa atau 60% belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas pada tahap prasiklus hanya mencapai 64,40. Selain itu, siswa cenderung pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan belum menunjukkan pemahaman yang memadai terhadap materi yang disampaikan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara hasil belajar yang diharapkan dan pencapaian aktual siswa. Rendahnya ketuntasan belajar tersebut menjadi dasar perlunya perbaikan proses pembelajaran melalui penerapan metode yang lebih partisipatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada materi hak dan kewajiban melalui penerapan metode *role playing* pada siswa kelas III Fase B SDN 17 Lintang Kanan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada materi hak dan kewajiban melalui penerapan metode *role playing*. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas III Fase B SDN 17 Lintang Kanan tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah subjek sebanyak 25 siswa.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain peran dengan

skenario yang berkaitan dengan penerapan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Setiap siklus dirancang berdasarkan hasil evaluasi tahap sebelumnya agar proses pembelajaran dapat diperbaiki secara bertahap.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan, keaktifan, dan pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan arsip hasil penilaian digunakan sebagai data pendukung.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas pembelajaran dan hasil refleksi setiap siklus. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan sebesar 70, dengan indikator keberhasilan penelitian apabila sekurang-kurangnya 75% siswa mencapai nilai minimal tersebut dan terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap siklus.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar PPKn Materi Hak dan Kewajiban

| Aspek yang Dinilai     | Indikator Penilaian                                                                 |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Pemahaman hak          | Siswa mampu menjelaskan pengertian hak dalam kehidupan sehari-hari.                 |
| Pemahaman kewajiban    | Siswa mampu menjelaskan pengertian kewajiban.                                       |
| Identifikasi hak       | Siswa mampu mengidentifikasi contoh hak di rumah dan sekolah.                       |
| Identifikasi kewajiban | Siswa mampu mengidentifikasi contoh kewajiban di rumah dan sekolah.                 |
| Penerapan konsep       | Siswa mampu menentukan tindakan yang tepat dalam situasi terkait hak dan kewajiban. |

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa dan Guru

| Aspek Observasi          | Indikator yang Diamati                                                                |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Keaktifan siswa          | Berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran.                                          |
| Pemahaman peran          | Memahami karakter dan skenario yang diberikan.                                        |
| Kerja sama               | Berinteraksi dan bekerja sama dengan anggota kelompok.                                |
| Kepercayaan diri         | Menampilkan peran dan menyampaikan pendapat.                                          |
| Pelaksanaan pembelajaran | Guru menjelaskan materi, membagi peran, membimbing simulasi, dan memberikan evaluasi. |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Prasiklus

Tahap prasiklus dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa sebelum diterapkannya metode *role playing*. Pada tahap ini, pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban masih berlangsung dengan pendekatan konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Siswa memperoleh penjelasan materi, kemudian mengerjakan evaluasi untuk mengukur pemahaman mereka. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai

64,40, sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

**Tabel 3.** Hasil Belajar Siswa pada Tahap Prasiklus

| Komponen Penilaian       | Hasil |
|--------------------------|-------|
| Jumlah siswa             | 25    |
| Nilai rata-rata kelas    | 64,40 |
| Siswa tuntas             | 10    |
| Siswa belum tuntas       | 15    |
| Ketuntasan klasikal      | 40%   |
| Ketidaktuntasan klasikal | 60%   |
| KKM                      | 70    |
| Indikator keberhasilan   | 75%   |

Berdasarkan Tabel 3, sebanyak 10 siswa atau 40% telah mencapai nilai minimal 70, sedangkan 15 siswa atau 60% belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat penguasaan materi hak dan kewajiban masih belum optimal. Nilai rata-rata kelas sebesar 64,40 juga menunjukkan bahwa pencapaian belajar secara keseluruhan masih berada di bawah KKM yang ditetapkan. Dengan demikian, kondisi awal pembelajaran memerlukan tindakan perbaikan yang lebih berorientasi pada keterlibatan siswa.

Selain hasil tes, observasi awal menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Materi hak dan kewajiban belum sepenuhnya dipahami melalui pengalaman konkret, sehingga siswa memerlukan kegiatan yang memungkinkan mereka mengenali dan mempraktikkan konsep tersebut dalam situasi sehari-hari. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti menerapkan metode *role playing* pada siklus I. Metode ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa memerankan situasi yang berkaitan dengan hak dan kewajiban serta mendiskusikan perilaku yang tepat.

### Hasil Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi, memberikan contoh situasi yang berkaitan dengan hak dan kewajiban, serta membagi siswa ke dalam kelompok. Setiap kelompok memperoleh skenario untuk diperankan sesuai dengan situasi yang telah ditentukan. Siswa kemudian melaksanakan simulasi dengan bimbingan guru, sedangkan siswa lainnya mengamati jalannya permainan peran. Setelah kegiatan selesai, guru bersama siswa melakukan diskusi dan evaluasi untuk memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

**Tabel 4.** Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

| Komponen Penilaian       | Hasil |
|--------------------------|-------|
| Jumlah siswa             | 25    |
| Nilai rata-rata kelas    | 70,20 |
| Siswa tuntas             | 14    |
| Siswa belum tuntas       | 11    |
| Ketuntasan klasikal      | 56%   |
| Ketidaktuntasan klasikal | 44%   |

|                        |     |
|------------------------|-----|
| KKM                    | 70  |
| Indikator keberhasilan | 75% |

Berdasarkan Tabel 4, nilai rata-rata kelas meningkat dari 64,40 pada prasiklus menjadi 70,20 pada siklus I. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga meningkat dari 10 menjadi 14 siswa. Persentase ketuntasan klasikal mengalami peningkatan dari 40% menjadi 56%. Hasil ini menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar setelah penerapan metode *role playing*. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi melalui simulasi dan interaksi dengan teman sekelompoknya.

Meskipun terjadi peningkatan, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena ketuntasan klasikal baru mencapai 56%, sedangkan target yang ditetapkan adalah minimal 75%. Sebanyak 11 siswa atau 44% masih memperoleh nilai di bawah KKM. Hasil refleksi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih canggung ketika memerankan skenario, belum memahami pembagian peran secara optimal, dan membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Oleh karena itu, perbaikan pada siklus II difokuskan pada penjelasan skenario yang lebih terstruktur, pembagian peran yang lebih jelas, peningkatan bimbingan guru, dan pengelolaan kelas yang lebih efektif.

## Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus I. Guru memberikan penjelasan yang lebih terperinci mengenai skenario, memastikan setiap siswa memahami perannya, dan membimbing kelompok sebelum simulasi dimulai. Kegiatan bermain peran dirancang agar siswa memperoleh kesempatan yang lebih merata untuk berpartisipasi. Setelah simulasi, guru memfasilitasi diskusi mengenai hak dan kewajiban yang muncul dalam setiap situasi. Perbaikan tersebut bertujuan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam serta meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri selama pembelajaran.

**Tabel 5.** Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

| Komponen Penilaian       | Hasil |
|--------------------------|-------|
| Jumlah siswa             | 25    |
| Nilai rata-rata kelas    | 80,00 |
| Siswa tuntas             | 21    |
| Siswa belum tuntas       | 4     |
| Ketuntasan klasikal      | 84%   |
| Ketidaktuntasan klasikal | 16%   |
| KKM                      | 70    |
| Indikator keberhasilan   | 75%   |

Berdasarkan Tabel 5, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,00, dengan 21 siswa atau 84% mencapai KKM. Sementara itu, empat siswa atau 16% belum mencapai ketuntasan. Dibandingkan dengan siklus I, nilai rata-rata meningkat, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat sebesar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pelaksanaan metode *role playing* diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa. Ketuntasan klasikal sebesar 84% juga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%.

Peningkatan pada siklus II menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan telah mencapai target penelitian. Siswa memperoleh kesempatan yang lebih terstruktur untuk mempraktikkan materi, memahami situasi yang diperankan, dan mendiskusikan hubungan antara hak dan kewajiban. Meskipun masih terdapat empat siswa yang belum mencapai KKM, secara klasikal pembelajaran telah memenuhi indikator keberhasilan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II. Siswa yang belum tuntas tetap memerlukan bimbingan dan kegiatan remedial agar dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

### Pembahasan

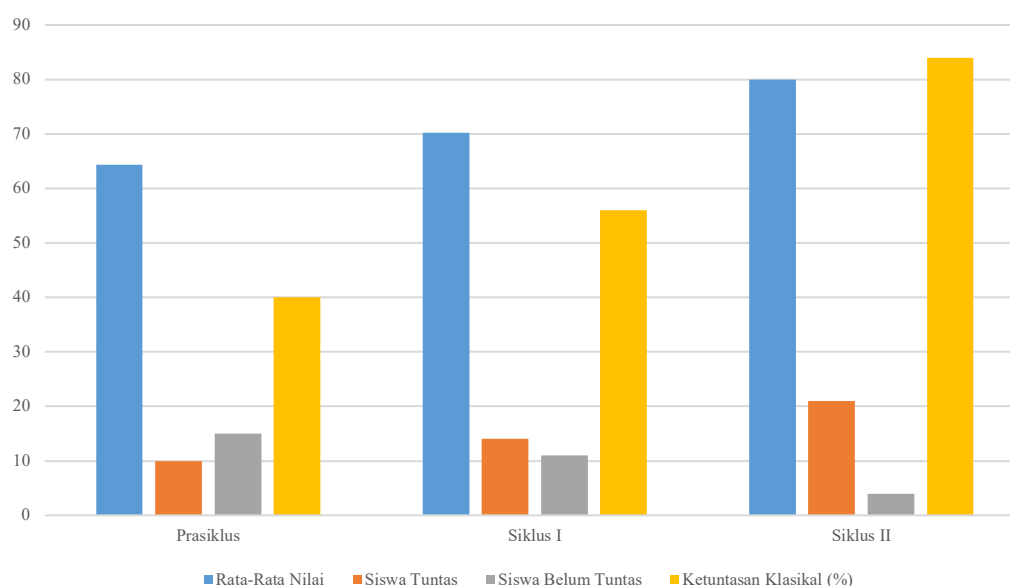
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* di kelas III Fase B SDN 17 Lintang Kanan diikuti oleh peningkatan hasil belajar PPKn pada materi hak dan kewajiban. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 64,40 pada prasiklus menjadi 70,20 pada siklus I dan 80,00 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 40% menjadi 56% dan akhirnya 84%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat menjadi alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, kegiatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi, bukan hanya melalui penerimaan informasi dari guru (Sunaryati, Ananda, Khairunisa, Nababan, & Sahada, 2025; Bakar, 2025).

Pada tahap prasiklus, pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Dari 25 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai KKM, sedangkan 15 siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata sebesar 64,40 menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban masih perlu ditingkatkan. Materi tersebut berkaitan erat dengan situasi yang dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga penyampaian secara verbal saja belum tentu memberikan kesempatan yang cukup untuk memahami penerapannya. Penggunaan metode *role playing* menjadi alternatif karena siswa dapat mengamati, memerankan, dan mendiskusikan berbagai contoh pelaksanaan hak dan kewajiban di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat (Kusnadi, Putri, C. & Yusuf, 2025; Ulya & Anwar, 2025).

**Tabel 6.** Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

| Tahapan   | Rata-Rata<br>Nilai | Siswa Tuntas | Siswa Belum<br>Tuntas | Ketuntasan<br>Klasikal |
|-----------|--------------------|--------------|-----------------------|------------------------|
| Prasiklus | 64,40              | 10           | 15                    | 40%                    |
| Siklus I  | 70,20              | 14           | 11                    | 56%                    |
| Siklus II | 80,00              | 21           | 4                     | 84%                    |

Tabel 6 memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar secara bertahap dari prasiklus hingga siklus II. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 64,40 menjadi 80,00. Jumlah siswa yang tuntas bertambah dari 10 menjadi 21 siswa, sedangkan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 40% menjadi 84%. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran melalui metode *role playing* berkaitan dengan peningkatan pencapaian siswa pada materi hak dan kewajiban.



**Grafik 1.** Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Peningkatan hasil belajar juga menunjukkan pentingnya evaluasi dan refleksi dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Pada siklus I, pembelajaran telah mengalami perbaikan, tetapi ketuntasan belum mencapai target. Setelah dilakukan penyesuaian pada siklus II, ketuntasan klasikal mencapai 84% dan melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* yang disertai perencanaan, bimbingan, dan perbaikan berkelanjutan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Penerapan metode *role playing* pada siklus I diikuti peningkatan nilai rata-rata dan kenaikan ketuntasan klasikal dibandingkan dengan prasiklus. Siswa mulai terlibat dalam kegiatan bermain peran dan memperoleh pengalaman untuk menghubungkan materi dengan situasi konkret. Namun, ketuntasan klasikal sebesar 56% belum mencapai target penelitian. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengenalan metode pembelajaran yang baru belum secara otomatis menghasilkan pencapaian optimal bagi seluruh siswa (Wiyudia, Rokmanah, & Andriana, 2024). Beberapa siswa masih memerlukan arahan dalam memahami skenario, menjalankan peran, dan menyampaikan gagasan. Oleh karena itu, refleksi terhadap pelaksanaan siklus I menjadi dasar penting untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Perbaikan pada siklus II dilakukan melalui pembagian peran yang lebih terstruktur, penjelasan skenario yang lebih jelas, dan peningkatan bimbingan guru. Setelah perbaikan tersebut, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,00 dan ketuntasan klasikal mencapai 84%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pengelolaan kegiatan bermain peran dan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan siswa merupakan aspek penting dalam pelaksanaan metode tersebut (Azizah, 2022). Melalui simulasi, siswa dapat berlatih memahami situasi, mempertimbangkan tindakan, serta mengidentifikasi hak dan kewajiban yang

harus dilaksanakan (Chadijah, 2023). Kegiatan kelompok juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai peran orang lain (Annisa, Subroto, Amalia, Fathani, & Muhlisoh, 2025). Upaya Meskipun demikian, peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan kerja sama perlu ditafsirkan berdasarkan pengamatan pembelajaran karena data numerik terpisah untuk kedua aspek tersebut tidak tersedia.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa metode *role playing* dapat menjadi alternatif pembelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar materi hak dan kewajiban. Ketuntasan klasikal sebesar 84% telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Namun, penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah 25 siswa dan tidak menggunakan kelompok pembandingan. Oleh karena itu, peningkatan yang ditemukan menunjukkan perubahan selama pelaksanaan tindakan, tetapi belum dapat membuktikan bahwa metode *role playing* merupakan satu-satunya faktor yang menyebabkan peningkatan tersebut. Guru disarankan menggunakan skenario yang sesuai dengan perkembangan siswa, memberikan kesempatan berpartisipasi secara merata, dan melaksanakan evaluasi secara berkala. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan subjek yang lebih luas serta menggunakan instrumen observasi yang lebih terperinci untuk mengkaji perubahan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan metode *role playing* di kelas III Fase B SDN 17 Lintang Kanan diikuti oleh peningkatan hasil belajar PPKn pada materi hak dan kewajiban. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata kelas sebesar 64,40 dengan ketuntasan klasikal 40%. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 70,20 dengan ketuntasan 56%. Selanjutnya, pada siklus II, nilai rata-rata mencapai 80,00 dengan ketuntasan klasikal sebesar 84%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu ketuntasan minimal 75%, telah tercapai.

Peningkatan hasil belajar terjadi seiring dengan perbaikan proses pembelajaran pada setiap siklus. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi melalui simulasi situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Perbaikan berupa penjelasan skenario, pembagian peran yang lebih terstruktur, dan bimbingan guru pada siklus II diikuti oleh peningkatan pencapaian siswa. Dengan demikian, metode *role playing* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep hak dan kewajiban secara lebih konkret dan kontekstual.

Berdasarkan simpulan tersebut, guru disarankan menerapkan metode *role playing* dengan skenario yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa serta memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif. Siswa yang belum mencapai KKM perlu memperoleh bimbingan tambahan dan kegiatan remedial agar dapat meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas dan menggunakan instrumen yang lebih terperinci untuk mengevaluasi hasil belajar, aktivitas siswa, serta perkembangan keterampilan sosial dalam pembelajaran PPKn.

## REFERENSI

- Annisa, A., Subroto, D. E., Amalia, A. R., Fathani, N., & Muhlisoh, N. M. (2025). Upaya Guru untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Role-Playing dalam Pengajaran Bahasa Indonesia. *Dharma Acariya Nusantara Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 3(1), 11-25. <https://doi.org/10.47861/jdan.v3i1.1549>
- Azizah, N. (2022). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa dalam menguasai congratulations expressions. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 121-131. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i1.275>
- Bakar, M. Y. A. (2025). Transformasi Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka Melalui Pendekatan Konstruktivistik. *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 152-169. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2108>
- Chadijah, S. (2023). Upaya guru meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui penerapan metode role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161-174.
- Fatima, S. K., & Efita, S. D. (2026). Implementation of the Merdeka Curriculum in Vocational High School Accounting and Financial Institutions Program. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 17(2), 255-269. <https://doi.org/10.37640/jip.v17i2.2559>
- Fu, X., & Li, Q. (2025). Effectiveness of role-play method: A meta-analysis. *International Journal of Instruction*, 18(1), 309-324.
- Iriansyah, H. S., Utami, P. P., & Ulfa, M. (2026). Psycholinguistic-Based Digital Interactive Storytelling for Strengthening Literary Literacy and Pancasila Values. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 18(1), 1-9. <https://doi.org/10.37640/jip.v18i1.2861>
- Kusnadi, A. R., Putri, C. D., & Yusuf, R. (2025). Meningkatkan pemahaman siswa dalam cerita fabel melalui metode pembelajaran role playing pada siswa kelas 3 sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(4), 826-842. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i4.3996>
- Lessy, L. Y., & Febriana, P. (2026). The Analysis of Local Wisdom Learning Media Implementation at SD Negeri Gorua: Preserving Culture in a Frontier Area. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 17(2), 283-291. <https://doi.org/10.37640/jip.v17i2.2564>
- Nurdin, T. A., Japar, M., Bachtiar, I. G., & Adiansha, A. A. (2018). Improving social attitudes and knowledge through role playing method. *Am Educ Res J*, 6(7), 1040-5. <https://doi.org/10.12691/education-6-7-23>
- Sunaryati, T., Ananda, V. P., Khairunisa, N., Nababan, D. C., & Sahada, F. F. F. (2025). Analisis Interaksi Kelas dalam Penerapan Pembelajaran Terpadu Tipe Conncted Pada Kurikulum Merdeka: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4554-4563. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2341>
- Taufiqurrahman, M., Abduh, M., & Rumiati, S. (2026). The Concept of Implementing Merdeka Belajar in Strengthening the Pancasila Student Profile through Pancasila Education Learning in Shaping Students' Character. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 18(1), 101-114. <https://doi.org/10.37640/jip.v18i1.2846>

- Tseng, Y. M., Huang, Y. C., Hsiao, T. Y., Chen, W. L., Huang, C. W., Meng, Y., & Chen, Y. N. (2024). Two tales of persona in llms: A survey of role-playing and personalization. In *Findings of the Association for Computational Linguistics: EMNLP 2024* (pp. 16612-16631). <https://doi.org/10.18653/v1/2024.findings-emnlp.969>
- Ulfa, M., Oktaviana, E., & Hasanah, N. (2026). Designing Creative, Visual, and Adaptive Educational Media through Workshops for Elementary School Teachers to Enhance Learning Engagement in Generation Alpha. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 52-61. <https://doi.org/10.30822/berbakti.v4i1.5306>
- Ulya, F., & Anwar, M. F. N. (2025). Penerapan Metode Role Playing Materi Pelestarian Lingkungan Sekitar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas III di SDN 1 Ngembel. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 759-768. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.10761>
- Wiyudia, N., Rokmanah, S., & Andriana, E. (2024). Analisis metode role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1388-1399. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19858>