

Penerapan Model Pembelajaran Role Play untuk Mengatasi Rendahnya Keterlibatan Siswa pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di SMPN 226 Jakarta

Anwar Ibrahim^{*1}, Arica Safitri², Desman Zaya Gea³, Perniato Gulo⁴, Darto Wahidin⁵

^{1,2,3,,4,5}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang, Indonesia

Email: ¹ewoanwar77@gmail.com, ²aricasafitri05@gmail.com, ³desmanzaya@gmail.com,
⁴perniatogulo123@gmail.com, ⁵dosen02827@unpam.ac.id

Abstrak

Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila merupakan permasalahan yang masih sering dijumpai di lingkungan pendidikan, termasuk di SMP Negeri 226 Jakarta. Fenomena ini ditandai oleh sikap pasif siswa, kurangnya antusiasme, serta minimnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui penerapan model pembelajaran *role play* sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, yaitu pra-siklus, siklus, dan pasca siklus, dengan subjek penelitian siswa kelas VIII-7. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan pendekatan campuran (*mix method*). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap keterlibatan siswa, yakni sebesar 53,61% pada tahap pra-siklus, meningkat menjadi 66,14% pada siklus, dan mencapai 80,47% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa model pembelajaran *role play* mampu menciptakan suasana belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan komunikatif, sehingga efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran partisipatif dalam Pendidikan Pancasila, serta merekomendasikan penggunaan *role play* sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan bermakna.

Kata kunci: *keterlibatan siswa, model role play, nilai – nilai Pancasila, pembelajaran aktif, penelitian tindakan kelas.*

Implementation of Role Play Learning Model to Overcome Low Student Involvement in Pancasila Values Material at SMPN 226 Jakarta

Abstract

Low student engagement in learning the values of Pancasila remains a common issue in educational settings, including at SMP Negeri 226 Jakarta. This phenomenon is characterized by passive student behavior, lack of enthusiasm, and minimal active participation in the learning process. Based on this problem, this study aims to enhance student engagement through the implementation of the role play learning model as an innovative strategy in Pancasila Education. This research employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in three phases: pre-cycle, cycle, and post-cycle, with the research subjects being students of class VIII-7. Data were collected through observation and documentation, and analyzed using a mixed-method approach. The results showed a significant increase in student engagement: 53.61% in the pre-cycle stage, rising to 66.14% in the cycle stage, and reaching 80.47% in the post-cycle. These findings indicate that the role play model creates a contextual, enjoyable, and communicative learning environment, making it effective in fostering active student participation. Thus, this study contributes to the development of participatory learning models in Pancasila Education and recommends role play as an alternative instructional strategy to improve student engagement in a meaningful and active manner.

Keywords: *student engagement, role play model, pancasila values, active learning, classroom action research.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam proses pembentukan karakter generasi bangsa sekaligus pengembangan potensi peserta didik secara holistik dan menyeluruh. Fungsi pendidikan tidak hanya terbatas pada aspek penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi semata, melainkan juga harus mencakup upaya sistematis dalam menanamkan nilai-nilai moral, sosial, serta spiritual yang menjadi landasan etika dan identitas individu. Dengan demikian, pendidikan bertujuan membentuk pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral dan kesadaran sosial yang kuat, sehingga mampu berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa [1]. Dalam konteks pendidikan nasional, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhhlak mulia, serta memiliki kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian yang utuh [2].

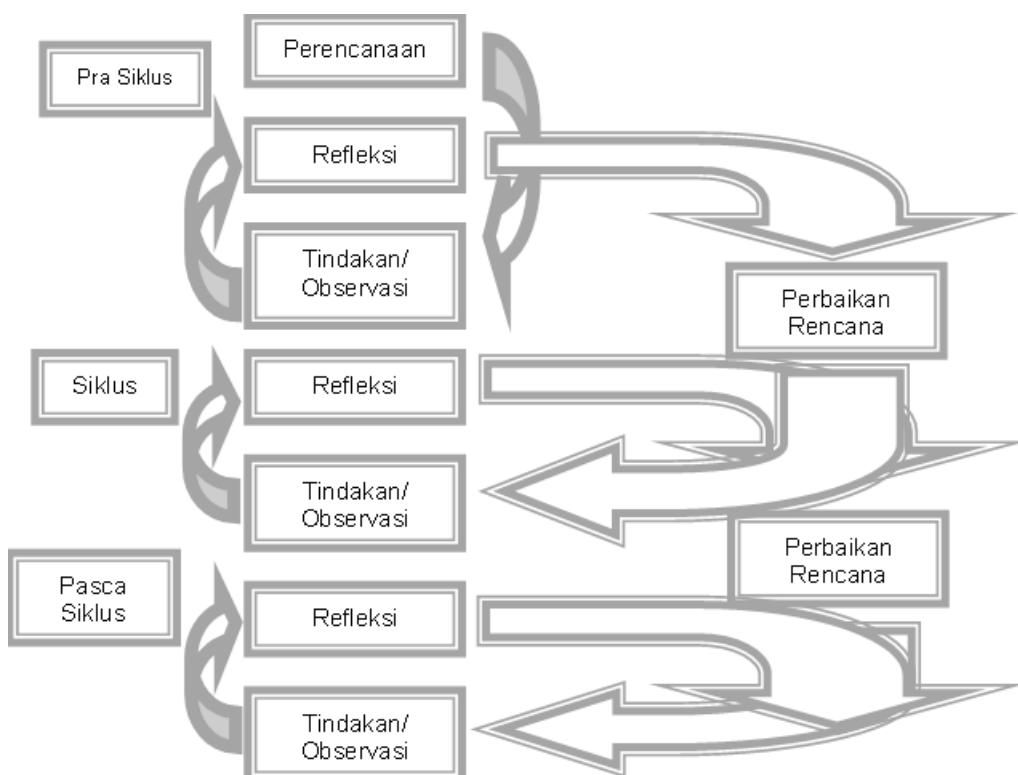
Salah satu aspek penting dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut adalah keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterlibatan atau *student engagement* mencakup keterlibatan secara fisik, emosional, dan kognitif dalam aktivitas belajar di kelas [3]. Namun, dalam praktiknya, masih banyak pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang dilakukan secara konvensional dan berpusat pada guru (*teacher centered*) [4]. Hal ini menyebabkan siswa tampak pasif, kurang tertarik, dan tidak menunjukkan partisipasi yang optimal dalam kelas. Mereka hanya mencatat materi dari guru tanpa mengeksplorasi makna nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan nyata. Padahal, karakteristik generasi muda saat ini menuntut pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif, kontekstual, dan menyenangkan agar mereka dapat lebih mudah menyerap serta menerapkan nilai-nilai Pancasila tersebut dalam kehidupan sehari-hari [5].

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan model pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa. Salah satu model yang relevan dan potensial adalah model pembelajaran *role play* [6]. Berbagai penelitian terdahulu telah mencoba mengatasi permasalahan tersebut melalui penerapan model pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), dan pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*). Namun demikian, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada penguatan aspek kognitif siswa, sementara dimensi afektif dan partisipatif masih belum tergarap secara optimal. Dalam konteks inilah, model pembelajaran *role play* menjadi alternatif yang relevan, karena memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung melalui simulasi peran dalam situasi yang sesuai dengan nilai-nilai yang dipelajari. *Role play* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa memainkan peran tertentu dalam sebuah skenario atau situasi sosial yang relevan dengan materi pelajaran. Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, karena siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mengalami secara langsung bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sosial [7]. Dalam metode ini, siswa diajak untuk memahami perasaan, sudut pandang, dan pemikiran orang lain dengan cara memainkan peran tertentu, lalu mendiskusikan pengalamannya bersama di kelas. Lewat simulasi semacam ini, siswa dapat lebih mudah menangkap dan memahami konsep-konsep dalam materi pembelajaran [8].

Penelitian ini bertujuan untuk secara sistematis mengkaji penerapan model pembelajaran *role play* dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila di SMP Negeri 226 Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan sebagai upaya inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mewujudkan proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan kontekstual bagi peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat reflektif, partisipatif, dan berkelanjutan, di mana guru berperan aktif sebagai peneliti dalam merancang, menerapkan, mengamati, serta merefleksikan tindakan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar [9]. PTK mengintegrasikan tindakan nyata di kelas dengan observasi sistematis dan analisis data empiris, sehingga memungkinkan guru untuk secara kritis mengevaluasi efektivitas praktik pembelajaran dan melakukan perbaikan berkelanjutan [10]. PTK tidak hanya bertujuan meningkatkan keprofesionalan guru, tetapi juga mengoptimalkan sistem pembelajaran secara menyeluruh meliputi metode, materi, dan interaksi pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan bermakna. Dalam konteks penelitian ini, PTK dipandang tepat untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di SMP Negeri 226 Jakarta melalui penerapan model *role play*. Rancangan penelitian ini dirumuskan untuk mengimplementasikan model pembelajaran secara terstruktur dan sistematis melalui tahapan siklus tindakan, yang masing-masing disertai dengan proses refleksi kritis guna mengevaluasi dan menyempurnakan langkah-langkah yang telah dilakukan. Model ini diterapkan secara terencana dan sistematis dalam siklus tindakan yang disertai refleksi kritis.



Gambar 1. Bagan Rancangan Model PTK Model Spiral (Kemmis S, dan Mc. Taggart R)

Penelitian ini mengacu pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan utama, yaitu pra siklus, siklus, dan pasca siklus, yang dilaksanakan secara sistematis untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila.

Tahap Pra Siklus

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas VII-7 SMPN 226 Jakarta. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran tergolong rendah, khususnya ketika membahas materi nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, peneliti menyusun perencanaan awal dengan merancang penggunaan model pembelajaran *role play* sebagai alternatif pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif.

Tahap Siklus

Tahap siklus terdiri atas tiga langkah utama, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan yang disertai observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun skenario pembelajaran berbasis *role play*, menyiapkan instrumen observasi, dan menyusun rubrik penilaian aktivitas siswa. Tindakan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung, di mana siswa diberi peran untuk mensimulasikan situasi yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Observasi dilakukan untuk mencatat tingkat partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya, peneliti melakukan refleksi berdasarkan data observasi untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilaksanakan.

Tahap Pasca Siklus

Setelah tindakan selesai dilaksanakan, peneliti melakukan evaluasi terhadap perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, terutama peningkatan keterlibatan aktif siswa. Analisis data dilakukan untuk menilai sejauh mana model *role play* berkontribusi terhadap tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk menyusun simpulan penelitian serta memberikan rekomendasi untuk penerapan pembelajaran aktif di mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 226 Jakarta yang berjumlah 200 orang. Dari jumlah tersebut, sampel penelitian dipilih secara purposif, yakni kelas VIII-7 yang terdiri dari 34 siswa. Pemilihan ini dilakukan untuk memperoleh data yang representatif dengan mempertimbangkan efisiensi, validitas, serta keterwakilan karakteristik populasi [11]. Penetapan sampel didasarkan pada kebutuhan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat partisipatif dan kontekstual [12].

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi. Oleh karena itu, tahap ini tidak boleh salah

dan harus dilakukan dengan cermat sesuai prosedur dan ciri-ciri penelitian. Sebab, kesalahan atau ketidaksempurnaan dalam metode pengumpulan data akan berakibat fatal, yakni berupa data yang tidak kredibel, sehingga hasil penelitiannya tidak bisa dipertanggungjawabkan [13]. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *multiple* metode yakni sebagai berikut :

1. Teknik Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang sistematis dan terstruktur dengan mengamati langsung fenomena atau perilaku objek penelitian. Selain pengamatan, observasi melibatkan pencatatan cermat untuk memastikan data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Metode ini memungkinkan pengumpulan data empiris mendalam dalam konteks alami tanpa intervensi, sehingga meningkatkan validitas hasil penelitian [14]

2. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan mencatat atau menyalin informasi dari dokumen yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik ini digunakan untuk melengkapi data primer dengan data sekunder yang mendukung.

3. Teknik Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan menyampaikan pertanyaan tertulis kepada responden yang dipilih untuk memperoleh informasi secara sistematis. Teknik ini memungkinkan komunikasi tidak langsung antara peneliti dan subjek penelitian. Kuesioner dapat berupa pertanyaan terbuka atau tertutup, disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan jenis data yang diinginkan [15].

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup proses penyaringan dan penyederhanaan data, yakni suatu tahapan yang mencakup pemilihan, penyederhanaan, serta pengolahan data mentah yang diperoleh dari catatan lapangan menjadi informasi yang lebih sistematis dan terstruktur. Analisis data observasi mengenai keaktifan siswa dilakukan berdasarkan skor yang diperoleh dari instrumen observasi yang telah dirancang seperti pada tabel 1. Skor tersebut kemudian diolah dalam bentuk persentase dan diklasifikasikan sesuai dengan kriteria tertentu guna menentukan tingkat partisipasi siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran seperti tabel 2.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Keaktifan Kelas

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor 5 (Sangat Tinggi)	Skor 4 (Tinggi)	Skor 3 (Sedang)	Skor 2 (Rendah)	Skor 1 (Sangat Rendah)
1. Partisipasi Aktif	Keaktifan siswa dalam mengikuti seluruh tahapan <i>Role Play</i>	Sangat aktif, terlibat penuh dalam diskusi, latihan, dan aksi peran	Aktif dalam sebagian besar kegiatan	Cukup aktif namun sesekali pasif	Jarang aktif, lebih sering diam	Tidak aktif sama sekali, tidak terlibat
2. Pemahaman Peran & Materi	Pemahaman terhadap peran yang dimainkan dan nilai Pancasila yang dibawakan	Sangat memahami, peran sangat relevan dengan nilai Pancasila	Memahami peran dengan baik, nilai Pancasila cukup tercemermin	Memahami sebagian peran dan nilai	Peran kurang sesuai, nilai kurang muncul	Tidak memahami peran maupun nilai
3. Ekspresi & Kreativitas	Penghayatan peran dan cara penyampaian yang kreatif	Sangat ekspresif dan kreatif, penghayatan kuat	Cukup ekspresif, menunjukkan kreativitas	Sedikit ekspresif, minim kreativitas	Kurang penghayatan dan tanpa kreativitas	Tidak ada ekspresi dan datar
4. Kerja Sama & Interaksi	Kolaborasi dan komunikasi dengan anggota kelompok	Selalu bekerja sama, mendukung teman, dan aktif berinteraksi	Sering bekerja sama, interaksi cukup baik	Bekerja sama dengan arahan guru	Jarang bekerja sama atau sulit diajak kerja tim	Tidak bekerja sama, cenderung mengganggu
5. Penyampaian Nilai Pancasila	Kemampuan menyampaikan dan menampilkan	Sangat jelas, akurat, dan menyentuh	Cukup jelas dan relevan	Terlihat sebagian nilai,	Nilai kurang relevan atau tidak tepat	Tidak menyampaikan

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor 5 (Sangat Tinggi)	Skor 4 (Tinggi)	Skor 3 (Sedang)	Skor 2 (Rendah)	Skor 1 (Sangat Rendah)
	nilai Pancasila melalui peran			kurang konsisten		nilai sama sekali

Adapun rumus yang digunakan dalam analisis persentase tersebut adalah sebagai berikut :
Persentase keaktifan siswa.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \quad (1)$$

Keterangan :

P : Persentase keaktifan siswa

F : Frekuensi aktivitas siswa

N : Jumlah aktivitas siswa keseluruhan

Dengan penilaian lembar kuesioner

1 : Sangat tidak setuju

2 : Tidak setuju

3 : Cukup setuju

4 : Setuju

5 : Sangat tidak setuju

Tabel 2. Kriteria Persentasi Keaktifan Kelas

Percentase	Kriteria
86 % - 100 %	Sangat Aktif
71 % - 85 %	Aktif
56 % - 70%	Cukup Aktif
41 % - 55 %	Kurang Aktif
0 % - 40 %	Sangat Kurang Aktif

Penelitian dianggap berhasil apabila terdapat peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa dibandingkan dengan kondisi awal sebelum penerapan model pembelajaran *role playing*. Peningkatan tersebut mencerminkan efektivitas tindakan yang dilakukan dalam upaya memperbaiki keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran

3. HASIL PENELITIAN

Hasil temuan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga fokus utama, yaitu hasil pra tindakan yang meliputi hasil observasi awal dan hasil keaktifan pra siklus. Selanjutnya hasil tindakan yang merupakan uraian proses tindakan pada siklus dan pasca siklus

A. Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII-7 SMP Negeri 226 Jakarta, hasil pengamatan terhadap keaktifan 34 siswa menunjukkan bahwa secara umum keaktifan siswa masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata persentase keaktifan sebesar 53,61%.

Tabel 3. Hasil Pra Siklus Keaktifan Siswa Kelas VIII – 7 SMP Negeri 226 Jakarta

No	Nilai	Kriteria
1	Penilaian keaktifan Pra Siklus $\prod = \sum \text{nilai yang diperoleh} \div \sum \text{siswa}$ $1.823 \div 34 \text{ siswa} = 53.61 \%$	Kurang Aktif

Hasil pengolahan data awal yang diperoleh sebelum pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan mayoritas siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi aktif maupun keterlibatan afektif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa cenderung menunjukkan sikap pasif, terutama dalam sesi diskusi dan kerja kelompok, di mana interaksi antarsiswa maupun antara siswa dengan guru berlangsung kurang dinamis. Keadaan ini mengindikasikan bahwa suasana pembelajaran belum mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara optimal, baik secara emosional maupun fungsional. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya intervensi pedagogis yang dirancang secara tepat dan menarik guna meningkatkan partisipasi serta antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya dalam konteks penguatan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.

B. Siklus

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra-siklus, implementasi tindakan melalui penerapan model pembelajaran *role play* telah dilaksanakan secara sistematis dan bertahap, yang meliputi rangkaian kegiatan pembelajaran pada fase pendahuluan, inti, dan penutup.

Tabel 4. Hasil Siklus Keaktifan Siswa Kelas VIII – 7 SMP Negeri 226 Jakarta

No	Nilai	Kriteria
1 Penilaian keaktifan Siklus	$\bar{x} = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\sum \text{siswa}}$ $2.249 \div 34 \text{ siswa} = 66,14\%$	Cukup Aktif

Dari hasil pengamatan terhadap 34 peserta didik kelas VIII-7 SMP Negeri 226 Jakarta, diketahui bahwa rata-rata persentase keaktifan siswa mencapai 66,14%, yang dikategorikan sebagai cukup aktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah mulai menunjukkan partisipasi dalam proses pembelajaran, meskipun keterlibatan tersebut belum menyeluruh pada seluruh individu di kelas. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi lanjutan yang lebih variatif dan inovatif, seperti penerapan diskusi kelompok, proyek kolaboratif, atau pendekatan kontekstual yang relevan, guna mengoptimalkan partisipasi aktif seluruh siswa dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

C. Pasca Siklus

Pada tahap ini, data yang dikumpulkan melalui proses observasi dan evaluasi yang dilaksanakan sejak pra-siklus hingga akhir siklus dianalisis secara menyeluruh dan sistematis untuk mengkaji tingkat ketercapaian indikator-indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Analisis tersebut bertujuan tidak hanya untuk menilai sejauh mana efektivitas pelaksanaan tindakan tercapai, tetapi juga menjadi dasar dalam merumuskan langkah-langkah strategis untuk perbaikan lebih lanjut apabila diperlukan.

Tabel 5. Hasil Pasca Siklus Keaktifan Siswa Kelas VIII – 7 SMP Negeri 226 Jakarta

No	Nilai	Kriteria
1 Penilaian keaktifan Pasca Siklus	$\bar{x} = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\sum \text{siswa}}$ $2.736 \div 34 \text{ siswa} = 80,47\%$	Aktif

Hasil evaluasi pada tahap pasca-siklus menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari total 34 peserta didik, diperoleh akumulasi skor keaktifan sebesar 2.736 poin, dengan rata-rata persentase keaktifan mencapai 80,47%, yang tergolong dalam kategori aktif. Capaian ini menjadi indikator keberhasilan dari implementasi strategi pembelajaran yang berbasis partisipatif dan interaktif, yang secara nyata mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara substansial, baik dari aspek kuantitatif maupun kualitatif.



Gambar 2. Pelaksanaan Model Pembelajaran Role Play di Kelas VIII-7 SMP Negeri 226 Jakarta

Foto ini menunjukkan penerapan model *role play* dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas VIII-7 SMP Negeri 226 Jakarta. Siswa memerankan tokoh dari berbagai daerah sebagai upaya meningkatkan keaktifan dan keterlibatan dalam proses belajar

4. PEMBAHASAN

Hasil analisis data penelitian dari ketiga siklus menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Pada tahap pra siklus, keaktifan siswa berada pada rata-rata 53,61% dan tergolong dalam kategori "Kurang Aktif". Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran, baik dari segi partisipasi verbal, keterlibatan dalam diskusi kelompok, maupun keberanian dalam menyampaikan pendapat.

Penerapan model pembelajaran *role play* pada siklus menunjukkan peningkatan yang cukup berarti, dengan rata-rata keaktifan siswa naik menjadi 66,14%, yang dikategorikan sebagai "Cukup Aktif". Perubahan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan partisipatif mulai memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa di kelas. Selanjutnya, peningkatan yang paling mencolok terjadi pada tahap pasca siklus, dengan rata-rata keaktifan mencapai 80,47%, yang termasuk dalam kategori "Aktif". Pada tahap ini, siswa mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih nyata dalam kegiatan pembelajaran seperti bermain peran, bekerja sama dalam kelompok, menjawab pertanyaan, serta mengemukakan pendapat secara lisan.



Gambar 3. Grafik Keaktifan Siswa Pra Siklus, Siklus, dan Pasca Siklus

Dalam konteks ini, sebelum dilakukan tindakan, siswa di kelas VIII-7 SMP Negeri 226 Jakarta menunjukkan keaktifan yang rendah dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Faktor-faktor yang memengaruhi kondisi tersebut berasal dari aspek internal, seperti rendahnya motivasi belajar, minat terhadap materi, serta keterbatasan kognitif; dan aspek eksternal, seperti kurangnya variasi dalam metode pembelajaran serta lingkungan belajar yang kurang mendukung [16]. Hubungan interpersonal yang bermakna memainkan peran kunci dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif, sehingga mampu mendorong partisipasi aktif siswa, mengingat keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kualitas interaksi antara guru dan siswa [17]. Berdasarkan permasalahan tersebut, diterapkanlah model *role play* sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan partisipasi siswa. Model ini memungkinkan siswa untuk mengekspresikan gagasan melalui simulasi peran yang berkaitan langsung dengan

kehidupan sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna [18]. Hal serupa juga disampaikan oleh Ulmarmah dan Waldi yang menyatakan bahwa metode *role play* mampu mendorong siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran, karena melibatkan mereka secara emosional dan intelektual dalam memahami suatu permasalahan sosial [19]. Berbeda dari studi sebelumnya yang berfokus pada aspek emosional dan isu sosial secara umum, penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan keterlibatan siswa secara fisik, emosional, dan kognitif melalui model *role play* dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila, sehingga menawarkan kontribusi yang lebih spesifik pada penguatan partisipasi siswa dalam pendidikan nilai.

Pendidikan Pancasila, yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa siswa. Sayangnya, kompleksitas materi dan penyajiannya yang cenderung normatif seringkali menjadi kendala yang membuat siswa kurang tertarik terhadap pelajaran ini [5] Nilai-nilai Pancasila merupakan landasan etis yang seharusnya diinternalisasi dalam sikap dan perilaku seluruh warga negara, termasuk siswa. Dengan membiasakan siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam simulasi kehidupan sosial, maka pembelajaran tidak hanya bersifat simbolik, tetapi juga berdampak nyata dalam pembentukan karakter [20] Dalam penerapannya pada materi nilai-nilai Pancasila, model *role play* terbukti membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam terhadap konsep abstrak seperti keadilan, kemanusiaan, dan persatuan. Dengan menempatkan siswa dalam konteks situasi nyata, mereka tidak hanya memahami secara teoritis nilai-nilai tersebut, tetapi juga belajar untuk mengaktualisasikannya dalam perilaku nyata selama proses simulasi[21].

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa model *role play* dapat meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Keaktifan tersebut mencakup berbagai indikator seperti inisiatif bertanya, keberanian mengemukakan pendapat, kerja sama kelompok, serta partisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Peningkatan keaktifan ini menjadi indikator keberhasilan pembelajaran sekaligus menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan telah tepat sasaran. Dengan demikian, model *role play* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat nilai dan karakter seperti Pendidikan Pancasila..

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *role play* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga mendorong partisipasi siswa tidak hanya dari aspek fisik, tetapi juga emosional dan kognitif. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam simulasi situasi sosial yang merefleksikan nilai-nilai Pancasila, memungkinkan mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman konkret. Temuan ini menunjukkan bahwa *role play* merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan layak diterapkan dalam konteks Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kualitas partisipasi siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan model ini dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan reflektif, sementara sekolah diharapkan memberikan dukungan melalui pelatihan pedagogis agar para pendidik mampu mewujudkan metode ini secara optimal di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Armawati, T. R. Andi, G. Maming, and T. S. Andi, "Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Upaya Pembentukan Civic Disposition Siswa Kelas X SMK Negeri 7 Bone," *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, vol. 3, no. 3, pp. 242–247, Mar. 2025, doi: 10.31004/jerkin.v3i3.388.
- [2] Y. R. Aziza and V. D. Sumarwoto, "Peningkatan Keaktifan Mengemukakan Pendapat melalui Bimbingan Pribadi dengan Teknik Reinforcement pada Siswa SMP Negeri 1 Takeran Kab. Magetan," *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Nov. 2019, doi: 10.25273/COUNSELLIA.V4I1.258.
- [3] S. F. Azka, C. A. S. Nichla, and Hamidaturrohmah, "Efektivitas Model PBL Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa kelas 3 di SDN Potroyudan Jepara," *Edu sociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, vol. 6, no. 2, pp. 650–659, Dec. 2023, doi: 10.33627/es.v6i2.1400.
- [4] Iswadi and Herwani, "Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Era Pademi Covid-19," *Chalim Journal of Teaching and Learning*, vol. 1, no. 1, Jun. 2021, doi: 10.31538/cjotl.v1i1.60.
- [5] N. Mufatikhah, W. S. Rondli, and Santoso, "Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 9, no. 2, pp. 465–471, Apr. 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i2.4667.

-
- [6] Y. Ambarwati, D. Apriandi, and Panidi, "Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Pada Kurikulum Merdeka Melalui Model Pembelajaran Role Playing," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 1, Jul. 2023, doi: 10.23969/jp.v8i1.8988.
 - [7] A. N. Huda and M. A. Maarif, "Implementasi Pembelajaran Active Learning Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak," *Edukasi: The Journal of Educational Research*, vol. 13, no. 1, p. 25, Feb. 2021, doi: 10.21043/edukasia.v13i1.2779.
 - [8] L. Latipah, "Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Melalui Metode Role Playing di Kelas Tinggi Sekolah Dasar," Dec. 2019. Accessed: Jun. 10, 2025. [Online]. Available: <http://eprints.ummi.ac.id/id/eprint/1121>
 - [9] S. Arif and S. Oktafiana, *Penelitian Tindakan Kelas*, Cetakan Pertama. Mitra Ilmu, 2024. Accessed: Jun. 10, 2025. [Online]. Available: <http://repository.iainmadura.ac.id/id/eprint/1238>
 - [10] P. Utomo, N. Asvio, and F. Prayogi, "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, vol. 1, no. 4, p. 19, Jul. 2024, doi: 10.47134/ptk.v1i4.821.
 - [11] A. Asrulla, "Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 3, Dec. 2024, doi: 10.31004/jptam.v7i3.10836.
 - [12] J. Setiawan and D. Damanik, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. researchgate, 2022. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/363094958>
 - [13] R. Arif and P. Hery, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Edisi Pertama. CV Saba Jaya Publisher, 2024. Accessed: Jun. 10, 2025. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/377469385>
 - [14] Panerangan Hasibuan, Rezki Azmi, Dimas Bagus Arjuna, and Sri Ulfa Rahayyu, "Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method," *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, Mar. 2023, [Online]. Available: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
 - [15] R. D. Risanty and A. Sopiyani, "Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan BOT Telegram pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (FT-UMJ) dengan Metode Polling," *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, Dec. 2017, Accessed: Jun. 10, 2025. [Online]. Available: semnastek/article/view/2071
 - [16] F. F. Payon, D. Andrian, S. Mardikarini, D. Andrian, and S. Mardikarini, "Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD," *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, vol. 2, no. 02, pp. 53–60, Feb. 2021, doi: 10.46772/kontekstual.v2i02.397.
 - [17] Y. I. P. Gunawan, "Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Keaktifan Siswa dalam Mewujudkan Prestasi Belajar Siswa," *Khazanah Akademia*, vol. 2, no. 1, Mar. 2018, Accessed: Jun. 10, 2025. [Online]. Available: <https://index.php/K/article/view/292>
 - [18] O. D. Antoni and J. Junaidi, "Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Keaktifan Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 4 Sumbar," *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, vol. 4, no. 1, pp. 138–145, Mar. 2025, doi: 10.24036/nara.v4i1.303.
 - [19] L. N. Ulmarhamah and A. Waldi, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Menggunakan Model Role-Playing Di Sdn 05 Sasak Ranah Pasisie Pasaman Barat," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9*, no. 2, Jun. 2024, doi: 10.23969/jp.v9i2.13820.
 - [20] M. M. Adha and E. Susanto, "Kekuatan Nilai-nilai Pancasila dalam Membangun Kepribadian Masyarakat Indonesia," *Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, vol. 15, no. 1, p. 121, Jul. 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.319.
 - [21] E. E. Saputra, "Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing," *Journal of information System and Education Development*, vol. 2, no. 1, pp. 1–5, Feb. 2024, doi: 10.62386/jised.v2i1.43.