

Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Upaya Pembentukan *Civic Disposition* Siswa Kelas X SMK Negeri 7 Bone

Armawati¹, Andi Tabrani Rasyid², Maming Genda³, Andi Tenri Sua⁴

^{1,2,3}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Bone

⁴Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Bone

E-mail: b9.arma.55@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i3.388>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 13 March 2025

Revised: 19 March 2025

Accepted: 25 March 2025

Kata Kunci:

Role Playing, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Civic Disposition.

Keywords:

Role Playing, Pancasila and Citizenship Education, Civic Disposition.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode *role playing* pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan guna pembentukan *civic disposition* siswa kelas X SMK Negeri 7 Bone. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam membentuk *civic disposition* siswa karena dapat meningkatkan antusias siswa, memperbaiki karakter serta mengembangkan keterampilan komunikasi siswa. Mereka merasa pembelajaran ini lebih interaktif dan termotivasi untuk menerapkan nilai-nilai *civic disposition* dalam kehidupan sehari-hari.

This study aims to analyze the application of the role playing method in Pancasila and citizenship education learning to form civic disposition in class X students of SMK Negeri 7 Bone. This study uses a qualitative research method with observation, interview and documentation data collection techniques. Data analysis techniques are data reduction, data presentation and conclusions. The results of the study indicate that the role playing method is effective in forming students' civic disposition because it can increase students' enthusiasm, improve character and develop students' communication skills. They feel that this learning is more interactive and motivated to apply civic disposition values in everyday life.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Armawati et al. (2025). Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Upaya Pembentukan Civic Disposition Siswa Kelas X SMK Negeri 7 Bone, 3(3) 242-247. doi: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i3.388>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah pemberdayaan dan pengembangan karakter, serta senantiasa memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan harkat dan martabat suatu negara. Pendidikan ialah kebutuhan yang terus eksis secara dinamis sebagai jawaban terhadap tantangan zaman, oleh karena itu masyarakat juga dituntut untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan nilai-nilai kebenaran yang diterima secara luas oleh masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu elemen yang diperlukan manusia untuk meraih kebenaran, serta diyakini mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis seseorang (Sudirman, 2021).

Dalam hal ini, Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) memegang peranan sangat penting dalam membentuk karakter serta kepribadian peserta didik, sehingga mereka dapat menjadi penduduk yang berintegritas, aktif, dan memiliki *civic disposition* yang baik. *Civic disposition* merupakan sikap serta tingkah laku yang menggambarkan pemahaman serta implementasi nilai-nilai kewarganegaraan, seperti toleransi, kedisiplinan, tanggung jawab, dan partisipasi aktif ditengah masyarakat (Winarno, & Susilo, 2018). Tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi individu yang mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, serta bernegara. Hal ini selaras dengan isi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Namun, dalam praktiknya, pengembangan *civic disposition* di kalangan siswa masih menjadi tantangan, khususnya di tingkat SMK. Berdasarkan prapenelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 7 Bone menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas X belum sepenuhnya memperlihatkan sikap serta perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kewarganegaraan. Beberapa permasalahan yang ditemukan antara lain rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan sosial, kurangnya sikap toleransi terhadap perbedaan, serta kurangnya inisiatif untuk terlibat aktif dalam kegiatan gotong royong di lingkungan sekolah. Padahal, sikap-sikap tersebut merupakan bagian penting dari *civic disposition* yang harus dikembangkan melalui pembelajaran PPKn. Fenomena ini menuntut perhatian serius dari para pendidik untuk menemukan metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan *civic disposition* peserta didik.

Salah satu penyebab yang dianggap mempengaruhi rendahnya pengembangan *civic disposition* peserta didik ialah metode pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Sebagian besar pembelajaran PPKn di sekolah cenderung menggunakan metode ceramah atau pembelajaran satu arah, dimana siswa hanya menjadi pendengar pasif (Sapriya, 2012). Metode ini kurang memberikan peluang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, berpikir kritis, serta menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan yang diajarkan. Sehingga, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih partisipan serta dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran secara langsung.

Salah satu metode pembelajaran efektif yang bisa diterapkan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu metode *role playing*. Menurut (Supriyadi, 2016) *role playing* adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa diberikan peluang agar menerangkan situasi atau skenario tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam konteks PPKn, metode *role playing* memungkinkan siswa untuk memainkan peran sebagai anggota masyarakat, petugas pemerintah, atau perwakilan kelompok tertentu dalam simulasi kehidupan nyata. Dengan metode ini, peserta didik tidak hanya belajar teori, tetapi juga mengalami secara langsung bagaimana bersikap sebagai warga negara yang baik. Hal ini akan memudahkan peserta didik dalam mengetahui dan menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan *civic disposition* mereka.

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PPKn memiliki banyak manfaat. Pertama, metode ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka dengan aktif berpartisipasi dalam aktivitas bermain peran (Setiawan, R., & Heriyanto, 2019) Kedua, *role playing* memberikan peluang kepada peserta didik agar berpikir analitis serta mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai kewarganegaraan. Misalnya, saat siswa memerankan tokoh tertentu dalam sebuah konflik sosial, mereka harus mempertimbangkan berbagai aspek sebelum mengambil tindakan, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Ketiga, metode ini dapat menumbuhkan empati dan toleransi, karena siswa diajak untuk memahami situasi dan sudut pandang orang lain yang tidak sama dengan diri mereka sendiri (Suryadi, A., & Permana, 2020).

Meskipun metode *role playing* telah banyak digunakan dalam pembelajaran, penerapannya di tingkat SMK, khususnya dalam konteks pengembangan *civic disposition*, masih perlu diteliti lebih lanjut. Banyak penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penggunaan metode ini di tingkat pendidikan dasar dan menengah pertama, sementara penelitian di tingkat SMK masih terbatas. Padahal, siswa SMK memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yang berbeda, mengingat mereka berada pada fase remaja akhir yang sedang mencari identitas dan persiapan untuk memasuki dunia kerja. Oleh sebab itu, diperlukan penelitian agar mengeksplorasi bagaimana metode *role playing* dapat diadaptasi dan diterapkan secara efektif dalam pembelajaran PPKn di SMK.

Selain itu, faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas metode *role playing* dalam mengembangkan *civic disposition* siswa juga perlu diteliti. Beberapa faktor yang mungkin berpengaruh antara lain kesiapan guru dalam merancang skenario yang relevan, tingkat partisipasi siswa, serta proses refleksi dan evaluasi setelah kegiatan *role playing* dilakukan. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk mengembangkan *civic disposition* siswa.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran PPKn di tingkat SMK, khususnya dalam upaya mengembangkan *civic disposition* peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru-guru PPKn di SMK Negeri 7 Bone dalam menyusun dan mengimplementasikan pembelajaran yang kolaboratif serta bermakna. Lebih jauh lagi, penelitian ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang termuat dalam UU No. 20 Tahun 2003 dan UUD NKRI tahun 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki tanggung jawab sebagai warga negara.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik agar melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode Kualitatif dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Upaya Pembentukan *Civic Disposition* Siswa Kelas X SMK Negeri 7 Bone”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2020:9) metode penelitian kualitatif ialah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme atau interpretif, metode ini digunakan agar peneliti untuk menyelidiki kondisi objek yang bersifat alami, di mana peneliti sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data dilaksanakan secara triangulasi yang menggabungkan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Data yang diperoleh cenderung bersifat kualitatif. Analisis data dalam penelitian ini bersifat induktif atau kualitatif yang bertujuan untuk memahami makna, mengungkap keunikan, membangun fenomena, serta merumuskan hipotesis.

Penelitian kualitatif bertujuan agar mendapatkan pengetahuan mendalam mengenai fenomena sosial dengan mengumpulkan data non-numerik. Penelitian ini akan mengeksplorasi penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PPKn agar dapat mempengaruhi *civic disposition* peserta didik di SMK Negeri 7 Bone. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam pengalaman dan persepsi siswa serta efek dari metode pembelajaran tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMK Negeri 7 Bone yang beralamatkan di Jl. Lapawawoi Karaeng Sigeri, Biru, Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone. Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu dua bulan yakni bulan Oktober 2024 hingga Desember 2024.

Menurut (Sugiyono, 2022) sumber data dalam penelitian kualitatif meliputi wawancara, dokumen serta observasi. Data ini digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam dari perspektif subjek penelitian. Sumber data dapat dibedakan menjadi dua yaitu data primer ialah informasi yang diperoleh peneliti dari sumber pertamanya, sedangkan data sekunder ialah data yang diambil dari sumber yang telah ada sebelumnya. Data primer adalah sumber data yang memberikan data secara langsung. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan partisipan penelitian, observasi lapangan, atau observasi langsung. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini ialah guru PPKn serta peserta didik kelas X SMK Negeri 7 Bone. Data sekunder ialah informasi yang sudah ada dan dapat diakses oleh peneliti melalui proses membaca, mengamati atau mendengarkan. Biasanya data ini berasal dari data primer yang telah diolah oleh peneliti sebelumnya.

Instrumen penelitian ialah sasaran yang dimanfaatkan agar mengumpulkan data dari subjek penelitian (Sugiyono, 2022). Biasanya berupa kuesioner, panduan wawancara, atau alat observasi yang dirancang untuk mendapatkan informasi yang valid serta reliabel. Dengan menggunakan alat kajian yang tepat, peneliti dapat mengumpulkan data yang relevan dan valid untuk mendukung analisis dan kesimpulan penelitiannya. Oleh karena itu, memilih dan menggunakan alat penelitian yang tepat ialah tahap penting dalam melakukan penelitian yang efektif.

Menurut (Sugiyono, 2016:309) teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan memanfaatkan sumber data primer, yang mengandalkan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, jenis pengumpulan data yang dilaksanakan ialah observasi, wawancara, serta dokumentasi. Pendekatan ini diinginkan dapat saling melengkapi untuk memastikan sehingga informasi yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian.

Teknik analisis data merupakan suatu proses pengumpulan data secara berstruktur yang membantu peneliti agar mendapatkan hasil analisis data dan proses pengumpulan serta sintesis data secara sistematis dari wawancara, catatan serta bahan lainnya sehingga memudahkan untuk memahami serta mengkomunikasikan hasilnya kepada orang lain. Analisis data kualitatif bersifat induktif, yakni berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Menurut Miles & Huberman dalam (Sugiyono, 2017: 132) menyatakan bahwa teknik analisis data dapat dilaksanakan dengan cara sebagai berikut 1) *Data reduction* (reduksi data) merupakan langkah awal dalam menganalisis data yang diperoleh dengan merangkum, memilih serta mengkategorikan apa yang paling penting, fokus pada apa yang penting, tema dan pola yang dicari. 2) *Data display* (penyajian data) dalam penelitian kualitatif paling umum disajikan melalui teks naratif yang bersifat kata-kata dan mudah dipahami. 3) *Conclusion drawing atau verification* (kesimpulan atau verifikasi) dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan data yang diolah melalui reduksi data serta penyajian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Positive Expectation

Berdasarkan pemaparan dari hasil observasi, wawancara serta dokumentasi, maka fokus pembahasan penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode *role playing* pada pembelajaran PPKn dalam upaya pembentukan *civic disposition* peserta didik kelas X SMK Negeri 7 Bone. Dalam penelitian ini pengajar berfungsi bukan hanya sebagai fasilitator, melainkan juga sebagai motivator yang memastikan semua siswa mampu memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai PPKn secara maksimal. Guru bertanggung jawab dalam berbagai aspek, seperti merancang skenario pembelajaran yang sesuai dengan materi PPKn dan tujuan pembentukan *civic disposition*. Skenario yang dirancang mencakup aktivitas seperti simulasi sidang BPUPKI dan Kongres Pemuda, yang relevan dengan konteks nilai-nilai kewarganegaraan. Selain itu, skenario pembelajaran juga dapat mencakup peragaan proses pemilu, peran tokoh dalam perjuangan kemerdekaan, serta simulasi musyawarah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa lebih memahami bagaimana praktik demokrasi dan kebersamaan dalam masyarakat.

Selain itu, guru membimbing siswa agar mereka memahami peran yang dimainkan, sehingga siswa dapat menjalankan aktivitas tersebut dengan rasa percaya diri. Proses bimbingan ini membantu siswa mengenali makna dari peran yang mereka perankan dalam skenario. Dalam konteks pembelajaran PPKn, pemahaman peran sangat penting, karena melalui metode ini siswa dapat menginternalisasi konsep-konsep seperti hak dan kewajiban warga negara, pentingnya partisipasi dalam pengambilan keputusan, serta penghormatan terhadap hukum dan peraturan. Setelah kegiatan selesai, guru juga memberikan refleksi dengan memandu diskusi. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk menggali lebih dalam tentang nilai-nilai kewarganegaraan yang telah mereka perankan, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep *civic disposition* dapat semakin mendalam. Diskusi reflektif ini mencakup pembahasan tentang bagaimana pengalaman *role playing* dapat diimplementasikan dalam kehidupan nyata, seperti dalam kegiatan organisasi di sekolah, interaksi sosial dengan teman sebaya, dan keterlibatan dalam kegiatan kemasyarakatan.

Penelitian ini menyatakan bahwa metode *role playing* sangat efektif dalam membentuk *civic disposition* peserta didik. Salah satunya yaitu meningkatnya antusias peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik tampak lebih aktif dan bersemangat, karena metode ini bersifat interaktif dan menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Aktivitas ini memungkinkan siswa memahami nilai-nilai PPKn, seperti demokrasi, toleransi, dan integritas. Dengan menerapkan metode ini, peserta didik tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga mengalami secara langsung bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata. Misalnya, melalui simulasi pemilu, siswa belajar tentang prosedur pemilihan, pentingnya suara mereka dalam demokrasi, dan bagaimana memilih pemimpin yang bertanggung jawab.

Selain itu, pembelajaran dengan metode ini juga mengembangkan keahlian kolaborasi serta komunikasi peserta didik. Dalam proses bermain peran, peserta didik harus bekerja sama dengan teman-teman mereka, sehingga sikap saling menghargai dan kemampuan berkomunikasi menjadi lebih terasah. Kemampuan berkomunikasi ini mencakup aspek berbicara di depan umum, mengemukakan pendapat dengan jelas, serta mendengarkan dan menghargai pandangan orang lain. Dengan demikian, metode *role playing* bukan hanya membantu peserta didik memahami materi PPKn, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap penerapan metode *role playing*. Mereka merasakan bahwa metode ini jauh lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran lainnya. Sebagian besar siswa mengakui bahwa proses pembelajaran menjadi jauh lebih mudah dipahami karena mereka terlibat secara langsung. Siswa juga menyatakan bahwa *role playing* memberikan mereka pengalaman baru yang berkesan. Beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam kelas menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, terutama dalam berbicara di depan umum. Sehingga, metode ini memotivasi peserta didik agar menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam aktivitas sehari-hari, seperti menjaga kebersihan lingkungan sekolah, menjunjung toleransi, dan memahami pentingnya kerja sama. Selain itu, beberapa siswa mulai menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi dalam kegiatan sekolah seperti organisasi siswa intra sekolah (OSIS), forum diskusi, serta kegiatan sosial lainnya yang mencerminkan pemahaman mereka tentang civic disposition.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa kelas X SMK Negeri 7 Bone efektif dalam membentuk *civic disposition*. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting dalam membantu siswa memahami serta menerapkan nilai-nilai PPKn secara optimal. Melalui kegiatan seperti simulasi dan diskusi, guru membimbing siswa untuk memahami peran mereka dalam konteks yang relevan. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* berhasil meningkatkan antusias siswa, memperbaiki karakter, dan mengembangkan keterampilan komunikasi mereka. Selain itu, metode ini memberikan pengalaman baru yang berkesan serta memotivasi siswa untuk menerapkan nilai-nilai *civic disposition* dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, sekolah perlu mendukung metode *role playing* melalui penyediaan fasilitas serta pelatihan guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn. Guru diharapkan terus mengembangkan metode ini dengan skenario yang relevan serta memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang percaya diri. Peserta didik juga diharapkan lebih aktif dalam kegiatan *role playing* dan mengaplikasikan nilai-nilai kewarganegaraan, seperti disiplin serta tanggung jawab, dalam kehidupan mereka. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, metode *role playing* dapat dikembangkan dengan integrasi teknologi atau mengevaluasi dampaknya secara jangka panjang terhadap *civic disposition* peserta didik agar manfaatnya lebih optimal dalam dunia pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Sapriya, S. (2012). Metode Ceramah dan Pengaruhnya terhadap Pembelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan*, 8(3), 21–32.
- Setiawan, R., & Heriyanto, S. (2019). Manfaat Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 78–89.
- Sudirman. (2021). *Filsafat Pendidikan Teoritis-Praktis*. Bintang Pustaka Madani.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyadi, H. (2016). peran Metode Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 21–32.
- Suryadi, A., & Permana, M. (2020). Empati dan Toleransi dalam Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(4), 101–115.
- Winarno, A., & Susilo, H. (2018). Civic Disposition dalam pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 10(2), 95–110.