

## **Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan dan Keberanian Berpendapat, Serta Sikap Toleransi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Salatiga**

Rakhel Dwi Kristiani<sup>1\*</sup>, dan Nani Mediatati<sup>2</sup>  
Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia<sup>1,2</sup>  
Email: [172022011@student.uksw.edu](mailto:172022011@student.uksw.edu), [nani.mediatati@uksw.edu](mailto:nani.mediatati@uksw.edu)

### **Abstrak**

Rendahnya kemampuan dan keberanian berpendapat serta sikap toleransi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menjadi permasalahan, terutama karena proses pembelajaran yang didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif berpartisipasi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan dan keberanian berpendapat serta sikap toleransi siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas XI.5 SMA Negeri 3 Salatiga. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan kemampuan dan keberanian berpendapat siswa dari kategori cukup pada siklus I dengan persentase 44,46% menjadi kategori sangat baik pada siklus II dengan persentase 81,67%. Selain itu, sikap toleransi siswa juga mengalami peningkatan dari 48% dengan kategori cukup pada siklus I menjadi 83% dengan kategori sangat baik pada siklus II yang ditunjukkan melalui perilaku saling menghargai dan menerima perbedaan pendapat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan mendukung pembentukan karakter demokratis siswa.

**Kata kunci:** Kemampuan dan keberanian berpendapat, Pendidikan pancasila, *Role playing*, Sikap toleransi

### **Abstract**

*The low ability and courage to express opinions and the attitude of tolerance of students in learning Pancasila Education is still a problem, especially because the learning process is dominated by lecture methods so that students are less active in participating. This condition indicates the need for the implementation of a more interactive, participatory learning model, and able to encourage direct student involvement in the learning process. Therefore, this study was conducted to determine the improvement of the ability and courage to express opinions and the attitude of tolerance of students through the application of the role playing learning model in class XI.5 students of SMA Negeri 3 Salatiga. This study used the Classroom Action Research (CAR) method which was implemented in two cycles with the stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection. The research subjects were 36 students. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, while data analysis was carried out qualitatively and quantitatively descriptively. The results of the study showed*

*that the application of the role playing learning model was able to improve the ability and courage to express opinions of students from the sufficient category in cycle I with a percentage of 44.46% to the very good category in cycle II with a percentage of 81.67%. Furthermore, students' tolerance also increased from 48%, categorized as adequate in cycle I, to 83%, categorized as excellent in cycle II, demonstrated through mutual respect and acceptance of differing opinions during learning activities. Thus, the role-playing learning model is effective in creating active, participatory learning and supporting the development of students' democratic character.*

**Keywords:** *Ability and courage to express opinions, Pancasila education, Role playing, Attitude of tolerance*

## **Pendahuluan**

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul dan memiliki daya saing. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga nilai-nilai moral, keterampilan hidup, serta kemampuan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) *“pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”*

Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Karakter demokratis menekankan keterlibatan aktif, sikap terbuka, toleransi, dan penghormatan terhadap hak asasi manusia (Mahardin et al., 2022:108). Kemampuan dan keberanian berpendapat merupakan wujud karakter demokratis yang tercermin dalam keberanian menyampaikan gagasan secara percaya diri, lugas, serta bertanggung jawab. Keberanian berpendapat perlu dibangun melalui pembelajaran yang memberikan ruang partisipasi aktif kepada siswa (Fadhilah et al., 2022:111). Purwati & Subhan (2023;519) menegaskan bahwa keberanian menyampaikan pendapat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam diskusi kelas. Siswa yang terbiasa menyampaikan pendapat cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis dan tidak mudah ragu dalam mengambil keputusan. Selain itu, sikap toleransi menjadi landasan penting dalam kehidupan demokratis, yang diwujudkan melalui sikap menghargai perbedaan, terbuka terhadap pandangan orang lain, serta mampu bekerja sama dalam keberagaman (Mahardin et al., 2022:108).

Namun, dalam praktik pembelajaran masih ditemukan rendahnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat serta kurang berkembangnya sikap toleransi. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif (Aisyah, 2021:11). Kondisi ini juga terjadi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI.5 SMA Negeri 3 Salatiga, di mana siswa belum terbiasa

mengemukakan pendapat, kurang percaya diri, serta belum menunjukkan sikap toleransi secara optimal. Penerapan model *role playing* dinilai mampu mendorong keterlibatan aktif siswa karena memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui penghayatan peran. Fadhilah et al. (2022:111) menjelaskan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat karena siswa terlibat dalam situasi yang menuntut partisipasi aktif. Sejalan dengan itu, Mardiana et al., (2021:75) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis peran mampu meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa sehingga berdampak pada perkembangan sikap sosial dan keberanian dalam berpendapat. Selain itu, pembelajaran yang bersifat partisipatif juga berkontribusi dalam membangun sikap toleransi melalui interaksi dan kerja sama dalam kelompok (Mahardin et al., 2022:108). Dengan demikian, *role playing* berpotensi mengembangkan aspek kognitif sekaligus sosial-emosional siswa secara terpadu. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan dan keberanian berpendapat serta sikap toleransi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI.5 SMA Negeri 3 Salatiga.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Salatiga dengan menerapkan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan Taggart yang berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran melalui siklus refleksi-aksi. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas XI.5. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yang dikombinasikan dengan analisis kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber dan metode (Husnullail et al., 2024:74). Indikator keberhasilan ditetapkan apabila  $\geq 80\%$  siswa mencapai kategori “Baik Sekali” dalam kemampuan dan keberanian berpendapat serta sikap toleransi.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Rahmawati et al., 2023:78). Pada siklus I, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan menerapkan model *role playing* melalui kegiatan simulasi peran untuk mengamati partisipasi serta sikap toleransi siswa. Siklus II merupakan penyempurnaan tindakan berdasarkan hasil refleksi melalui penguatan pembagian peran dan bimbingan argumentasi. Penerapan *role playing* didasarkan pada prinsip konstruktivisme yang menekankan interaksi sosial dan pengalaman belajar langsung dalam mengembangkan karakter demokratis siswa.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada 36 siswa kelas XI.5 SMA Negeri 3 Salatiga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penerapan model pembelajaran *role playing* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keberanian berpendapat serta sikap toleransi siswa. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kondisi awal (pra siklus), kemampuan dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat masih tergolong rendah. Dari

36 siswa, hanya 4 siswa yang berani menyampaikan pendapat ketika guru memberikan kesempatan berdiskusi. Sebagian besar siswa masih menunjukkan sikap ragu, kurang percaya diri, berbicara dengan suara pelan, dan belum mampu menyampaikan pendapat secara runtut. Sikap toleransi siswa juga belum berkembang secara optimal. Dari 36 siswa di kelas tersebut, hanya 6 siswa yang menunjukkan sikap toleransi yang baik. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian saat teman berbicara serta masih adanya perilaku memotong pembicaraan ketika diskusi berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tindakan perbaikan dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada Siklus I. Pelaksanaan tindakan ini difokuskan pada pemberian kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi dan memainkan peran sesuai skenario pembelajaran. Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dan keberanian berpendapat siswa.

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan dan Keberanian Berpendapat Siklus I

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Berani mengungkapkan pendapat/presentasi/tampil di depan kelas	86	47,78%	Cukup
2	Mengambil keputusan cepat dan tepat	74	41%	Cukup
3	Tidak mudah pesimis	82	46%	Cukup
4	Lugas dan Tidak Canggung	69	38%	Kurang
5	Tidak ragu bertindak	84	47%	Cukup
6	Berani bertanya dan menjawab pertanyaan	84	47%	Cukup
<b>Rata-Rata</b>			<b>44,46%</b>	<b>Cukup</b>

Keterangan:

- Sangat Kurang ( $\leq 20\%$ )
- Kurang (20%-39%)
- Cukup (40%-59%)
- Baik (60%-79%)
- Sangat Baik (80%-100%)

Berdasarkan tabel tersebut kemampuan dan keberanian berpendapat siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 44,46% dengan kategori cukup. Capaian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran mulai memberikan dampak terhadap partisipasi siswa, namun belum optimal. Secara rinci, persentase tertinggi terdapat pada aspek keberanian mengungkapkan pendapat/presentasi di depan kelas sebesar 47,78%. Aspek tidak ragu bertindak serta berani bertanya dan menjawab pertanyaan masing-masing mencapai 47%, sedangkan tidak mudah pesimis sebesar 46%. Sementara itu, aspek mengambil keputusan cepat dan tepat memperoleh 41%, dan capaian terendah terdapat pada aspek lugas dan tidak canggung sebesar 38% dengan kategori kurang. Data tersebut menunjukkan bahwa keberanian siswa untuk tampil dan berbicara mulai berkembang, namun kelugasan, kepercayaan diri, serta ketepatan dalam mengambil keputusan masih perlu ditingkatkan. Dengan rata-rata tersebut hasil siklus I belum memenuhi

indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80% kategori Baik Sekali, sehingga diperlukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Tabel 2. Hasil Observasi Sikap Toleransi Siklus 1

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Peduli	81	45%	Cukup
2	Tidak Takut Terhadap Perbedaan	97	54%	Cukup
3	Cinta Terhadap Sesama	82	46%	Cukup
4	Saling Menghargai	86	48%	Cukup
5	Menghargai Perbedaan Orang Lain	83	46%	Cukup
6	Menghargai Diri Sendiri	84	47%	Cukup
7	Terbuka Terhadap Perbedaan	85	47%	Cukup
8	Menghargai Keباikan Orang Lain	88	49%	Cukup
<b>Rata-Rata</b>			<b>47,75%</b>	<b>Cukup</b>

Keterangan:

- Sangat Kurang ( $\leq 20\%$ )
- Kurang (20%-39%)
- Cukup (40%-59%)
- Baik (60%-79%)
- Sangat Baik (80%-100%)

Perubahan juga terlihat pada sikap toleransi siswa selama pelaksanaan Siklus I. Berdasarkan tabel 2, indikator tidak takut terhadap perbedaan memperoleh persentase tertinggi sebesar 54%. Indikator menghargai kebaikan orang lain mencapai 49%, sedangkan saling menghargai sebesar 48%. Aspek menghargai diri sendiri dan terbuka terhadap perbedaan masing-masing mencapai 47%, sementara cinta terhadap sesama dan menghargai perbedaan orang lain memperoleh 46%. Persentase terendah terdapat pada indikator peduli, yaitu sebesar 45%. Secara umum, seluruh indikator masih berada pada kategori cukup, dengan capaian rata-rata 47,75%. Data tersebut menunjukkan bahwa sikap toleransi siswa mulai berkembang, terutama dalam hal menerima perbedaan, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80% kategori “baik sekali”, sehingga perlu dilakukan penguatan pada siklus II.

Dengan demikian, hasil Siklus I menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* memberikan dampak positif terhadap kemampuan dan keberanian berpendapat serta sikap toleransi siswa. Namun, capaian yang diperoleh belum memenuhi indikator keberhasilan sebesar 80% kategori sangat baik, sehingga diperlukan perbaikan pada Siklus II.

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan dan Keberanian Berpendapat Siklus II

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Berani mengungkapkan pendapat, presentasi, dan tampil di depan kelas	144	80%	Sangat Baik
2	Mengambil keputusan cepat dan tepat	152	84%	Sangat Baik
3	Tidak mudah pesimis	149	83%	Sangat Baik
4	Lugas dan Tidak Canggung	147	82%	Sangat Baik
5	Tidak ragu bertindak	146	81%	Sangat Baik
6	Berani bertanya dan menjawab pertanyaan	144	80%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>			<b>81,67%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada kemampuan dan keberanian berpendapat siswa. Rata-rata persentase mencapai 81,67% dengan kategori “sangat baik”, meningkat dari siklus I yang sebesar 44,46% “cukup”. Seluruh indikator mengalami peningkatan yang merata, yaitu keberanian mengungkapkan pendapat, presentasi, dan tampil di depan kelas sebesar 80%; kemampuan mengambil keputusan cepat dan tepat sebesar 84%; tidak mudah pesimis sebesar 83%; lugas dan tidak canggung sebesar 82%; tidak ragu bertindak sebesar 81%; serta keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan sebesar 80%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa melalui penerapan model *role playing*, siswa menjadi lebih percaya diri, lebih aktif dalam diskusi, serta mampu menyampaikan pendapat secara lebih lancar dan terstruktur. Pemberian motivasi, penguatan positif, serta kesempatan berbicara secara bergiliran pada siklus II turut berkontribusi dalam mengurangi rasa ragu dan takut melakukan kesalahan. Dengan tercapainya rata-rata 81,67% dengan kategori “sangat baik”, dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus II berhasil meningkatkan kemampuan dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat secara optimal.

Tabel 4. Hasil Observasi Sikap Toleransi Siklus II

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Peduli	146	81%	Sangat Baik
2	Tidak Takut Terhadap Perbedaan	147	82%	Sangat Baik
3	Cinta Terhadap Sesama	152	84%	Sangat Baik
4	Saling Menghargai	151	84%	Sangat Baik
5	Menghargai Perbedaan Orang Lain	149	83%	Sangat Baik
6	Menghargai Diri Sendiri	151	84%	Sangat Baik
7	Terbuka Terhadap Perbedaan	150	83%	Sangat Baik
8	Menghargai Kebaikan Orang Lain	150	83%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>			<b>83%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa sikap toleransi siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Rata-rata persentase mencapai 83% dengan kategori “sangat baik”, meningkat dari siklus I yang sebesar 47,75% “cukup”. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II berjalan secara optimal.

Seluruh indikator mengalami peningkatan yang merata, yaitu peduli sebesar 81%; tidak takut terhadap perbedaan sebesar 82%; cinta terhadap sesama sebesar 84%; saling menghargai sebesar 84%; menghargai perbedaan orang lain sebesar 83%; menghargai diri sendiri sebesar 84%; terbuka terhadap perbedaan sebesar 83%; serta menghargai kebaikan orang lain sebesar 83%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa melalui penerapan model *role playing*, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai

toleransi dalam interaksi pembelajaran. Siswa tampak lebih mampu menerima perbedaan pendapat, bekerja sama secara positif, serta menunjukkan sikap empati dan saling menghargai selama diskusi maupun saat penampilan kelompok. Dengan tercapainya rata-rata 83% “sangat baik”, dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus II berhasil meningkatkan sikap toleransi siswa secara optimal dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan dan keberanian berpendapat serta sikap toleransi siswa. Peningkatan terlihat jelas dari perbandingan antara siklus I dan siklus II yang menunjukkan perubahan signifikan pada seluruh indikator.

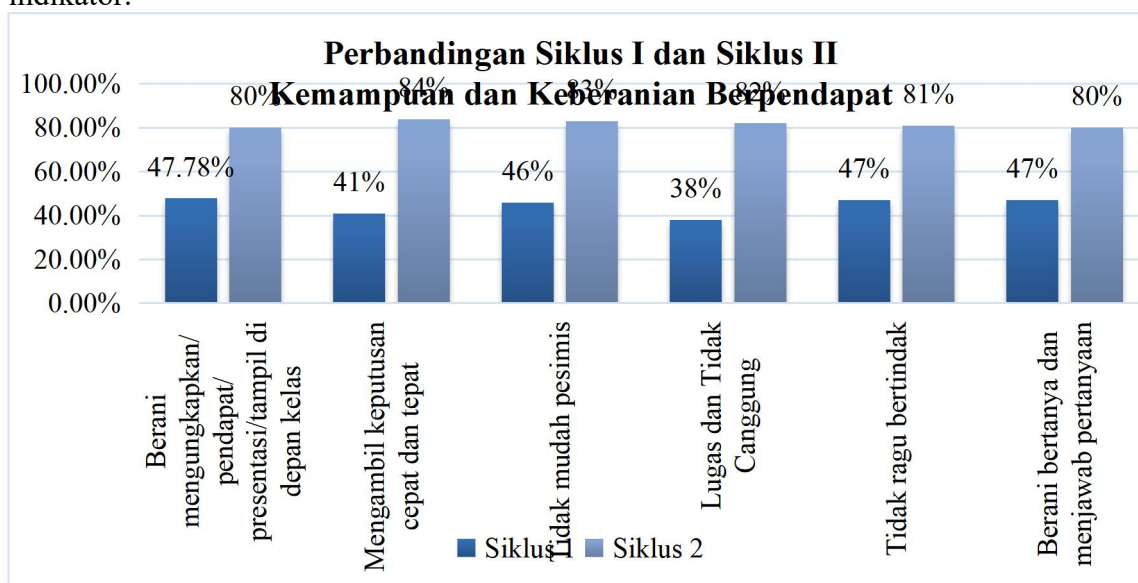


Diagram 1. Diagram Perbandingan Kemampuan dan Keberanian Berpendapat Siklus I dan Siklus II

Pada aspek kemampuan dan keberanian berpendapat, rata-rata persentase meningkat dari 44,46% pada siklus I menjadi 81,67% pada siklus II. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator, yaitu keberanian mengungkapkan pendapat yang meningkat dari 47,78% menjadi 80%; kemampuan mengambil keputusan cepat dan tepat dari 41% menjadi 84%; tidak mudah pesimis dari 46% menjadi 83%; lugas dan tidak canggung dari 38% menjadi 82%; tidak ragu bertindak dari 47% menjadi 81%; serta keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan dari 47% menjadi 80%. Peningkatan yang paling signifikan terjadi pada indikator lugas dan tidak canggung, yang pada siklus I berada pada kategori “kurang” dan pada siklus II meningkat menjadi kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa pembiasaan berbicara melalui kegiatan bermain peran secara efektif mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa serta kelancaran dalam menyampaikan pendapat.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Suandi et al., (2023:49) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* memberikan pengalaman langsung yang membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih

mendalam serta mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif dan dinamis. Selain itu, Imanizar et al., (2021:44) menjelaskan bahwa metode *role playing* mendorong peserta didik terlibat secara aktif dan menyeluruh dalam proses pembelajaran serta bebas mengekspresikan perasaan mereka. Dengan demikian, peningkatan keberanian berpendapat pada penelitian ini terjadi karena siswa diberikan ruang yang aman dan kesempatan yang merata untuk menyampaikan gagasan.

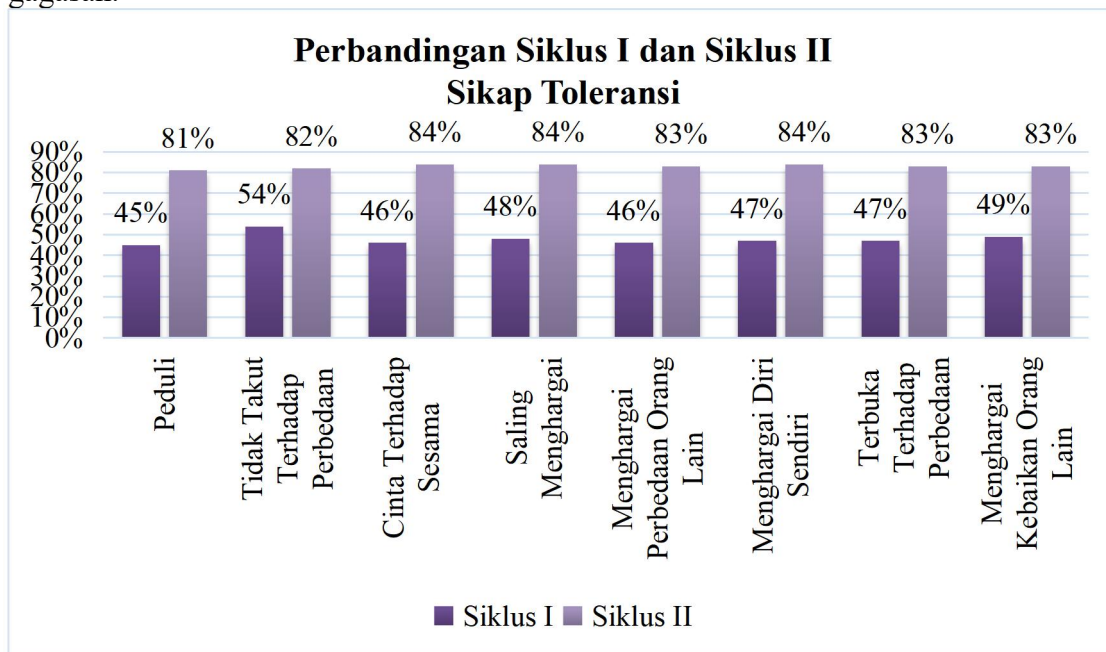


Diagram 2. Perbandingan Siklus I dan Siklus II Sikap Toleransi

Pada aspek sikap toleransi, rata-rata persentase meningkat dari 47,75% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator, yaitu peduli yang meningkat dari 45% menjadi 81%; tidak takut terhadap perbedaan dari 54% menjadi 82%; cinta terhadap sesama dari 46% menjadi 84%; saling menghargai dari 48% menjadi 84%; menghargai perbedaan orang lain dari 46% menjadi 83%; menghargai diri sendiri dari 47% menjadi 84%; terbuka terhadap perbedaan dari 47% menjadi 83%; serta menghargai kebaikan orang lain dari 49% menjadi 83%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *role playing*, siswa tidak hanya menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran, tetapi juga mengalami perkembangan yang signifikan dalam aspek sosial dan emosional, khususnya dalam menerima perbedaan, menunjukkan empati, serta menghargai pendapat dan peran teman.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Firdiana et al., (2025:250-251) yang menyatakan bahwa metode *role playing* mendorong penguatan kemampuan interpersonal dan emosional peserta didik, termasuk dalam membangun komunikasi yang sehat dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Meishaparina et al., (2023:1746) juga menyatakan bahwa metode *role playing* efektif dalam menanamkan nilai-nilai melalui interaksi dan komunikasi saat memainkan peran. Selain itu, Chadijah (2023:165) menegaskan bahwa *role*

*playing* mendorong siswa lebih aktif dan membangun kerja sama yang harmonis antar sesama, sedangkan Putriluga, (2024:57) menyatakan bahwa model ini membantu peserta didik menginternalisasi nilai empati dan kesadaran sosial.

Dengan demikian, peningkatan yang signifikan pada kedua variabel menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, tetapi juga memperkuat pembentukan karakter demokratis dan sikap toleransi. Tercapainya indikator keberhasilan lebih dari 80% dengan kategori “sangat baik” pada siklus II menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman ini efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* merupakan solusi efektif terhadap rendahnya kemampuan dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat serta sikap toleransi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil tindakan selama dua siklus memperlihatkan bahwa indikator keberhasilan tercapai pada akhir penelitian, dengan kemampuan dan keberanian berpendapat mencapai 81,67% serta sikap toleransi mencapai 83% pada siklus II. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran yang bersifat aktif dan partisipatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membentuk karakter demokratis dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa, serta memperkuat pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Namun, penelitian ini terbatas pada satu kelas dengan jumlah subjek yang relatif terbatas dan waktu pelaksanaan yang singkat, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh karena itu, penelitian lanjutan pada konteks dan jenjang yang berbeda diperlukan untuk menguji konsistensi efektivitas model pembelajaran *role playing*.

### Referensi

- Chadjiah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 161–174.
- Firdiana, T. H., Wahyudiana, E., & Sekaringtyas, T. (2025). Model Role Playing Dalam Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 11(2), 240–255.
- Husnullail, M., Risnita, Jailani, M. S., & Asbui. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data dalam Riset Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 70–78.
- Imanizar, L., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021). Penerapan Role Playing pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41–46.
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72–76.

- Meishaparina, R., Heryanto, D., & Widasari. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 013 Pasir Kaliki. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 9(2), 1740–1748. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.895>
- Purwati, D., & Subhan, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Pada Muatan Pelajaran Ips Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 517. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1845>
- Putriluga, L. L. (2024). Implementasi Model Bermain Peran Dalam Pembelajaran Ips Upaya Pembentukan Karakter Sosial Empati Bagi Peserta Didik Inklusi Di Smp Iii Budhaya. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 7(1), 54–62.
- Rahmawati, B., Aulia, S. N., Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., & Zaenudin, Z. (2023). Isu tentang Jumlah Siklus Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 76–84.
- Suandi, A., Nurhayati, T., & Santosa, Y. B. P. (2023). Analisis Model Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran Sejarah di Jenjang Sekolah Menengah Atas Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Reflektif. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 5(2), 48–52. <https://doi.org/10.31540/sindang.v5i2.2473>