

## PENGARUH PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP *CIVIC SKILLS* PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PPKn

Okta Mismiranda<sup>1)</sup>, Mariyani<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Sriwijaya, Indonesia

Email: [oktamismiranda03@gmail.com](mailto:oktamismiranda03@gmail.com)

<sup>2)</sup>Universitas Sriwijaya, Indonesia

Email: [mariyani@fkip.ac.id](mailto:mariyani@fkip.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap *civic skills* peserta didik pada pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* dengan jenis *non equivalent control group design* yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas XI dengan jumlah 47 peserta didik, dengan sampel penelitian kelas XI MIA 1 dan XI MIA 2 yang berjumlah 33 peserta didik, diambil menggunakan teknik *non probability* jenis *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yaitu tes, angket skala *likert*, dan observasi. Berdasarkan dari hasil penelitian ini bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap *civic skills* peserta didik. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 27 didapatkan nilai signifikansi data *intellectual skills* sebesar  $0,037 < 0,05$  dan data *participatory skills* nilai signifikansi sebesar  $0,027 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap *civic skills* peserta didik pada pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Role Playing*; *Civic Skills*; *Intellectual Skills*; dan *Participatory Skills*.

### ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the application of role playing learning models on the civic skills of students in PPKn learning at MA Al-Fatah Palembang. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design method with a type of non-equivalent control group design consisting of an experimental class and a control class. The population in this study was the entire class XI with a total of 47 students, with a research sample of class XI MIA 1 and XI MIA 2 totaling 33 students taken using a non-probability technique type of purposive sampling. Data collection techniques are tests, likert scale questionnaires, and observations. Based on the results of this study that the application of role playing learning models affects the civic skills of students. This is evidenced based on the results of the hypothesis test using the independent sample t-test with the help of SPSS version 27, the significance value of intellectual skills data is  $0.037 < 0.05$  and participatory skills data significance value is  $0.027 < 0.05$ . Thus, it can be concluded that there is an influence of the application of role playing learning models on the civic skills of students in PPKn learning at MA Al-Fatah Palembang.

**Keywords:** Learning Model Role Playing; Civic Skills; Intellectual Skills; and Participatory Skills.

## PENDAHULUAN

Pada dunia pendidikan, pendidik atau guru merupakan orang yang memberikan atau mengajarkan ilmunya ke peserta didik. Kemampuan guru yang baik dalam proses pembelajaran dapat mencapai keberhasilan guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain menitikberatkan pada guru, yang tidak kalah penting yaitu pada perilaku peserta didik saat proses pembelajaran. Saat di kelas banyak permasalahan yang dihadapi peserta didik, misalnya kurang semangatnya dalam belajar atau hilangnya motivasi belajar yang disebabkan tidak menyukai pelajaran tersebut. Salah satu mata pelajaran yang dianggap peserta didik membosankan yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Haliza et al., 2024). Hal tersebut diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fahmi & Harmanto (2021) yang didapatkan bahwa hasil observasinya di SMP N 5 Gresik, pada pembelajaran PPKn guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah juga saat menyampaikan materi tidak memperhatikan respon dari peserta didik, selain itu juga peserta didik kelas 7 mengungkapkan bahwa PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang kurang menarik, kurang begitu penting, dan banyak menghafalnya. Selanjutnya juga dari penelitian Nursheilaroyce & Suendarti (2020) didapatkan fakta bahwa banyak peserta didik di SMP Jakarta Barat yang menganggap mata pelajaran PPKn ialah pelajaran yang menjenuhkan, terkesan monoton, dan menyebabkan peserta didik sulit dalam menguasai materi.

Hasil data tersebut menunjukkan permasalahan yang biasa dialami peserta didik sehingga membuat mereka merasa bosan atau tidak antusias saat pembelajaran PPKn berlangsung adalah masih monoton atau metode yang dipilih tenaga pendidik yaitu menggunakan metode ceramah atau mengajar satu arah sehingga membuat pelajaran PPKn

dianggap pelajaran yang kurang menarik atau membosankan. Sehingga dibutuhkan pemilihan metode dan model pembelajaran yang tepat agar mampu membuat peserta didik aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, dan tidak membuat peserta didik merasa bosan. Padahal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang penting terhadap pendidikan di Indonesia. PPKn memiliki tujuan yaitu mempersiapkan peserta didik agar dapat menjadi warga negara yang baik dan mempunyai komitmen yang kuat guna mempertahankan integritas nasional dan kebinekaan di Indonesia (Nurmalisa et al., 2020). Mewujudkan warga negara yang baik atau *good citizenship* maka, diperlukan bekal kepada peserta didik agar dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraannya (*civic skills*) guna membentuk warga negara yang cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab. Selaras yang dikemukakan oleh Nduru et al., (2022) bahwa *civic skills* adalah pengetahuan kewarganegaraan yang dikembangkan dari keterampilan dari dalam diri, menjadikan pengetahuan suatu hal yang memiliki makna karena bermanfaat untuk menghadapi permasalahan di kehidupan berbangsa dan bernegara, serta *civic skills* ini menjadi kemampuan warga negara dalam mengimplementasikan *civic knowledge* atau pengetahuan kewarganegaraan. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Febrianti et al., (2023) yang menyatakan *civic skills* adalah bagian dari *civic competence* atau kompetensi kewarganegaraan yang harus dimiliki oleh warga negara dan sebagai kemampuan seseorang dalam menjadi warga negara yang baik dan cerdas, yang didalamnya termasuk berpartisipasi di kehidupan sipil dan politik. Dapat disimpulkan bahwa *civic skills* adalah keterampilan kewarganegaraan yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan (Putra et al., 2023). Selain itu, *civic skills* juga merupakan bagian

dari kompetensi kewarganegaraan, yang mencakup kemampuan seseorang untuk menjadi warga negara yang baik dan cerdas, serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan sipil dan politik.

Keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) terdiri dari dua bagian, diantaranya keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan partisipasi (*participatory skills*) (Wijanto et al., 2019). Keterampilan intelektual (*civic skills*) adalah keterampilan yang dimiliki oleh warga negara meliputi kemampuan memiliki wawasan yang luas, memiliki rasa tanggung jawab dan efektif, serta berfikir kritis saat menyelesaikan masalah (Winarningsih et al., 2021). Prihandini et al., (2016) juga mengemukakan bahwa *intellectual skills* adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik dan mencakup kemampuan peserta didik dalam melakukan pengamatan, mendeskripsikan, analisis, serta menjabarkan terkait masalah-masalah umum dengan harapan peserta didik mampu menyelesaikan masalah yang terjadi di sekitarnya. Winarso et al. (2023) menyatakan beberapa komponen dari *intellectual skills* yaitu mengidentifikasi, memberikan uraian atau menggambarkan, mengklasifikasikan, menjelaskan, menganalisis, mengevaluasi pendapat, mengambil keputusan, dan mempertahankan pendapat. Maka dapat disimpulkan *intellectual skills* atau keterampilan intelektual adalah salah satu indikator dari *civic skills* yang diperlukan oleh warga negara agar memiliki kemampuan berpikir kritis dalam penyelidikan suatu peristiwa yang bertujuan mengetahui keadaan sebenarnya, didalamnya termasuk juga bagaimana seseorang mampu mendeskripsikan dan mengidentifikasi, menganalisis dan menjelaskan, mengambil, mengevaluasi, dan mempertahankan pendapat pada isu-isu publik.

Sedangkan keterampilan partisipasi (*participatory skills*) adalah bagian dari implementasi atau penerapan pengetahuan dan pengalaman yang telah didapatkan,

kemampuan partisipasi warga negara tersebut yaitu dalam berkontribusi pada proses politik dan pemerintahan yang dapat mempengaruhi jalannya kehidupan politik (Tamalia, 2022). Saputri et al., (2019) juga mengemukakan bahwa *participatory skills* salah satu bagian dari *civic skills* yang keterampilan tersebut diperlukan dalam berpartisipasi terhadap proses politik dan masyarakat agar bertanggung jawab. Kemampuan partisipasi atau *participatory skill* ini memiliki beberapa komponen, menurut Ulfah et al. (2021) menyatakan beberapa komponen dari *participatory skills* diantaranya; berinteraksi, memonitor atau memantau, dan mempengaruhi.

Keberhasilan penanaman *civic skills* terhadap peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar, guru diharuskan merancang terlebih dahulu bagaimana kegiatan belajar di kelas dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satunya ketepatan dalam memilih model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung penanaman *civic skills* yaitu model *role playing*. Hal tersebut diperkuat dari penelitian terdahulu yang selaras dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Misbahudin (2021) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika, hasilnya bahwa kegiatan belajar dengan bermain peran berpengaruh yang cukup signifikan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik, kemudian dari angket yang telah dianalisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model bermain peran mampu menumbuhkan semangat kebangsaan peserta didik. Disebabkan karena peserta didik mampu merasakan secara langsung peristiwa sumpah pemuda, dimana mereka memperagakan tokoh yang terlibat dalam peristiwa Kongres Pemuda.

Yulianto et al., (2020) mengemukakan

bahwa model pembelajaran *role playing* sebagai model pembelajaran yang dapat mengorganisasikan kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan skenario yang disiapkan guru. Jas, et al., (2020) juga mengemukakan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah aktivitas peserta didik dengan memainkan peran yang berfungsi untuk mengeksplorasi *skill* tingkah laku dan pemecahan masalah serta memahami dengan mendalam materi pembelajaran melalui cara yang berbeda. Langkah-langkah dari model pembelajaran *role playing* adalah; (1) Guru mempersiapkan scenario, (2) Guru memilih beberapa peserta didik dan diperintahkan untuk mempelajari skenario yang telah diberitahu sebelum kegiatan belajar mengajar, (3) Membentuk kelompok dan membagi masalah yang akan dipraktikan, (4) Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, (5) Guru memerintahkan peserta didik yang telah ditunjuk untuk melankonkan drama yang telah dipersiapkan, (6) Peserta didik berkumpul pada kelompoknya masing-masing dan memperhatikan penampilan kelompok lain, (7) Peserta didik diperintahkan guru untuk menilai penampilan skenario kelompok lain dengan mengisi lembar kerja, (8) Hasil kesimpulan disampaikan oleh masing-masing kelompok, (9) Guru menyampaikan kesimpulan dari setiap penampilan semua kelompok, (10) Guru beserta peserta didik melakukan evaluasi terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, (11) Penutup.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diketahui bahwa mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran penting guna mewujudkan *good citizenship* yang mana akan membentuk *civic skills* peserta didik, meskipun begitu kenyataannya pembelajaran PPKn menjadi salah satu pembelajaran yang membosankan karena ketidaktepatan dalam memilih model pembelajaran dan menjadikan peserta didik tidak aktif saat pembelajaran berlangsung

dan tidak terlalu memperhatikan materi yang disampaikan guru. Hasil studi pendahuluan di MA Al-Fatah Palembang didapatkan juga dari lembar angket terbuka kepada guru PPKn yaitu bahwa model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional atau belum variatif dalam penggunaan model pembelajaran dan dominan menggunakan metode ceramah. Kemudian, hasil persentase tingkat berpikir peserta didik 70% dan hasil persentase pada partisipasi dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru yaitu 60%, dari 100%. Hasil uraian di atas menunjukkan bahwa keterampilan kewarganegaraan, dalam hal ini keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan partisipasi (*participatory skills*), peserta didik di MA Al-Fatah Palembang kelas 11 masih lemah. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kemampuan kewarganegaraan (*civic skills*) peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraan karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dan berinteraksi dalam situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan pengetahuan Nurdiniah (2024), penerapan model *role playing* dalam pendidikan kewarganegaraan terbukti efektif dalam mengembangkan *civic skills* peserta didik. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam situasi yang mencerminkan realitas sosial, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan masyarakat. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif, seperti *role playing*, tidak hanya meningkatkan pengetahuan teoritis tetapi

juga keterampilan praktis yang diperlukan untuk berperan sebagai warga negara yang baik (Rohyana, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini mengeksplorasi lebih lanjut mengenai pengaruh penerapan model *role playing* terhadap *civic skills* peserta didik dalam konteks pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penerapan model *role playing* terhadap peningkatan *civic skills*, yang mencakup keterampilan intelektual dan keterampilan partisipasi, pada peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di MA Al-Fatah Palembang.

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif, seperti *role playing*, dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraan peserta didik (Nurhuda et al., 2024). Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar (De Vega et al., 2024). Model *role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami situasi nyata, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan partisipasi aktif dalam kehidupan sosial. Penelitian oleh Afriyose (2023) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan retensi informasi dan keterampilan praktis. Dengan demikian, kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan *civic skills*.

Penelitian ini akan membahas secara mendalam penerapan model *role playing*

dalam konteks pembelajaran PPKn, dengan memperhatikan karakteristik peserta didik di MA Al-Fatah Palembang. Konteks penelitian ini penting untuk dianalisis karena dapat memberikan gambaran tentang tantangan dan peluang yang dihadapi dalam meningkatkan *civic skills*. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai dampak model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan kewarganegaraan siswa, serta implikasi praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

## METODE

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan pendekatan kuantitatifnya didesain dengan *quasi experimental design* dengan jenis *non equivalent control group design* yang mempunyai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi yang ditetapkan dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas 11 MA Al-Fatah Palembang tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 3 kelas. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *non probability*. Kemudian, penelitian ini pengambilan sampelnya menggunakan jenis pengambilan sampel *purposive sampling*. Sugiyono (2017:85) berpendapat bahwasannya *purposive sampling* adalah bagian dari teknik dalam menentukan sampel dengan melihat dan mempertimbangkan hal yang sebelumnya telah ditetapkan oleh peneliti yang mengacu pada data nilai rata-rata rapor semester ganjil mata pelajaran PPKn.

**Tabel 1. Nilai Rata-Rata Rapor Tahun Ajaran 2023/2024 Semester Ganjil**

No.	Populasi	Nilai Rata-Rata
1.	Kelas XI MIA 1	82,93
2.	Kelas XI MIA 2	82,81

Sumber: Data primer, diolah peneliti tahun 2023



Dilihat dari nilai rata-rata tersebut maka, ditentukan kelas eksperimen yaitu kelas XI MIA 2 yang menerapkan model pembelajaran *role playing* dan kelas XI MIA 1 sebagai kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan angket. Observasi bertujuan untuk menilai keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan. Data tes diperoleh dari pretest dan posttest soal pilihan ganda yang dikerjakan oleh 33 peserta didik, digunakan untuk mengukur *civic skills* mereka. Selain itu, pretest dan posttest angket juga diberikan untuk mengukur keterampilan partisipasi peserta didik. Instrumen yang digunakan terdiri dari 15 soal pilihan ganda untuk mengukur keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan 20 pernyataan angket untuk keterampilan partisipasi (*participatory skills*).

Analisis data dilakukan menggunakan *software* SPSS Versi 27. Sebelum melakukan analisis lebih lanjut, peneliti menguji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro Wilk*, yang menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , data berdistribusi normal. Dengan jumlah responden di bawah 50, uji ini relevan untuk penelitian ini. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene Statistic*; jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka varian antara dua kelompok dianggap homogen. Terakhir, hipotesis diuji menggunakan *Independent Sample t-test* untuk menentukan pengaruh penerapan model *role playing* terhadap *civic skills* peserta didik dalam pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang.

Berikut ini kriteria uji hipotesis :

1.  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak jika nilai sig (2-tailed)  $> 0,05$
2.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  ditolak jika nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan kewarganegaraan, *civic skills* sangat penting terhadap pendidikan di abad ke-21 ini. Mewujudkan warga negara yang baik atau *good citizenship* maka, diperlukan bekal kepada peserta didik agar dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraannya (*civic skills*) guna membentuk warga negara yang cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab. Selaras yang dikemukakan oleh Nduru et al., (2022) bahwa *civic skills* adalah pengetahuan kewarganegaraan yang dikembangkan dari keterampilan dari dalam diri, menjadikan pengetahuan suatu hal yang mempunyai nilai karena dapat bermanfaat untuk menghadapi permasalahan di kehidupan berbangsa dan bernegara. Keterampilan intelektual (*civic skills*) adalah keterampilan yang dimiliki oleh warga negara meliputi kemampuan memiliki wawasan yang luas, memiliki rasa tanggung jawab dan efektif, serta berfikir kritis saat penyelesaian masalah (Winarningsih et al., 2021). Sedangkan keterampilan partisipasi (*participatory skills*) adalah bagian dari implementasi atau penerapan pengetahuan dan pengalaman yang telah didapatkan, kemampuan partisipasi warga negara tersebut yaitu dalam berkontribusi pada proses politik dan pemerintahan yang dapat mempengaruhi jalannya kehidupan politik (Tamalia, 2022).

Penelitian terkait dengan model pembelajaran *role playing* belum banyak dilakukan pada pembelajaran PPKn. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2018) fokus penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan multimedia dalam pembelajaran PPKn terhadap keterampilan kewarganegaraan peserta didik. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Misbahudin, (2021) dengan fokus penelitiannya yaitu penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar mata pelajaran PPKn pada materi sumpah pemuda dalam Bingkai

Binneka Tunggal Ika. Melihat bahwa masih sedikitnya penelitian tentang penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran PPKn maka, mendorong peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap *civic skills* peserta didik pada pembelajaran PPKn di tingkat MA/SMA.

Terlihat dari uraian penelitian terdahulu, peneliti telah 4 kali pertemuan melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas XI MIA 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah responden sebanyak 17 peserta didik, dan kelas XI MIA 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah responden sebanyak 16 peserta didik.

Hasil observasi mengenai penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas eksperimen, yang dilakukan selama empat pertemuan, menunjukkan prosentase keterlaksanaan sebagai berikut: pada pertemuan pertama tercatat 47%, pada pertemuan kedua 78%, pada pertemuan ketiga 100%, dan pada pertemuan keempat juga 100%. Prosentase 47% pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa setengah dari kegiatan *role playing* yang direncanakan berhasil dilaksanakan dengan baik. Keterlaksanaan ini mencerminkan seberapa efektif model pembelajaran ini diterapkan dalam meningkatkan keterampilan intelektual dan partisipatif siswa. Peningkatan prosentase pada pertemuan selanjutnya menunjukkan kemajuan dalam penerapan metode ini, di mana pada pertemuan ketiga dan keempat, seluruh indikator keterlaksanaan tercapai dengan baik. Berdasarkan dari hasil observasi tersebut maka penerapan model pembelajaran *role playing* dilaksanakan dengan baik. Hal ini terlihat dari pada peningkatan keterlaksanaan indikator *intellectual skills* dan *participatory skills*.

Hasil dari lembar observasi keterlaksanaan *civic skills* peserta didik

tepatnya *intellectual skills* yaitu; (1) indikator mengidentifikasi, peserta didik dapat membedakan karakteristik dan posisi dari pihak yang terlibat dalam bermain peran misalnya mampu bertanggung jawab dan mengenali berbagai peran yang diberikan, (2) indikator memberikan uraian, peserta didik mampu memberikan penjelasan mengenai hal yang terjadi dalam permainan peran dan ini mendukung terbentuknya *civic skills* peserta didik tetapi, pada indikator ini masih belum terlalu terbentuk dan masih ada peserta didik yang tidak berani menguraikan secara komperhensif, (3) indikator mengklasifikasi, peserta didik dapat mengelompokkan informasi yang didapatkan dari bermain peran dengan begitu melatih peserta didik untuk mampu menjelaskan hubungan dari berbagai faktor dari suatu situasi yang dapat dibentuk menjadi pemahaman yang mendalam, (4) indikator menganalisis, peserta didik dapat menganalisis dari situasi yang ada dalam bermain peran tersebut, dimana peserta didik dapat merumuskan solusi yang terjadi dalam permainan peran tersebut misalnya pada *role playing* berlangsung mereka sigap menggantikan peran teman yang tidak hadir karena sakit dan menjadi peran pengganti tersebut berupaya semaksimal mungkin saat menampilkan drama, (5) indikator melakukan evaluasi, bukti keterlaksanaan indikator kelima ini yaitu peserta didik dapat mengevaluasi berbagai solusi dari permainan peran, dimana peserta didik dapat menganalisis secara kelebihan dan kekurangan misalnya mereka dapat memperbaiki kesalahan yang terjadi saat latihan drama dan ketika tampil mereka memaksimalkan penampilannya di depan guru serta peserta didik lainnya, (6) indikator mengambil keputusan, pada indikator ini peserta didik telah dapat mengambil keputusan yang tepat yaitu mereka saling berdiskusi untuk menentukan siapa saja yang memerankan setiap tokoh dari drama yang ditampilkan dan hasil

keputusan mereka dilakukan dengan cara musyawarah tanpa adanya perselisihan, (7) indikator mempertahankan pendapat, pada indikator ini peserta didik *civic skills* nya juga sudah mulai terlihat yaitu mereka dapat mempertahankan pendapat dengan baik dalam bermain peran saat terjadi perselisihan dimana, mereka dapat menyampaikan pendapat secara persuasif dan jelas juga dengan bijaksana saat merespon pendapat dari teman lainnya.

Selanjutnya, hasil dari lembar observasi keterlaksanaan *civic skills* peserta didik tepatnya *participatory skills* yaitu; (1) indikator berinteraksi, pada indikator pertama ini terlihat peserta didik dapat berkolaborasi dan berkomunikasi secara baik dengan sesama temannya saat bermain peran dimana, peserta didik turut aktif berpartisipasi dalam berbagi ide, diskusi, dan bekerja sama dengan baik guna berjalan dengan lancar permainan peran, (2) indikator memonitor atau memantau, peserta didik dapat mengevaluasi atau mengamati kondisi yang terdapat dalam bermain peran misalnya peserta didik saling memperhatikan penampilan dari

teman lainnya dan saat ada peserta didik salah dalam membaca teks dialog atau lupa jika telah bagiannya untuk bermain peran, maka peserta didik lain segera memberi isyarat atau memberi tahu kepada yang bersangkutan jika ada yang salah atau keliru, (3) indikator mempengaruhi, pada indikator ketiga ini peserta didik dapat mempengaruhi orang lain dalam permainan peran dengan kemampuan komunikasinya misalnya peserta didik saat akan bermain peran baik latihan atau akan tampil peneliti melihat mereka pasti memberikan semangat kepada teman lainnya untuk tidak gugup dan juga dari segi intonasi suara dimana ada beberapa peserta didik yang kurang tegas saat melafalkan dialog tetapi karena pengaruh dari temannya yang menggunakan suara lantang saat bermain peran maka mereka ikut terpengaruh untuk bersuara lantang dan membesarkan volume suaranya.

Pada penelitian ini untuk mengetahui *intellectual skills* peserta didik menggunakan tes, adapun rekapitulasinya dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 2. Rekapitulasi Keseluruhan Tes *Intellectual Skills***

<i>Intellectual Skills</i>	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mengidentifikasi	45,89	77,02	41,82	64,13
Memberikan Uraian atau menggambarkan	49,71	70,71	34,21	64,13
Mengklasifikasikan	49,71	68,08	45,62	59,73
Menganalisis	29,90	70,71	45,62	59,73
Mengevaluasi pendapat	30,59	63,13	26,15	41,23
Mengambil keputusan	19,12	60,61	7,60	45,81
Mempertahankan pendapat	38,24	56,82	38,96	49,15
Rata-Rata	61,00	81,00	61,00	73,00

Sumber: Data primer, diolah peneliti tahun 2024



Dilihat dari rekapitulasi keseluruhan tes *intellectual skills* di atas dapat diketahui bahwasanya terdapat peningkatan pada setiap indikator *intellectual skills* dimana pada kelas eksperimen sebelum diterapkannya model pembelajaran *role playing* menghasilkan 61,47% dan meningkat sebanyak 20,1% yaitu setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* sebesar 82,57%. Kemudian pada kelas kontrol yaitu kelas dengan menggunakan model pembelajaran konvensional menghasilkan rata-rata sebelum diterapkannya model konvensional yaitu 56,36% dan meningkat sebesar 18,2% menjadi 74,83%, hal ini terlihat bahwa menggunakan model pembelajaran

*role playing* peningkatan hasil tes peserta didik tinggi yaitu meningkat sebesar 20,1% dan menggunakan model konvensional peningkatan hasil tes peserta didik hanya sebesar 18,2%. Penyajian data tersebut bertujuan untuk melihat peningkatan *intellectual skills* peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran PPKn.

Kemudian, untuk mengukur *participatory skills* peserta didik pada penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan angket yang rekapitulasinya dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 3. Rekapitulasi Keseluruhan *Participatory Skills* Hasil Angket *Participatory Skills* Peserta Didik**

<i>Intellectual Skills</i>	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Berinteraksi	83%	87%	72%	81%
Memonitor atau Memantau	83,75%	92,5%	78,75%	80%
Mempengaruhi	79,47%	90%	77,64%	88,23%
Rata-Rata	82%	89,83%	76,13%	83,07%

Sumber: Data primer, diolah peneliti tahun 2024

Dilihat dari rekapitulasi keseluruhan angket *participatory skills* di atas dapat diketahui bahwasanya terdapat peningkatan pada setiap indikator *participatory skills* dimana pada kelas eksperimen sebelum diterapkannya model pembelajaran *role playing* menghasilkan 82% dan meningkat sebanyak 7,83% yaitu setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* sebesar 89,83%. Kemudian pada kelas kontrol yaitu kelas dengan menggunakan model pembelajaran konvensional menghasilkan rata-rata sebelum diterapkannya model konvensional yaitu 76,13% dan meningkat sebesar 6,77 % menjadi 83,07%, hal ini terlihat bahwa menggunakan model pembelajaran *role playing* peningkatan hasil angket peserta didik tinggi yaitu meningkat sebesar 7,83% dan menggunakan model konvensional peningkatan hasil angket peserta didik hanya sebesar 6,77%. Penyajian data tersebut bertujuan untuk

melihat peningkatan *participatory skills* peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran PPKn.

Pada penelitian ini melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* bantuan SPSS versi 27 dan dari hasil uji *independent samples t-test* data *intellectual skills* dihasilkan nilai signifikansi sebesar 0,037 dan data *participatory skills* nilai signifikansi dihasilkan sebesar 0,027. Berdasarkan kriteria hipotesis jika nilai sig > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak, sedangkan jika nilai sig < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diteirma. Data *intellectual skills* dan *participatory skills* memiliki nilai sig < 0,05 maka Ha diterima. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya Hipotesis Kerja (Ha) serta tujuan penelitian yang menjadi rumusan masalah data sesuai yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *role*

*playing* terhadap *civic skills* peserta didik pada pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang.

Dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran *role playing* terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan *civic skills* peserta didik pada pembelajaran PPKn. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran meningkat dari pertemuan pertama hingga keempat, dengan keterlaksanaan yang sangat baik pada pertemuan ketiga dan keempat. Peningkatan keterampilan intelektual dan partisipatif peserta didik dapat dianalisis menggunakan teori konstruktivisme dan pembelajaran aktif.

Teori konstruktivisme, yang diusung oleh para ahli seperti Piaget dan Vygotsky, menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan orang lain (Swastika & Utami, 2024). Dalam konteks *role playing*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam simulasi situasi nyata, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mengevaluasi tindakan mereka (Ridwan, 2024). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi situasi yang ada dalam permainan peran, sehingga meningkatkan keterampilan intelektual mereka (Nasyah et al., 2024).

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Wijaya (2018) dan Misbahudin (2021), yang juga meneliti penerapan model pembelajaran *role playing* dalam konteks PPKn, temuan penelitian ini memperkuat bukti bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan *civic skills*. Namun, penelitian ini lebih mendalam dengan mengukur dampak secara langsung terhadap keterampilan intelektual

dan partisipatif, serta memberikan analisis yang lebih komprehensif terkait hasil observasi dan tes yang dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan posisi penting penerapan model *role playing* sebagai strategi pembelajaran yang dapat mendukung pembentukan warga negara yang baik, cerdas, dan partisipatif di abad ke-21.

## SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap *civic skills* peserta didik pada pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang. Hal ini berdasarkan dari hasil uji *independent sample t-test* yang memperoleh nilai sig untuk *intellectual skills* yaitu  $0,037 < 0,05$  artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak serta sesuai kriteria berdasarkan interpersasi tersebut. Selain itu terdapat juga pengaruh dari penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap *civic skills* peserta didik pada pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang. Hal ini berdasarkan dari hasil uji *independent sample t-test* yang memperoleh nilai sig untuk *participatory skills* yaitu  $0,02 < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak berdasarkan interpersasi sesuai kriteria. Maka, menunjukkan model pembelajaran *role playing* dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan *civic skills* peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriyose, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Linktree Melalui Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Di Sekolah Menengah Atas*.
- De Vega, N., Raharjo, R., Susaldi, S., Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, S., & Hartutik, H. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Inovatif: Teori & Penerapan Ragam*

- Metode & Model Pembelajaran Inovatif Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fahmi, A. N., & Harmanto, H. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran PPKn Menggunakan Model Probing Prombting Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Di SMP Negeri 5 Gresik. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 10(2), 289–303. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v10n2.p289-303>
- Febrianti, N., Nur, S. M., & Juwita, S. R. (2023). Penguatan Civic Skills melalui Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menumbuhkan Partisipasi Mahasiswa sebagai Warga Negara. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11(1), 14. <https://doi.org/10.31764/civicus.v11i1.13857>
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195–16221.
- Jas, J. Achmad, S., S, & Alvi, R., R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Misbahudin, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Citizenship Virtues*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.37640/jcv.v1i1.909>
- Nasyah, D., El Syam, R. S., & Farida, N. (2024). Analisis Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) Terhadap Kesulitan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 2 MIS Kertajaya II Mangunjaya Pangandaran Jawa Barat. *Journal of Student Research*, 2(4), 76–89.
- Nduru, S. M., Manurung, E. R., & Ginting, S. (2022). Hubungan Hasil Belajar Pkn Dengan Keterampilan Kewarganegaraan (Civic Skill) Siswa Kelas XI SMA Etis Landia Medan Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4, 22–32.
- Nurdiniah, S. (2024). Langkah-langkah Partisipasi Guru dalam Pendekatan Pembelajaran Aktif di Muslimeen Suksa School, Thailand. *Karimah Tauhid*, 3(8), 8581–8598.
- Nurhuda, A. A., Alindra, A. L., Rahmawati, A., Fazrin, D. N., Rahmawati, H., Nabilah, K., & Faqih, A. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kartun pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 310–319.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Civic Conscience. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 7(1), 34–46. <https://doi.org/10.36706/jbti.v7i1.10082>
- Nursheilaroyce, A., & Suendarti, M. (2020). Persepsi Siswa Atas Kompetensi Pedagogik Guru dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa SMP Negeri di Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 80–92.
- Prihandini, S. D., Suryono, H., & Winarno. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Intellectual Skills Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran

- PPKn Di SMA Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal PPKn*, 8(2), 1–23.
- Putra, R. K. T., Saputro, F. R., Hakim, L., Ramadhan, Y., & Fuadin, A. (2023). Fenomena ChatGPT: Peningkatkan civic skill digital native generation. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 140–147.
- Ridwan, M. (2024). Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Pembentukan Karakter pada Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 137–147.
- Rohyana, H. (2024). Implementasi Pembelajaran Role Playing Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2289–2302.
- Saputri, C. E., Yanzi, H., Hidayat, O., & Mentari, A. (2019). Analisis Pengembangan Civic Skills Peserta Didik Oleh Guru PPKn di MTS Al-Ikhlas Tanjung Bintang Lampung Selatan. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 8(2), 1–16.
- Swastika, A. I., & Utami, I. W. P. (2024). Penerapan Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) Kelas X DKV-2 Di SMK terhadap Mata Pelajaran Sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 68–76.
- Tamalia, I. (2022). Analisis Komparatif Civic Skills dengan Menggunakan Model Pembelajaran Time Token dan Konvensional pada Mata Pelajaran PPKn Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Bandar Mataram.
- Ulfah, N., Hidayah, Y., & Trihastuti, M. (2021). Urgensi Etika Demokrasi di Era Global: Membangun Etika dalam Mengemukakan Pendapat bagi Masyarakat Akademis Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 329–346.
- Wijanto, Nuryadi, M. H., Nurdiani, S., Sumber, R., Ketahanan, B., Di, S., Negeri, S., Tengah, J., & Nuryadi, M. H. (2019). *Relevansi Sumber Belajar Ketahanan Nasional Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dengan Indikator Pencapaian Kompetensi Siswa*. 25(3).
- Winarningsih, W., Lestari, V., Wardani, R., & Adha, M. M. (2021). *Penguatan Civic Virtue pada Pembelajaran PPKn dalam Rangka Menghadapi Era Society 5.0*. 191–196.
- Winarso, A., Siswanto, J., & Roshayanti, F. (2023). Pengembangan perangkat pembelajaran pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah dan berfikir kritis siswa SMP Negeri 2 Moga. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 4(1), 16–27.
- Yulianto, L., & . T. (2020). Studi Komparasi Hasil Belajar Ips Dengan Menerapkan Metode Role Playing Dan Metode Ceramah Bervariasi Dalam Pembelajaran Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Jakenan Kabupaten Pati. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(2), 146–154. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v2i2.32441>