IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENANAMKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB PADA SISWA KELAS V DI SDN 001 SIMALINYANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

OLEH :

FIKRI ANUGERAH
NIM : 1238.22.1371

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
TAHUN 1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Fikri Anugerah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1371
Tempat/Tanggal Lahir	: Simalinyang, 06 Januari 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: **Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Menanamkan Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa Kelas V Di SDN 001 Simalinyang**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 15 Mei 2026



FIKRI ANUGERAH
NIM: 1238.22.1371

Dr. ZALISMAN, S.Pd., M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS
Prihal: *Skripsi Fikri Anugerah*
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamua'alaikum Wr.Wb.
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan Skripsi saudara:

Nama	: FIKRI ANUGERAH
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1371
Tempat/Tanggal Lahir	: Simalinyang, 06-01-2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Menanamkan Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa Kelas V di SDN 001 Simalinyang

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian *Munaqasah Skripsi* Universitas IslamAl-Kifayah Riau.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekanbaru, 15 Mei 2026
Pembimbing I

Dr. ZALISMAN, S.Pd.,M.Pd.I
NIDN.2113108701

SYAHRI RAMADHAN, S.Psi., M.S.I.
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS
Prihal: *Skripsi Fikri Anugerah*
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamua'alaikum Wr.Wb.
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan Skripsi saudara:

Nama	: FIKRI ANUGERAH
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1371
Tempat/Tanggal Lahir	: Simalinyang, 06-01-2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Menanamkan Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa Kelas V di SDN 001 Simalinyang

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian *Munaqasah Skripsi* Universitas IslamAl-Kifayah Riau.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekanbaru, 15 Mei 2026
Pembimbing II

SYAHRI RAMADHAN, S.Psi., M.S.I.
NIDN.2113108701

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing I dan II Skripsi, dengan ini menyetujuai bahwa Skripsi yang berjudul**:** Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Menanamkan Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa Kelas V di SDN 001 Simalinyang, yang ditulis oleh:

Nama	: FIKRI ANUGERAH
Nomor induk mahasiswa	: 1238.22.1371
Tempat/tanggal lahir	: Simalinyang, 01-06-2003
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Untuk diujiakn dalam Sidang Munaqasah Universitas IslamAl-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 15 Mei 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. ZALISMAN, S.Pd.,M.Pd.I.	**SYAHRI RAMADHAN, S.Psi., M.S.I.**
NIDN.2113108701	**NIDN.2113108701**

Mengetahui :
Ketua Program Pendidikna Guru Madrasah Ibtidaiyah

VIOLETA INAYAH PAMA, M.Pd
NIDN. 2103068805

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 0237/SP/A/FTK-PGMI/VIII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Menanamkan Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa Kelas V Di SDN 001 Simalinyang**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Fikri Anugerah**
NIM : 1238221371
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Selasa, 09 Juni 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I
(Dr. Marzuki, M.Pd.)
NIDN. 2106058802

Penguji II
(Nikmah, M.Pd.I.)
NIDN. 2107018704

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau
(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI
(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 08 Agustus 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau
(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

"Semua manusia itu mati, kecuali yang berilmu. Semua yang berilmu tertidur, kecuali yang beramal. Semua yang beramal tertipu, kecuali yang ikhlas."

~Imam Al-Syafi'i~

"Keberhasilan bukan tentang siapa yang paling cepat sampai, tetapi tentang siapa yang tetap bertahan ketika banyak orang memilih berhenti."

"Lelah dalam berjuang akan hilang, tetapi bangga karena berhasil akan tetap dikenang."

"Hidup bukan tentang menunggu badai berlalu, tetapi tentang belajar menari di tengah hujan."

~Vivian Greene~

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari Segalanya~

Sembah sujud sukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta"ala. Naungan rahmat dan Hidayah-Mu telah meliputiku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugrahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam tidak lupa semoga selalu terlipah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wasallam

~Ibu dan Ayah~

Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikan kekuatan. Terimaksiah telah memberikan moril maupun materi serta do"a yang tiada henti untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah lantunan do"a dan tiada do"a yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orang tua, ucapan terimakasih tidak akan pernah cukup membalas kebaikanmu. Sebagai tanda bakti, hormat dan tanda terimakasih yang tiada hentinya aku persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan ayah yang telah melimpahkan kasih sayangnya. Segala dukukungan dan perhatian yang terus mengalir yang tiada mungkin dapat aku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia, karena aku sadar selama ini ananda belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Ibu dan Ayah yang tidak pernah berhenti mendoakan, aku

ucapkan terimakasih Ibu… terimakasih Ayah…

~Kakak dan Adik Tercinta~

Terima kasih atas doa, dukungan, semangat, perhatian, serta kebersamaan yang selalu diberikan kepada penulis. Kehadiran kalian menjadi salah satu sumber kekuatan dan motivasi bagi penulis untuk terus berjuang hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga kebersamaan dan kasih sayang ini selalu terjaga dalam setiap langkah kehidupan.

~Dosen Pembimbing~

Bapak Dr. Zalisman, S.Pd., M,Pd.I dan Bapak Syahri Ramadhan, S.Psi,M.S.I selaku pembimbing skripsi.

Ananda mengucapkan terimaksih banyak atas sudinya meluangkan waktu untuk membaca dan mencoret skripsi demi terwujudnya skripsi yang baik. Inilah skripsi yang sederhana ini sebagai perwujudan rasa terimakasih ananda kepada Bapak. Terimakasih banyak Bapak…

~Seluruh Dosen Universitas Islam Al-Kifayah Riau~

Hanya skripsi yang sederhana ini yang dapat ananda persembahkan sebagai wujud rasa terimaksih kepada Bapak dan Ibu Dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan

dan kepada seluruh pengawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah banyak membantu

demi kelancaran dan berlangsungnya perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur, Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi penelitian yang berjudul ***"Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PPKn untuk Menanamkan Sikap Tanggung Jawab pada Siswa Kelas V di SDN 001 Simalinyang"*** dengan baik dan tepat waktu

Skripsi penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memenuhi tugas akademik, sekaligus sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya dalam menanamkan sikap tanggung jawab pada siswa sekolah dasar melalui penerapan metode bermain peran. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi guru, siswa, serta pihak sekolah dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan berorientasi pada pembentukan karakter.

Dalam proses penyusunan karya ini, penulis banyak memperoleh bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.
2. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al Kifayah Riau sekaligus Pembimbing I, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.

3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.Si selaku Wakil Rektor I sekaligus Pembimbing II, Lita arfah, S.P., M.Si selaku Wakil Rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku Wakil Rektor Ketua III, yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan
4. Ayu purnamasari, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al Kifayah Riau.
5. Violeta Inayah Pama, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam AL-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
6. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti dan juga telah memberikan kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di Kampus ini.
7. Orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta motivasi yang tiada henti kepada penulis. Berkat doa dan pengorbanan beliau, penulis dapat menyelesaikan karya ini dengan baik.

Pekanbaru, 15 Mei 2026



FIKRI ANUGERAH
NIM: 1238.22.1371

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING I ..... **ii**
NOTA DINAS PEMBIMBING II ..... **iii**
PERSETUJUAN ..... **iv**
PENGESAHAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xv**
ABSTRAK BAHASA INDONESIA ..... **xvii**
ABSTRAK BAHASA INGGRIS ..... **xviii**
ABSTRAK BAHASA ARAB ..... **xix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan istilah 5
C. Permasalahan 6
1. Identifikasi Masalah 6
2. Batasan masalah 7
3. Rumusan masalah 7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 8
BAB II KAJIAN TEORI **10**
A. Kerangka Teori 10
1. Implementasi 10
2. Metode Bermain Peran 11
3. Landasan Teori Belajar Metode Bermain 17

4. Pembelajaran PPKn 19
5. Konsep Tanggung Jawab 22
6. Siswa kelas V 27
B. Penelitian Relevan 29
C. Kerangka Berpikir 31
D. Indikator Keberhasilan 34
BAB III METODE PENELITIAN 36
A. Jenis Penelitian 36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 36
C. Subjek dan Objek Penelitian 37
D. Prosedur Penelitian 37
E. Teknik Pengumpulan Data 40
F. Teknik Analisa Data 42
BAB IV HASIL PENELITIAN 46
A. Deskripsi Data Awal 46
1. Riwayat Sekolah 46
2. Visi dan Misi 46
3. Setting Ruang Kelas 47
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 47
5. Profil Awal Pembelajaran 48
B. Deskripsi Persiklus 51
1. Siklus I 51
2. Siklus II 71
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 87
1. Siklus I 87
2. Siklus II 90
BAB V PENUTUP 95
A. Kesimpulan 95
B. Saran-Saran 95
DAFTAR PUSTAKA 97
LAMPIRAN 100
RIWAYAT HIDUP PENULIS 129

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Kerangka Berpikir	31
Tabel II.2	Daftar Pertanyaan dan Jawaban	33
Tabel IV.1	Keadaan Guru dan Personel Sekolah	47
Tabel IV.2	Jumlah Seluruh Siswa SD Negeri 001 Simalinyang	48
Tabel IV.3	Hasil Observasi Sebelum Penerapan Metode Bermain Peran di kelas V SD Negeri 001 Simalinyang	49
Tabel IV.4	Hasil Observasi Guru Kelas Pada Siklus I (Pertemuan Pertama)	55
Tabel IV.5	Hasil Observasi Guru Kelas pada Siklus I (Pertemuan Kedua) ...	57
Tabel IV.6	Hasil Observasi Peserta Didik Pada Siklus I (Pertemuan Pertama)	59
Tabel IV.7	Hasil Observasi Peserta Didik Pada Siklus I (Pertemuan Kedua)	61
Tabel IV.8	Hasil Penilaian Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik Pada Siklus I (Pertemuan Pertama) Peserta Didik Kelas V SD Negeri 001 Simalinyang	64
Tabel IV.9	Hasil Penilaian Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik Pada Siklus I (Pertemuan Kedua) Peserta Didik Kelas V SD Negeri 001 Simalinyang	67
Tabel IV.10	Perbaikan Untuk Siklus II	70
Table IV.11	Hasil Observasi Guru Siklus II (Pertemuan Pertama)	72
Table IV.12	Hasil Observasi Guru Siklus II (Pertemuan Kedua)	74
Tabel IV.13	Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II (Pertemuan Pertama)	76
Tabel IV.14	Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II (Pertemuan Kedua)	78
Tabel IV.15	Hasil Penilaian Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik Pada Siklus II (Pertemuan Pertama) Peserta Didik Kelas V SD Negeri 001 Simalinyang	80
Tabel IV.16	Hasil Penilaian Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik Pada Siklus II (Pertemuan Kedua) Peserta Didik Kelas V SD Negeri 001 Simalinyang	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berpikir 39
Gambar 4.1 Hasil Perbandingan Antara Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II 86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Lembar Observasi	100
Lampiran II	: Lembar Observasi	101
Lampiran III	: Lembar Observasi	102
Lampiran IV	: Lembar Observasi	103
Lampiran V	: Lembar Observasi	104
Lampiran VI	: Lembar Observasi	105
Lampiran VII	: Hasil Tes	106
Lampiran VIII	: Hasil Tes	107
Lampiran IX	: Lembar Observasi	108
Lampiran X	: Lembar Observasi	109
Lampiran XI	: Hasil Tes	110
Lampiran XII	: Hasil Tes	111
Lampiran XIII	: Naskah Bermain Peran Siklus I	112
Lampiran XIV	: Naskah Bermain Peran Siklus II	114
Lampiran XV	: Modul Ajar Siklus I dan II	116
Lampiran XVI	: LKPD Siklus I dan II	120
Lampiran XVII	: Dokumentasi	124

PEDOMAN TRANLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Mentreri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, Sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab *(A Guide to Arabic Transliteration)*, INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	Y	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	DI		

B. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa arab dalam bentuk tulisan latin vocal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dhomah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = Â misalnya قل menjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قيل qîla

Vokal (u) panjang= û misalnya دون dûna

Khusus bacaan yà nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan yà nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan yà setelah fathah ditulis dengan “aw” dengan “ay”. Perhatikan contoh berikut :

Diftong (aw) = و misalnya قول qawlun

Diftong (ay) = ي misalnya خير khayrun

C. Tà Marbûthah (ة)

Tà Marbûthah ditransliterasikan dengan “t” jika berada ditengah kalimat, tetapi apabila Tà marbuthah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya الرسلة للمدرسة menjadi *arisalat lil madrasah*, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة الله menjadi *fi rahmatillah*.

D. Kata Sandang dan Lafdh Al-Jalalah

Kata Sandang dan Lafdh al-jalâlah kata sandang berupa “al” (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan “al” dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan *(idhafah)*, maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini :

1. Al-Imâm al-bukhâry mengatakan...
2. Al-Bukhâry dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan.

ABSTRAK

Fikri Anugerah, (2026): Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Menanamkan Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa Kelas V di SDN 001 Simalinyang.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya sikap tanggung jawab siswa kelas V SDN 001 Simalinyang dalam pembelajaran PPKn. Hal ini dibuktikan dengan masih adanya siswa yang kurang disiplin, kurang aktif dalam kegiatan kelompok, serta belum mampu melaksanakan tugas sesuai tanggung jawab yang diberikan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana proses implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas V SDN 001 Simalinyang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan aktivitas guru dan siswa pada setiap siklusnya. Selain itu, peningkatan sikap tanggung jawab siswa juga terlihat, terbukti dari kondisi awal sebesar 40%, meningkat pada siklus I menjadi 55% dan 65%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 75% dan 85%. Dengan demikian, pada siklus II penelitian dinyatakan berhasil karena telah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan.

Kata Kunci: ***Metode Bermain Peran, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Pembelajaran PPKn, Sikap Tanggung Jawab.***

ABSTRACT

Fikri Anugerah (2026): Implementation of the Role-Playing Method in Civics Education (PPKn) to Instill a Sense of Responsibility in Fifth-Grade Students at State Elementary School 001 Simalinyang.

This research was motivated by the low level of responsibility demonstrated by fifth-grade students at State Elementary School 001 Simalinyang during Civics lessons. This was evidenced by the presence of students who lacked discipline, were not actively involved in group activities, and failed to carry out tasks in accordance with their assigned responsibilities. The study aimed to determine how the implementation of the role-playing method in Civics lessons could enhance the sense of responsibility among these fifth-grade students. A Classroom Action Research (CAR) design was employed, conducted over two cycles; each cycle comprised the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. Data collection techniques included observation, interviews, tests, and documentation. The results indicated that the application of the role-playing method successfully increased both teacher and student engagement across the cycles. Furthermore, an improvement in student responsibility was observed: the initial level of 40% rose to 55% and 65% in Cycle I, and subsequently increased to 75% and 85% in Cycle II. Consequently, the research was deemed successful by the end of Cycle II, as the established performance indicators had been achieved.

Keywords: ***Role-playing method, Classroom Action Research (CAR), Civics education, Sense of responsibility.***

ملخص

فكري أنوغراه (٢٠٢٦) : تطبيق أسلوب لعب الأدوار في تعليم التربية المدنية لغرس حس المسؤولية لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٠٠١ سمالنجانج.

انطلق هذا البحث من ملاحظة تدني مستوى المسؤولية لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٠٠١ سمالنجانج؛ حيث لوحظ وجود طلاب يفتقرون إلى الانضباط، ولا يشاركون بفاعلية في الأنشطة الجماعية، ويخفقون في إنجاز المهام الموكلة إليهم وفقاً لمسؤولياتهم المحددة. هدفت الدراسة إلى بحث مدى إمكانية تعزيز حس المسؤولية لدى هؤلاء الطلاب من خلال تطبيق أسلوب "لعب الأدوار" في دروس التربية المدنية. وقد اعتمدت الدراسة منهجية "البحث الإجرائي الصفي" ونُفذت عبر دورتين؛ حيث تضمنت كل دورة مراحل: التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل. وشملت أدوات جمع البيانات كلاً من الملاحظة، والمقابلات، والاختبارات، والتوثيق. وأظهرت النتائج أن تطبيق أسلوب لعب الأدوار قد نجح في زيادة مستوى تفاعل كل من المعلم والطلاب خلال مراحل الدراسة؛ إذ لوحظ تحسن في مستوى مسؤولية الطلاب، حيث ارتفعت النسبة من مستوى أولي قدره ٤٠ فى المائة لتصل إلى ٥٥ فى المائة و٦٥ فى المائة في الدورة الأولى، ثم واصلت الارتفاع لتصل إلى ٧٥ فى المائة و٨٥ فى المائة في الدورة الثانية. وبناءً على ذلك، اعتُبر البحث ناجحاً بحلول نهاية الدورة الثانية، نظراً لتحقق مؤشرات الأداء المحددة مسبقاً.

الكلمات الرئيسية : *أسلوب لعب الأدوار، بحث إجرائي صفي، التربية المدنية، الشعور بالمسؤولية.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sejak usia dini. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang strategis dalam menanamkan nilai-nilai dasar kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Salah satu tujuan utama pendidikan dasar adalah membentuk peserta didik agar memiliki sikap tanggung jawab, disiplin, dan kesadaran akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara sejak dini.[1]

Bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Depdikbud menunjukkan bahwa bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah-laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir orang lain. Pembelajaran menggunakan metode ini akan membawa peserta didik untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya adalah teman-temannya sendiri.[2]

Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan kesadaran dan peran aktif siswa. Metode bermain peran

---

[1] Undang-Undang Republik Indonesia, (Nomor 20 Tahun 2003) tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 3.

[2] Pranowo & Dwiyanto Joko, "Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerja Sama pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Metode Bermain Peran." *Jurnal Pendidikan Karakter,* Vol. 2, 2013, hlm. 219-220.

menjadi salah satu alternatif yang relevan karena dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan. Dengan bermain peran, siswa diajak untuk memahami dan menjalankan peran tertentu dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga mereka dapat merasakan langsung konsekuensi dari setiap tindakan yang diambil Melalui metode ini, pembelajaran PPKn tidak hanya menjadi kegiatan kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa, khususnya dalam hal tanggung jawab sebagai warga negara. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, sering kali siswa kurang menunjukkan sikap bertanggung jawab, baik dalam proses belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan kelas, kurangnya kepedulian terhadap tugas, serta minimnya kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah.Salah satu penyebab kurang berkembangnya rasa tanggung jawab siswa adalah pendekatan pembelajaran yang kurang melibatkan mereka secara aktif.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran sentral dalam menanamkan nilai-nilai karakter tersebut. PPKn tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan tentang norma, aturan, dan kehidupan bernegara, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, proses pembelajaran PPKn perlu dirancang secara aktif, kontekstual, dan bermakna agar nilai tanggung jawab dapat dipahami dan diinternalisasi oleh peserta didik.[3]

[3] Winarno, *Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 25.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode ceramah dan hafalan. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab belum tertanam secara optimal dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik cenderung memahami konsep secara teoritis, tetapi mengalami kesulitan dalam menerapkannya dalam perilaku nyata.[4]

Tanggung jawab adalah mampu mempertanggung jawabkan serta memiliki perasaan untuk memenuhi tugas dengan dipercaya, mandiri, dan berkomitmen. Tanggung jawab merupakan suatu keadaan wajib menanggung segala sesuatu atas perbuatan yang telah dilakukan. Menurut Samani dan Hariyanto menjelaskan bahwa tanggung jawab merupakan sebuah sikap dalam seseorang yang menunjukkan sikap mengetahui dan melaksanakan apa yang dilakukan sebagaimana yang diharapkan oleh orang lain.[5]

SDN 001 Simalinyang merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berperan dalam penyelenggaraan pendidikan dasar bagi masyarakat di wilayah Simalinyang. Sekolah ini melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta berupaya mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dalam aspek akademik maupun pembentukan karakter. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, SDN 001 Simalinyang menekankan pentingnya penanaman nilai-nilai karakter, seperti disiplin, kerja sama, dan

---

[4] Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 67.

[5] Dewi dkk, "Pengaruh Fenomena Sosial Fear Of Missing Out Fomo Terhadap Rendahnya Tanggung Jawab Remaja Sebagai Warga Negara Muda Dalam Perspektif Pendidikan Kewarganegaraan, Studi Survei Di Kelas Xi Sma Pgri 1 Subang." *Civic Edu: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan,* Vol. 7, No. 1, 2025, hlm. 25-43.

tanggung jawab. Guru berperan aktif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun berdasarkan hasil observasi awal di kelas, masih ditemukan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan sikap tanggung jawab peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sejumlah siswa belum menunjukkan kedisiplinan dalam menyelesaikan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Selain itu, kepedulian siswa terhadap aturan serta kebersihan lingkungan kelas juga masih tergolong rendah. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa nilai-nilai karakter, khususnya tanggung jawab, belum tertanam secara optimal dalam diri siswa. Dalam kegiatan pembelajaran kelompok, sebagian siswa masih kurang berani mengambil peran dan memikul tanggung jawab yang diberikan, sehingga cenderung bergantung pada teman yang lebih aktif. Bahkan, terdapat siswa yang belum konsisten melaksanakan tanggung jawabnya sesuai dengan peran yang ditetapkan, baik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan sikap tanggung jawab peserta didik dalam pembelajaran PPKn.[6] Penelitian yang dilakukan oleh Shoimin menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu membantu siswa memahami nilai-nilai moral dan sosial melalui pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian Huda yang menyatakan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menumbuhkan sikap tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran.

[6] Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2010), hlm. 55.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PPKn untuk Menanamkan Sikap Tanggung Jawab pada Siswa kelas V di SDN 001 Simalinyang.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut dijelaskan beberapa istilah pokok :

1. Metode Bermain Peran

Bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang tujuannya diarahkan untuk peristiwa sejarah atau masa yang lalu, yang kemungkinan akan ada di masa yang akan datang dan suatu metode pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasikan pembelajaran dengan keadaan yang nyata atau sebenarnya kepada anak. Bentuk dari metode pembelajaran seperti ini, berbentuk skenario.[7]

2. Pembelajaran PPKn

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar merupakan proses pendidikan yang terencana dan terstruktur untuk menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan kepada peserta didik sejak dini. Tujuan utamanya adalah membentuk karakter siswa agar memiliki rasa cinta tanah air, semangat kebangsaan, serta memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia.[8]

---

[7] Imas Kurniasih, "Pendidikan Anak Usia Dini" (Jakarta : Edukasia, 2009), hlm. 132.

[8] Kemendikbud, Permendikbud, Nomor, 24, Tahun, 2016, tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

3. Sikap Tanggung Jawab

Rasa Tanggung jawab dalam penelitian ini merujuk pada sikap siswa sekolah dasar dalam menjalankan kewajiban, seperti mengerjakan tugas tepat waktu, menjaga kebersihan kelas, mengikuti aturan sekolah, dan berperan aktif dalam kegiatan belajar. Tanggung jawab juga mencerminkan kesadaran siswa terhadap konsekuensi dari tindakan mereka.[9]

4. Siswa Sekolah Dasar

Yang dimaksud dengan siswa dalam penelitian ini adalah peserta didik di jenjang Sekolah Dasar (SD), khususnya siswa kelas V yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas ini.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V ditemukan beberapa permasalahan terkait rendahnya rasa tanggung jawab siswa dalam pembelajaran PPKn, antara lain :

a. Banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas atau mengumpulkan tugas tidak tepat waktu.
b. Siswa kurang peduli terhadap aturan dan kebersihan kelas.
c. Nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab belum tertanam secara optimal dalam diri siswa.

[9] Suryadi, Asep. "Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Sarana Pembentukan Karakter Bangsa," *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 6, No. 1, 2016, hlm. 45–58.

d. Siswa kurang berani mengambil peran dan tanggung jawab dalam kegiatan kelompok, sehingga masih bergantung pada teman yang lebih aktif.
e. Siswa belum konsisten melaksanakan tanggung jawabnya sesuai peran yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

2. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka Batasan masalah dalam penelitian ini adalah implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn untuk menanamkan sikap tanggung jawab siswa kelas V.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

a. Bagaimana kondisi sikap tanggung jawab siswa kelas V SDN 001 Simalinyang sebelum diterapkannya metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn?
b. Bagaimana penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn pada siswa kelas V SDN 001 Simalinyang?
c. Bagaimana peningkatan sikap tanggung jawab siswa kelas V SDN 001 Simalinyang setelah diterapkannya metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas V SDN 001 Simalinyang melalui penerapan metode bermain peran dalam Pembelajaran PPKn.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, dengan menambah referensi mengenai efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan sikap tanggung jawab siswa pada pembelajaran PPKn di jenjang sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru:

Sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa, khususnya rasa tanggung jawab.

2) Bagi Siswa:

Membantu siswa lebih memahami makna tanggung jawab melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Sekolah:

   Mendorong terciptanya lingkungan belajar yang mendukung pembentukan karakter siswa yang bertanggung jawab, serta meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran PPKn.

4) Bagi Peneliti

   Memperoleh Gelar Sarjana S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Implementasi

Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn dilaksanakan sebagai upaya untuk menanamkan sikap tanggung jawab pada siswa kelas V. Penerapan metode ini dilakukan secara terencana melalui tahapan pembelajaran yang sistematis, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga menghayati nilai-nilai tanggung jawab melalui pengalaman langsung.

Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran di sekolah dasar merupakan upaya penerapan strategi pembelajaran aktif yang menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran melalui kegiatan memerankan tokoh, situasi, atau peristiwa yang relevan dengan materi ajar. Melalui penerapan metode ini, peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran guna mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menginternalisasi nilai-nilai, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, implementasi metode bermain peran diarahkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berorientasi pada peserta didik sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.[10]

[10] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Panduan Pembelajaran Aktif dan Berpusat pada Peserta Didik*, (Jakarta, Kemendikbud, 2021), hlm. 34.

Ada berbagai metode yang digunakan dalam mengembangkan bahasa ekspresif diantaranya metode bermain peran. Menurut penelitian metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak bermain peran yaitu suatu kegiatan yang diperankan seseorang sehingga memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang suatu peristiwa yang akan membawa manfaat bagi anak kedalam kehidupannya.[11]

2. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui metode ini, siswa diajak untuk mengalami secara langsung peristiwa atau masalah sosial sehingga mampu memahami nilai, sikap, dan perilaku yang diharapkan.

Dalam pembelajaran PPKn, metode bermain peran digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter, khususnya sikap tanggung jawab. Melalui metode ini, siswa belajar memahami peran sebagai individu maupun sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari.[12]

Penerapan metode bermain peran dilaksanakan melalui beberapa tahapan pembelajaran yang sistematis, seperti penentuan

[11] Indihadi dkk, "Bagaimana Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Bahasa Ekspresif di TK Mawar Sidamulih?" *Jurnal Kewarganegaraan,* Vol. 6, No. 2, 2022, hlm. 3545-3548.

[12] Kemendikbud, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Dasar, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hlm. 45.

tujuan, penyusunan skenario, pembagian peran, pelaksanaan bermain peran, diskusi, dan refleksi. Tahapan tersebut bertujuan agar siswa mampu menginternalisasi nilai tanggung jawab secara optimal.[13]

Tujuan dilaksanakannya metode bermain peran pada tingkat anak usia dini adalah untuk membantu mengembangkan kreativitas, daya khayal, dan keberanian anak untuk menyampaikan gagasan, ide-ide yang ada dalam pikirannya serta membantu anak untuk mampu memecahkan masalah yang dialaminya.[14]

b. Faktor yang Mempengaruhi Metode Bermain Peran

1) Kesiapan Guru

Guru memahami langkah-langkah metode bermain peran dan mampu mengelola kelas dengan baik.

2) Antusias dan Keaktifan Siswa

Siswa tertarik mengikuti pembelajaran karena kegiatan bersifat langsung dan menyenangkan.

3) Skenario yang Relevan

Materi dan skenario bermain peran sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.

4) Lingkungan Kelas yang Kondusif

[13] Aris, Shoimin, “68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013”, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 172.

[14] Siska, Yulia. "Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini." *J. Educ,* Vol. 1, No. 1, 2011, hlm. 31-37.

Suasana kelas mendukung siswa untuk berani tampil dan bekerja sama.

5) Dukungan Sekolah

Sekolah memberikan dukungan terhadap penerapan metode pembelajaran inovatif.

c. Langkah-langkah metode bermain peran

Untuk Pelaksanaan metode ini, memiliki cara dan metode nya sebagai berikut:[15]

1) Menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan.
2) Menerangkan teknik bermain peran dengan cara sederhana yang mudah dimengerti dan dipahami anak.
3) Memberikan kebebasan pada anak untuk memilih peran yang disukainya.
4) Menentukan sebagian anak yang akan menjadi penonton dan pendengar.
5) Menyarankan kalimat pertama yang sebaiknya di ucapkan oleh anak.
6) Menghentikan permainan ketika sedang mencapai puncaknya, dan melakukan diskusi dengan para penonton dan pendengar mengenai masalah yang sedang terjadi dan bagaimana pemecahannya.

Dalam metode bermain peran, guru berperan sebagai fasilitator, pengarah, dan pengamat permainan. Guru yang mengarahkan dan

[15] *Ibid,* hlm. 31-37.

bertanggung jawab pada kegiatan awal bermain peran anak. Guru pula yang memberikan motivasi, mengajukan pertanyaan, dan memberikan komentar agar anak dapat bebas mengekspresikan gagasan dan pemikirannya, sehingga anak-anak mengetahui bagian mana yang masih membutuhkan eksplorasi lebih dalam

d. Kelebihan metode bermain peran

Metode bermain peran memiliki keunggulan sebagai pendekatan pembelajaran aktif yang mampu melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar. Melalui kegiatan memerankan tokoh atau situasi tertentu, siswa kelas V SD dapat mengembangkan kemampuan komunikasi lisan, keberanian berbicara, serta keterampilan mengekspresikan pendapat secara percaya diri. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar tidak hanya secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik.[16]

Selain itu, metode bermain peran mampu meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran, khususnya materi yang berkaitan dengan nilai, sikap, dan perilaku sosial. Dengan mengalami langsung situasi yang disimulasikan, peserta didik lebih mudah menghayati makna pembelajaran sehingga materi menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung.[17]

---

[16] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), hlm. 45.

[17] Hamzah B. Uno,*Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 91.

Kelebihan lainnya adalah metode bermain peran dapat menumbuhkan sikap kerja sama dan tanggung jawab antar peserta didik. Dalam pelaksanaannya, siswa dituntut untuk bekerja dalam kelompok, saling berbagi peran, serta menghargai pendapat teman. Proses ini secara tidak langsung melatih keterampilan sosial dan membentuk karakter positif pada diri peserta didik.[18]

e. Kekurangan metode bermain peran

Meskipun memiliki banyak kelebihan, metode bermain peran juga memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya di kelas V SD. Salah satu kelemahan utama adalah kebutuhan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Proses persiapan peran, pelaksanaan, hingga diskusi dan refleksi memerlukan pengelolaan waktu yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.[19]

Selain itu, tidak semua peserta didik memiliki tingkat keberanian dan kepercayaan diri yang sama untuk tampil di depan kelas. Beberapa siswa cenderung pasif atau merasa malu ketika diminta memerankan suatu tokoh, sehingga partisipasi belajar menjadi kurang merata. Kondisi ini menuntut peran guru untuk memberikan motivasi dan bimbingan agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif.[20]

---

[18] Rusman, *Model-Model Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2020), hlm. 223.

[19] Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan", (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 157.

[20] Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 112.

Kekurangan lainnya adalah metode bermain peran membutuhkan kemampuan guru dalam mengelola kelas secara efektif. Apabila guru kurang terampil dalam mengarahkan jalannya kegiatan, pembelajaran dapat menjadi kurang terkontrol dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, guru perlu merancang skenario pembelajaran dan aturan pelaksanaan dengan matang sebelum metode ini diterapkan.[21]

f. Karakteristik Metode bermain peran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai pembelajaran yang menekankan pada pembentukan sikap, nilai, dan karakter peserta didik sejak usia dini. Pembelajaran PPKn tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga diarahkan pada pembiasaan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, keluarga, dan Masyarakat. Selain itu, PPKn di sekolah dasar bersifat kontekstual dan aplikatif, yaitu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Materi disajikan melalui contoh-contoh sederhana agar siswa mampu memahami peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara dalam lingkup yang sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka Karakteristik lainnya adalah pembelajaran PPKn menuntut keterlibatan aktif peserta didik melalui berbagai metode yang

[21] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 68.

menekankan pengalaman langsung, seperti diskusi, simulasi, dan bermain peran. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu siswa menghayati nilai-nilai kewarganegaraan secara konkret, sehingga pembelajaran tidak bersifat hafalan, tetapi bermakna dan berorientasi pada pembentukan karakter PPKn juga memiliki karakteristik sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Melalui proses pembelajaran yang terencana, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep kewarganegaraan, tetapi juga mampu menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.[22]

3. Landasan Teori Belajar Metode Bermain

Menurut Fannie Shaftel dan George Shaftel, metode bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran sosial yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu. Metode ini bertujuan membantu peserta didik memahami perasaan, nilai, sikap, dan perilaku sosial melalui pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Dengan bermain peran, siswa dapat belajar memahami suatu masalah sosial, melatih kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta mengembangkan sikap tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Shaftel dan Shaftel juga menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan metode bermain peran, peserta didik diberikan

[22] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), hlm. 4.

kesempatan untuk mengeksplorasi hubungan antarmanusia melalui simulasi atau dramatisasi suatu peristiwa. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna karena terlibat secara langsung dalam situasi pembelajaran. Oleh karena itu, metode bermain peran dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian sosial. Selain itu, penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, karena peserta didik dilatih untuk melaksanakan tugas sesuai dengan peran yang diberikan, berani menyampaikan pendapat, serta bertanggung jawab terhadap tugas individu maupun kelompok. Dengan demikian, metode bermain peran tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan aspek afektif dan sosial peserta didik.[23]

Penerapan metode bermain peran didukung oleh teori belajar sosial Albert Bandura yang menjelaskan bahwa proses belajar terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan pengalaman sosial.[24] Dalam kegiatan bermain peran, siswa belajar dengan cara mengamati perilaku, memahami tindakan, kemudian mempraktikkannya dalam situasi pembelajaran. Melalui proses tersebut, siswa dapat memahami pentingnya sikap tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari**.**

[23] Fannie R. Shaftel dan George Shaftel*, Role Playing for Social Values, Decision-Making in the Social Studies* (New Jersey, Prentice-Hall, 1967), hlm. 12–18.

[24] Albert Bandura, *Social Learning Theory,* (New Jersey: Prentice Hall, 1977), hlm. 22.

Selain itu, teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg juga mendukung penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn. Kohlberg menjelaskan bahwa perkembangan moral anak berkembang melalui pengalaman sosial dan pemahaman terhadap aturan serta kewajiban.[25] Pada usia sekolah dasar, siswa mulai memahami pentingnya mematuhi aturan dan menjalankan tanggung jawab dalam lingkungan sosialnya. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dilatih untuk memahami konsekuensi dari tindakan serta pentingnya melaksanakan tugas sesuai peran yang diberikan.

Dengan demikian, penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn diyakini dapat membantu menanamkan dan meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas V SDN 001 Simalinyang karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif, nyata, dan bermakna.

4. Pembelajaran PPKn

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan memiliki karakter kebangsaan yang kuat. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga mencakup pengembangan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik)

[25] Lawrence Kohlberg, *The Philosophy of Moral Development,* (New York: Harper & Row, 1981), hlm. 17.

yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan norma kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan formal jenjang pertama yang akan menentukan arah pengembangan potensi peserta didik. Oleh karena itu, di sekolah dasar perlu dilakukan mengembangkan karakter disiplin peserta didik secara optimal sehingga diharapkan pada jenjang selanjutnya peserta didik mempunyai bekal perilaku disiplin yang kuat. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengajarkan nilai-nilai moral dan akhlak kepada siswa.[26]

Melihat pentingnya pembelajaran PPKn untuk membentuk karakter siswa SD untuk menjadi warga negara yang baik dan benar. PPKn menjadi mata pelajaran yang sangat wajib untuk dipelajari dari Tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi, karena sangat penting untuk dipelajari bagi penerus bangsa. [27] Mata pelajaran PPKn yang ada di SD bermaksud untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, ideologi, dan dasar negara yaitu Pancasila.[28]

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), ada beberapa jenis media pembelajaran yang

---

[26] Zai, Eka Periaman, et al. "Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research,* Vol. 4, No. 1, 2024, hlm. 6677-6691.

[27] Aisah dkk, "Analisis faktor penyebab kesulitan belajar PPKn di SD." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,* Vol. 8, No. 1, 2022, hlm. 671-685.

[28] Afrija, Ananda Pingka, et al. "Analisis Efektivitas Video Pembelajaran dalam Membangun Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora,* Vol. 2, No. 2, 2022, hlm. 339-354.

sesuai dengan karakteristik pembelajaran PPKn. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan PPKn, yaitu:

a. Media Visual
    1) Gambar: Penggunaan gambar sebagai media visual sangat membantu dalam menyampaikan pesan secara verbal maupun nonverbal. Dalam PPKn, gambar sering digunakan untuk mengilustrasikan contoh peristiwa atau konsep tertentu.
    2) Bentuk: Bentuk merupakan konsep simbol yang dibangun dari garis-garis atau gabungan dengan konsep lainnya. Dalam pembelajaran PPKn, bentuk seperti tabel sering digunakan untuk memudahkan siswa dalam mengelompokkan informasi.
b. Media Audio-Visual
    1) Video Tutorial: Media ini sangat berguna dalam mengembangkan keterampilan motorik peserta didik. Video tutorial memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri dengan mengulang penjelasan dan praktik yang telah direkam. Hal ini dapat membantu efisiensi waktu dalam proses pembelajaran di kelas.
    2) Video Animasi: Video animasi yang menggabungkan gambar bergerak dan suara narator dapat memberikan ilustrasi visual dan penjelasan audio kepada siswa. Media ini cocok digunakan dalam penanaman pemahaman konsep dan teori dalam PPKn.
c. Aplikasi Permainan (Game)

    Multimedia dalam bentuk aplikasi permainan sering digunakan dalam pembelajaran PPKn. Aplikasi permainan ini dapat membantu siswa menanamkan konsep materi dan mengembangkan pemahaman di

luar jam pelajaran. Dengan adanya permainan, siswa akan lebih tertarik dalam mengakses materi PPKn.

Media-media tersebut memiliki tingkat kompleksitas yang berbeda. Multimedia merupakan jenis media yang paling kompleks karena melibatkan interaksi dan kontrol pengguna terhadap media menggunakan alat kontrol yang tersedia. Dalam PPKn, penggunaan multimedia sering kali berupa aplikasi permainan berbasis komputer atau android yang membantu siswa dalam memahami konsep materi dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran di luar jam pelajaran.

5. Konsep Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan kewajibannya, baik terhadap diri sendiri, orang lain, maupun lingkungan[29]. Dalam konteks siswa SD, sikap tanggung jawab bisa dilihat dari kepatuhan terhadap aturan, penyelesaian tugas tepat waktu, dan partisipasi dalam kerja kelompok. Tanggung jawab merupakan salah satu nila karakter yang perlu ditanamkan di dalam pribadi setiap manusia, supaya menjadi manusia yang memiliki kepribadian baik.

Pada jenjang sekolah dasar, sikap tanggung jawab menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter siswa. Penanaman sikap tanggung jawab bertujuan agar siswa mampu bertindak disiplin, mandiri, dan dapat dipercaya, baik dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran PPKn, sikap tanggung jawab dikembangkan dengan cara membiasakan siswa untuk melaksanakan tugas

[29] N. A, Wiyani, *Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013).

sesuai perannya, bekerja sama dalam kelompok, serta menghargai aturan yang berlaku. Dengan demikian, sikap tanggung jawab dapat tumbuh dan terinternalisasi secara berkelanjutan pada diri siswa.[30]

Dari penjelasan diatas dapat dideskripsikan bahwa siswa yang memiliki sifat disiplin tentu mempunyai sifat tanggung jawab. Karena dengan sifat disiplin berarti tepat waktu dan mengerjakan sesuatu secara konsisten, sehingga tanggung jawab yang diterima akan dilaksanakan dengan baik. Sehingga aktivitas yang siswa lakukan dapat berjalan dengan kondusif. Tanggung jawab individu berarti orang tersebut siap menanggung resiko yang didapatkan atas perbuatannya.

a. Faktor-faktor Penghambat Pemahaman Sikap Tanggung Jawab dan Kepedulian

Berikut adalah faktor-faktor penghambat sikap tanggung jawab dan kepedulian sebagai berikut:[31]

1) Siswa masih kurang sadar diri.

Siswa masih kurang sadar diri dalam menanamkan sikap tanggung jawab dan kepedulian disekolah, ini ditunjukan oleh fakta bahwa beberapa siswa lebih suka bermain dengan instruksi guru, dan beberapa siswa tidak memahami tugas yang di berikan guru. Selain itu, siswa masih membuang sampah dimana-mana dan hanya sedikit yang mengerjakan tugas ketika siswa masuk ke kelas

[30] Winarno, *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 88.

[31] Sunaryati, Titin, et al. "Pentingnya Penerapan Sikap Kepedulian dan Tanggung Jawab di Sekolah Dasar dalam Pembelajaran PKn." *Journal of Education Research,* Vol. 5, No. 4, 2024, hlm. 5840-5847.

dengan kurang disiplin, tanpa menyadari bahwa siswa merasa kurang di perhatikan oleh orang tuanya karna kebanyakan orang tua menyerahkan sepenuhnya perhatian mereka kepada sekolah.

2) Penggunaan handphone berlebihan.

Teknologi dan pengetahuan kadang-kadang bermanfaat tetapi kadang-kadang merugikan. Seperti yang terjadi sekarang, siswa lebih suka bermain game dari pada mengerjakan tugas sekolah karna penggunaan teknologi yang berlebihan dan kekurangan pengawasan orang tua, siswa akan mengalami efek negatifjika mereka menggunakan terlalu banyak ponsel mereka untuk bermain game dan mengakses internet.

3) Siswa memiliki lingkungan yang kurang mendukung.

Kemajuan teknologi seolah-olah memiliki dua sisi, itu bisa sangat menguntungkan, tetapi juga bisa berbahaya. Guru dan orang tua harus memberitahu siswa bahwa perilaku yang dilakukan secara online dapat membahayakan masa depan siswa, di sisi lain, orang tua dan guru harus berkomunikasi untuk memantau perilaku siswa di luar sekolah dan di tempat lain.

4) Tidak cukup perhatian dari orang tua.

Keluarga merupakan komponen penting yang berperan besar dalam perkembangan karakter anak. Namun, masih terdapat siswa sekolah dasar yang kurang mendapatkan perhatian dan bimbingan dari orang tua, khususnya dalam hal penanaman etika, sikap tanggung jawab, dan kepedulian. Kurangnya perhatian tersebut dapat berdampak pada perilaku siswa di sekolah, seperti kurang disiplin, mengabaikan

tugas, serta belum menunjukkan sikap tanggung jawab yang baik. Sebaliknya, apabila orang tua memberikan perhatian, pendampingan, serta pendidikan yang konsisten di rumah, maka siswa cenderung mampu menunjukkan perilaku yang lebih positif, bertanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan sekolah.

b. Ciri-Ciri tanggung jawab

Karakteristik sikap tanggung jawab yang harus dimiliki dan ditanamkan dalam kehidupan sehari hari, sebagai berikut :

1) Menyelesaikan tugas tepat waktu dan penuh

Siswa yang memiliki sikap tanggung jawab ditandai dengan kemampuan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan, baik tugas rumah, tugas kelas, maupun tugas peran dalam kegiatan simulasi pembelajaran, secara tuntas dan tepat waktu tanpa memerlukan pengingat berulang dari guru. Dalam penerapan metode bermain peran, sikap tanggung jawab tercermin dari kesungguhan siswa dalam mempersiapkan dan melaksanakan peran yang diemban, seperti mempelajari naskah, hadir sesuai jadwal penampilan, serta menjalankan peran sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati.[32]

2) Konsistensi dalam mematuhi aturan dan norma kelompok

Sikap tanggung jawab tercermin dari kemampuan siswa dalam menaati aturan kelas, ketentuan naskah, bermain peran, serta kesepakatan yang berlaku dalam kelompok, seperti bergiliran

[32] Maileni, N. P, Wismanto, W, Deprizon, D, et al, *Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Karakter Disiplin pada Siswa Kelas III Mata Pelajaran PPKn*, Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidika, Vol.2 No, 5, 2024, hlm. 315–320.

berbicara, menghargai hak teman, dan mematuhi tata tertib selama pelaksanaan pementasan.[33]

3) Kesadaran menerima akibat dari tindakan sendiri

Karakter tanggung jawab mencakup kemampuan siswa dalam memahami bahwa setiap tindakan yang dilakukan memiliki konsekuensi tertentu, baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain. Dalam kegiatan bermain peran, kurangnya kesiapan siswa, seperti tidak mempelajari naskah, dapat berdampak pada kelancaran kerja kelompok. Pembelajaran berbasis simulasi melalui metode bermain peran dinilai efektif dalam menumbuhkan kesadaran tersebut karena siswa mengalami secara langsung konsekuensi sosial dari tindakan yang dilakukan dalam situasi pembelajaran.[34]

4) Inisiatif dan kemandirian dalam menyelesaikan peran

Siswa yang memiliki sikap tanggung jawab menunjukkan kecenderungan untuk bersikap proaktif dengan mengambil inisiatif, seperti mengemukakan gagasan dalam pengembangan adegan serta membantu teman yang mengalami kesulitan dalam mengingat dialog tanpa harus selalu menunggu arahan dari guru. Hasil beberapa penelitian tindakan kelas yang menerapkan metode bermain peran menunjukkan adanya peningkatan inisiatif siswa selama tahap perencanaan dan latihan pembelajaran[35]

---

[33] *Ibid.*, hlm. 318–320.

[34] Rahmawati, D, & Lestari, S, "Peningkatan Inisiatif dan Keaktifan Siswa melalui Metode Role Playing pada Pembelajaran PPKn Kelas V", *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan,* Vol. 14, No. 1,2024, hlm. 72–74.

[35] Putri, A. N, "Penguatan Sikap Tanggung Jawab dan Kerja Sama Siswa melalui Metode Bermain Peran pada Pembelajaran PPKn", *Jurnal Civic Education*, Vol. 8, No. 2, 2024, hlm. 101–103.

5) Kesediaan berkolaborasi dan berbagi peran

Dalam pembelajaran PPKn, sikap tanggung jawab juga dimaknai sebagai kemampuan siswa untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang menjadi bagiannya dalam kelompok, sehingga pencapaian hasil belajar kelompok dapat optimal. Penerapan metode bermain peran mendorong terbentuknya akuntabilitas sosial, karena keterlaksanaan peran setiap siswa berpengaruh langsung terhadap keberhasilan penampilan kelompok secara keseluruhan.[36]

6. Siswa kelas V

Siswa kelas V adalah peserta didik pada jenjang sekolah dasar yang berada pada tingkat kelas lima dengan rentang usia sekitar 10–11 tahun. Pada tahap perkembangan ini, siswa telah memiliki kemampuan berpikir yang lebih logis, mampu bekerja sama, serta mulai memahami nilai-nilai sosial dan moral dalam kehidupan sehari-hari.[37]

Dalam proses pembelajaran, siswa kelas V di SDN 001 Simalinyang cenderung aktif, senang belajar melalui pengalaman langsung, dan mampu menjalankan peran tertentu sesuai dengan tugas yang diberikan. Oleh karena itu, siswa kelas V dinilai tepat sebagai subjek penelitian dalam pembelajaran PPKn yang menekankan penanaman sikap tanggung jawab melalui metode bermain peran.

---

[36] Nisra, W. O, Rahman, A, & Kadir, S, "Penguatan Karakter Tanggung Jawab Siswa SD melalui Tahapan Refleksi dalam Pembelajaran PPKn*", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10, No. 1, 2025.

[37] Piaget & Jean, *The Psychology of the Child*, New York: Basic Books, 1969, hlm. 87.

B. Penelitian Relevan

1. Salah satu penelitian dilakukan oleh Astuti (2020) yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Siswa dalam Pembelajaran PPKn di Kelas IV SD Negeri 2 Wonosari". Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam sikap tanggung jawab siswa setelah diterapkannya metode bermain peran. Pada akhir siklus kedua, rata-rata skor sikap tanggung jawab siswa meningkat dari 65% pada pratindakan menjadi 87% setelah tindakan.[38]

   Penelitian yang dilakukan oleh Astuti memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan sikap tanggung jawab peserta didik melalui penelitian tindakan kelas (PTK) pada jenjang sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada lokasi, subjek, dan fokus penelitian. Penelitian Astuti dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Wonosari tahun 2020, sedangkan penelitian peneliti dilakukan pada siswa kelas V di SDN 001 Simalinyang. Selain itu, penelitian Astuti berfokus pada peningkatan sikap tanggung jawab secara umum, sementara penelitian peneliti lebih menekankan pada implementasi metode bermain peran dalam menanamkan sikap tanggung jawab peserta didik selama proses pembelajaran PPKn.

---

[38] R. Astuti, "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Siswa dalam Pembelajaran PPKn di Kelas IV SD Negeri 2 Wonosari". *Jurnal Pendidikan Karakter,* Vol. 10, No. 2, 2020, hlm. 123-130.

2. Herlina dan Suparman (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Penguatan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PPKn" menemukan bahwa siswa lebih mudah memahami nilai-nilai tanggung jawab ketika mereka dilibatkan secara langsung dalam kegiatan bermain peran yang merepresentasikan situasi nyata di lingkungan sekolah dan masyarakat. Hasil kuantitatif menunjukkan bahwa metode ini berkontribusi positif terhadap peningkatan karakter tanggung jawab dibandingkan dengan metode konvensional.[39]

   Penelitian yang dilakukan oleh Herlina dan Suparman memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama mengkaji penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan sikap tanggung jawab peserta didik sekolah dasar, khususnya kelas V. Kedua penelitian juga menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu membantu peserta didik memahami nilai tanggung jawab melalui keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Perbedaannya terletak pada jenis dan fokus penelitian. Penelitian Herlina dan Suparman menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap penguatan karakter tanggung jawab dengan membandingkannya terhadap metode konvensional, sedangkan penelitian peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berfokus pada implementasi metode bermain peran dalam menanamkan sikap tanggung

[39] D. Herlina & H. Suparman, "Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Penguatan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PPKn". *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar,* Vol. 7, No. 1, 2019, hlm. 45-52.

jawab peserta didik melalui beberapa siklus pembelajaran di SDN 001 Simalinyang.

3. Penelitian lain oleh Yuliani (2021) juga memperkuat temuan tersebut. Dalam penelitiannya yang berjudul "Peran Metode *Role Playing* dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter pada Anak Sekolah Dasar", disimpulkan bahwa metode ini sangat efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, empati, dan kerjasama. Guru berperan penting sebagai fasilitator untuk menciptakan skenario yang relevan dan membimbing refleksi setelah kegiatan bermain peran.[40]

   Penelitian yang dilakukan oleh Yuliani memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama menerapkan metode bermain peran (role playing) untuk menanamkan nilai karakter pada peserta didik sekolah dasar serta menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru dalam kedua penelitian berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan bermain peran. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian Yuliani membahas penanaman berbagai nilai karakter, seperti tanggung jawab, empati, dan kerja sama pada anak sekolah dasar secara umum, sedangkan penelitian peneliti lebih difokuskan pada penanaman sikap tanggung jawab dalam pembelajaran PPKn pada siswa kelas V di SDN 001 Simalinyang melalui pendekatan penelitian

[40] N. Yuliani, "Peran Metode Role Playing dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter pada Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar dan Karakter*, Vol. 5, No. 3, 2021, hlm. 77-85.

tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran PPKn yang terlalu teoritis sering kali membuat siswa pasif dan kurang memahami nilai-nilai seperti tanggung jawab. Diperlukan metode pembelajaran aktif seperti bermain peran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui simulasi peran, siswa akan menghadapi situasi yang menuntut tanggung jawab sehingga mereka dapat mengalami langsung dan memahami makna dari tanggung jawab tersebut. Oleh karena itu, implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn diyakini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa.

Tabel II.1 Kerangka Berpikir

No	Komponen Kerangka Teori	Uraian
1	Kondisi Awal	Pada kondisi awal, guru belum menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn. Pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga belum melibatkan siswa secara aktif.
2	Permasalahan	Akibat pembelajaran yang kurang melibatkan peran aktif siswa, terdapat beberapa siswa yang menunjukkan sikap tanggung jawab yang rendah dalam proses pembelajaran, seperti kurang disiplin, kurang aktif, dan tidak menyelesaikan tugas dengan baik.
3	Tindakan	Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran

		PPKn. Metode ini melibatkan siswa secara langsung dalam memerankan situasi atau peran tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
4	Proses Pembelajaran	Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui penerapan metode bermain peran pada Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran.
5	Dugaan Tindakan	Diduga bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn dapat menanamkan dan meningkatkan sikap tanggung jawab siswa, karena siswa dilatih untuk berperan aktif, bekerja sama, dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran.
6	Hasil yang Diharapkan	Terjadi peningkatan sikap tanggung jawab siswa dalam pembelajaran PPKn, yang ditunjukkan melalui kedisiplinan, keaktifan, kepedulian terhadap tugas, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Data Hasil Wawancara Guru Kelas V

Identitas Narasumber

Nama : Bpk Firmanyah S.Pd

Jabatan : Guru Kelas V

Tempat : SDN 001 Simalinyang

Tanggal : 06 Mei 2026

Tabel II.2 Daftar Pertanyaan dan Jawaban

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PPKn di kelas V selama ini?	Pembelajaran PPKn sudah berjalan sesuai kurikulum, namun masih didominasi metode ceramah. Siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru.
2	Bagaimana sikap tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran?	Sebagian siswa sudah menunjukkan tanggung jawab, tetapi masih banyak yang kurang, seperti tidak mengerjakan tugas tepat waktu, kurang aktif dalam diskusi, dan tidak serius saat belajar.
3	Apa kendala yang dihadapi dalam menanamkan sikap tanggung jawab pada siswa?	Kendala utama adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Metode yang digunakan belum sepenuhnya mampu membuat siswa memahami dan menerapkan nilai tanggung jawab secara langsung.
4	Apakah pernah menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn?	Belum sering digunakan. Jika pun pernah, hanya sesekali dan belum terstruktur dalam pembelajaran.
5	Menurut Bapak, apakah metode bermain peran dapat membantu meningkatkan sikap tanggung jawab siswa?	Ya, metode bermain peran sangat memungkinkan karena siswa dapat langsung mempraktikkan peran dan memahami tanggung jawab dalam situasi nyata.
6	Bagaimana harapan Bapak jika metode bermain peran diterapkan dalam pembelajaran PPKn?	Diharapkan siswa menjadi lebih aktif, mampu bekerja sama, dan lebih memahami serta menerapkan sikap tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

D. Indikator Keberhasilan

Indikator kinerja merupakan tolok ukur pencapaian yang digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan serta memperbaiki kualitas proses pembelajaran.[41] Indikator kinerja terdiri dari :

1. Indikator kinerja guru

a. Menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa pada akhir kegiatan pembelajaran.
b. Menjelaskan materi pembelajaran PPKn yang berkaitan dengan penanaman sikap tanggung jawab secara jelas dan sistematis.
c. Menjelaskan prosedur pelaksanaan metode bermain peran beserta aturan yang harus dipatuhi oleh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
d. Mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok serta menetapkan peran masing-masing siswa sesuai dengan skenario yang telah disiapkan.
e. Memberikan bimbingan kepada siswa dalam memahami naskah atau skenario bermain peran agar kegiatan dapat berjalan sesuai tujuan pembelajaran.
f. Mengamati serta mengarahkan pelaksanaan kegiatan bermain peran untuk memastikan keterlibatan aktif dan ketertiban siswa.
g. Memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa guna meningkatkan partisipasi serta sikap tanggung jawab selama proses pembelajaran
h. Mengajak siswa untuk melakukan diskusi dan refleksi guna memahami nilai-nilai tanggung jawab yang diperoleh dari kegiatan bermain peran.

[41] Kunandar*, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 127.

i. Melakukan penilaian terhadap sikap tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

j. Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama siswa sebagai penegasan terhadap materi dan nilai yang telah dipelajari.

2. Indikator kinerja siswa

a. Memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan dan materi pembelajaran.

b. Mengikuti aturan dan langkah-langkah kegiatan bermain peran yang telah disepakati.

c. Berpartisipasi aktif dalam kelompok sesuai dengan peran yang diberikan.

d. Mempersiapkan dan menjalankan peran dengan sungguh-sungguh.

e. Menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas individu dan kelompok.

f. Bekerja sama dengan teman satu kelompok selama kegiatan berlangsung.

g. Menyampaikan pendapat dan tanggapan pada saat diskusi dan refleksi.

h. Menerima masukan dari guru dan teman untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

3. Indikator keberhasilan belajar

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila tindakan keberhasilan peserta didik mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu nilai 75. Maka dengan persentase tersebut keberhasilan peserta didik tergolong baik,hal ini sesuai dengan panduan lengkap kurikulum di SDN 001 Simalinyang.