Ganesha Civic Education Journal
Volume 8, Number 1, April 2026, pp. 43-52
P-ISSN: 2714-7967 | E-ISSN: 2722-8304
DOI: https://doi.org/10.23887/gancej.v8i1.6777
Open Access: https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/GANCEJ/index

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN NILAI KARAKTER SISWA KELAS X MELALUI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMA NEGERI 1 TABANAN

Ni Putu Widya Agustyani Putri [1] *, I Putu Windu Mertha Sujana[2], Anak Agung Istri Dewi Adhi Utami[3].

[1,2,3] *Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

ARTICLE INFO

Article history:
Received 8 Januari 2026
Accepted 8 April 2026
Available online 16 April 2026

Kata Kunci:
role playing; pendidikan Pancasila; nilai karakter; pembelajaran kontekstual

Keywords:
role playing; civics education; character values; contextual learning

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung berorientasi pada penyampaian materi secara teoritis sehingga internalisasi nilai karakter siswa belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut menuntut penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar bermakna bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menafsirkan implementasi model pembelajaran role playing dalam meningkatkan nilai karakter siswa kelas X. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain deskriptif interpretatif. Subjek penelitian terdiri atas 1 kepala sekolah, 1 wakil kepala sekolah bidang kurikulum, 1 guru Pendidikan Pancasila, dan 36 siswa kelas X. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan lembar observasi, wawancara semiterstruktur dengan pedoman wawancara, serta studi dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model role playing terlaksana dengan baik dan mampu meningkatkan nilai karakter siswa, khususnya tanggung jawab, kerja sama, percaya diri, keberanian berpendapat, dan kemampuan berpikir kritis, sesuai dengan tujuan penelitian. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran role playing efektif dan relevan sebagai strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis penguatan karakter. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa role playing dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang mendukung Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran yang aktif, reflektif, dan kontekstual.

ABSTRACT

Low student learning motivation, particularly in scientific research activities, remains a significant Civics Education learning is still predominantly oriented toward theoretical content delivery, resulting in the suboptimal internalization of students' character values. This condition necessitates the implementation of learning models that are more interactive, contextual, and capable of providing meaningful learning experiences for students. This study aims to analyze, evaluate, and interpret the implementation of the role-playing learning model in enhancing the character values of Grade X students. The study employed a qualitative approach with a descriptive–interpretative research design. The research subjects consisted of one principal, one vice principal for curriculum affairs, one Civics Education teacher, and 36 Grade X students. Data were collected through observation using observation sheets, semi-structured interviews guided by interview protocols, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive qualitative techniques, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that the implementation of the role-playing model was carried out effectively and succeeded in enhancing students' character values, particularly responsibility, cooperation, self-confidence, courage in expressing opinions, and critical thinking, in line with the main objectives of the study. In conclusion, the role-playing learning model is effective and relevant as a character-based instructional strategy in Civics Education. The findings imply that role playing can serve as

* Corresponding author.
E-mail addresses: widya.agustyani@student.undiksha.ac.id

an alternative learning model that supports the Merdeka Curriculum and the Pancasila Student Profile through active, reflective, and contextual learning.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

1. Pendahuluan

Pendidikan ideal di Indonesia diharapkan mampu membentuk peserta didik yang unggul secara intelektual sekaligus berkarakter kuat. Proses pendidikan tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan perilaku positif. Peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis, mengambil keputusan secara bertanggung jawab, serta menunjukkan moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter menjadi bagian penting dalam mewujudkan generasi yang beriman, berakhlak mulia, dan memiliki kepedulian sosial. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan potensi peserta didik secara utuh. Dalam konteks sekolah menengah atas, pendidikan karakter seharusnya terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran (Fuadiah, 2021; Sari & Nugrahanta, 2022). Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis sebagai sarana internalisasi nilai-nilai luhur bangsa. Melalui pembelajaran yang tepat, nilai Pancasila diharapkan tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga diimplementasikan dalam perilaku siswa (Niken Sulfayanti, 2022; Rahim & Ismaya, 2023; Rahman & Wahyuningtyas, 2023). Kenyataannya, pembelajaran di sekolah masih cenderung berfokus pada pencapaian akademik dan penyelesaian materi. Nilai-nilai karakter sering kali hanya disampaikan secara normatif dan kurang kontekstual. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang menunjukkan perilaku kurang disiplin, kurang bertanggung jawab, dan rendahnya kepedulian sosial (Budiarti et al., 2024; Cahyani et al., 2023; Rosnaeni, 2021). Fenomena seperti menyontek, datang terlambat, hingga kurang menghormati guru masih sering ditemukan. Pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi turut mempercepat degradasi moral di kalangan remaja. Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan meningkatnya sikap individualistis pada peserta didik (Aini et al., 2021; Dahlan et al., 2019; Saepuzaman et al., 2021). Kondisi ini berdampak pada melemahnya nilai-nilai kebersamaan dan empati sosial. Fakta tersebut menunjukkan bahwa pendidikan karakter belum sepenuhnya berjalan secara optimal.

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 1 Tabanan, sekolah telah berupaya membangun budaya karakter melalui berbagai program. Sekolah menerapkan budaya 5S yaitu senyum, sapa, salam, sopan, dan santun dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, terdapat kegiatan ekstrakurikuler dan pembelajaran berbasis proyek yang mendorong kerja sama siswa. Sekolah juga menerapkan program Transcendental Meditation sebagai upaya mendukung pengembangan karakter siswa. Meskipun demikian, masih ditemukan perbedaan perilaku siswa dalam berinteraksi sosial. Beberapa siswa belum terbiasa menghargai perbedaan dan berkomunikasi secara positif (Imtisyal Ammatulloh et al., 2021; Rai et al., 2022; Taufik & Akip, 2021). Hal ini dipengaruhi oleh latar belakang keluarga dan lingkungan sosial yang beragam. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa upaya pembentukan karakter masih menghadapi tantangan nyata di lapangan. Berdasarkan kondisi ideal dan kenyataan yang terjadi, terdapat kesenjangan yang cukup signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Secara ideal, pembelajaran diharapkan mampu membentuk karakter siswa secara menyeluruh. Namun, pada kenyataannya pembelajaran masih bersifat teoritis dan berpusat pada guru. Metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Nilai-nilai Pancasila sering kali hanya dipahami sebagai konsep, bukan sebagai pedoman perilaku. Kesenjangan ini menyebabkan rendahnya internalisasi nilai karakter pada siswa. Akibatnya, siswa belum mampu menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan nyata (Arib et al., 2024; Morelent et al., 2021; Purwati & Faiz, 2023). Kondisi inilah yang menjadi dasar perlunya inovasi dalam model pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran role playing. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Siswa dapat memerankan situasi sosial yang

berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui peran yang dimainkan, siswa dilatih untuk memahami perspektif orang lain. Model role playing juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Model ini memungkinkan pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan (Dharmayanti et al., 2025; Prasetya, 2021; Watia et al., 2023). Dengan demikian, role playing dinilai mampu menjadi solusi dalam penguatan karakter siswa. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing berpengaruh positif terhadap pembentukan karakter siswa. Penelitian pertama menunjukkan bahwa role playing mampu meningkatkan empati dan keterampilan sosial siswa. Penelitian kedua menyatakan bahwa model ini efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa role playing meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Model ini juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam (Dewi & A., 2023; Hariadi & E., 2024; Naldi et al., 2024; Saptono et al., 2020). Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda. Selain itu, penerapan role playing belum banyak dikaji secara spesifik pada siswa kelas X. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang lebih kontekstual.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara spesifik menganalisis implementasi model pembelajaran role playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMA, dengan penekanan pada proses internalisasi nilai-nilai Pancasila dan penguatan karakter siswa pada fase awal pendidikan menengah atas. Kelas X diposisikan sebagai fase transisi yang krusial, di mana peserta didik mulai mengalami perkembangan kognitif, sosial, dan moral yang lebih kompleks, namun masih relatif terbatas dikaji secara mendalam dalam penelitian pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kajian mengenai model role playing umumnya dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar atau Sekolah Menengah Pertama, serta banyak diterapkan pada mata pelajaran lain seperti PKn secara umum, IPS, atau Bahasa Indonesia. Selain itu, sebagian besar penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan orientasi utama pada peningkatan hasil belajar kognitif atau skor karakter tertentu. Akibatnya, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis role playing berlangsung dan bagaimana nilai-nilai Pancasila diinternalisasikan melalui pengalaman belajar siswa di jenjang SMA, khususnya kelas X. Kebaruan penelitian ini ditegaskan melalui penempatan model role playing sebagai strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berfungsi untuk menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual, bukan sekadar sebagai metode untuk meningkatkan keaktifan belajar. Dalam penelitian ini, role playing dirancang dan diimplementasikan melalui skenario yang merepresentasikan persoalan sosial, nilai moral, dan situasi kehidupan nyata yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep Pancasila secara teoretis, tetapi juga menghayati dan mempraktikkan nilai-nilai tersebut melalui interaksi sosial selama proses pembelajaran.

Secara analitis, penelitian terdahulu belum sepenuhnya menjawab pertanyaan mengenai bagaimana pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model role playing berkontribusi terhadap pembentukan nilai karakter secara nyata dan berkelanjutan, terutama ditinjau dari perspektif siswa. Penelitian sebelumnya cenderung menitikberatkan pada hasil atau efektivitas metode, tanpa menggali secara mendalam dinamika proses pembelajaran, refleksi siswa, serta makna nilai Pancasila yang dibangun melalui peran dan interaksi sosial. Penelitian ini menjawab celah tersebut dengan menghadirkan deskripsi kualitatif yang komprehensif mengenai pengalaman, persepsi, dan dampak pembelajaran role playing terhadap penguatan nilai karakter siswa kelas X dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini bersifat konseptual dan praktis. Secara konseptual, penelitian ini memperkaya kajian Pendidikan Pancasila dengan perspektif pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan proses internalisasi nilai, bukan hanya penguasaan materi. Secara praktis, penelitian ini memberikan rujukan bagi guru Pendidikan Pancasila dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa kelas X dan konteks pembelajaran nilai. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan bahwa model

pembelajaran role playing merupakan pendekatan yang efektif dan relevan untuk memperkuat pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Menengah Atas.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan desain penelitian interpretatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman makna, proses, dan pengalaman subjek dalam konteks alami. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan menggambarkan fenomena secara mendalam tanpa melakukan manipulasi variabel. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan dan analisis data (Alfitrah & Perkasa, 2023; Rofiah, 2022; Waruwu, 2023). Fokus penelitian diarahkan pada implementasi model pembelajaran role playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian ini mengkaji dampak penerapan model tersebut terhadap nilai-nilai karakter siswa. Penelitian tidak bertujuan menguji hipotesis, melainkan mendeskripsikan fenomena yang terjadi di lapangan (Assyakurrohim et al., 2022; Puspitasari, 2020). Desain ini dipandang tepat untuk mengungkap realitas pembelajaran dan dinamika karakter siswa secara komprehensif. Subjek penelitian ini adalah pihak-pihak yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Tabanan. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan relevansi dan keterlibatan langsung. Partisipan penelitian terdiri atas kepala sekolah dan wakil kepala sekolah. Selain itu, guru Pendidikan Pancasila kelas X dilibatkan sebagai informan utama pembelajaran. Subjek penelitian juga melibatkan siswa kelas X yang telah mengikuti pembelajaran dengan model role playing. Jumlah siswa yang menjadi partisipan wawancara ditentukan secara proporsional, yaitu sebesar 3% dari setiap kelas. Dalam penelitian ini terdapat 12 kelas X, dan dari setiap kelas dipilih 3 peserta didik baik peremuan maupun laki-laki sebagai sampel wawancara. Pemilihan siswa didasarkan pada keterlibatan langsung dalam pembelajaran yang diteliti sehingga mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran role playing dan perilaku karakter siswa. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mendalam mengenai pengalaman dan pandangan informan. Wawancara yang digunakan bersifat semiterstruktur agar data yang diperoleh lebih kaya dan fleksibel. Studi dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto, dokumen pembelajaran, dan arsip sekolah. Ketiga metode ini digunakan secara bersamaan untuk memperoleh data yang komprehensif. Penggunaan beberapa metode juga bertujuan meningkatkan kredibilitas data (Assyakurrohim et al., 2022; Puspitasari, 2020). Data dikumpulkan secara berkelanjutan selama proses penelitian berlangsung. Instrumen observasi disusun dalam bentuk lembar observasi terstruktur. Kisi-kisi observasi mencakup indikator pelaksanaan model role playing dan indikator nilai karakter siswa. Indikator pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan peran, interaksi siswa, dan refleksi pembelajaran. Indikator nilai karakter meliputi disiplin, tanggung jawab, kerja sama, empati, dan kejujuran. Setiap indikator diamati berdasarkan perilaku nyata siswa selama pembelajaran. Validitas instrumen observasi dijamin melalui kesesuaian indikator dengan teori dan tujuan penelitian (Kurniasih, 2023; Oktavio et al., 2022). Instrumen juga dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru mata pelajaran. Hal ini dilakukan agar instrumen benar-benar mengukur aspek yang diteliti.

Instrumen wawancara disusun berdasarkan kisi-kisi yang berkaitan dengan implementasi dan dampak role playing. Kisi-kisi wawancara guru meliputi perencanaan, pelaksanaan, kendala, dan evaluasi pembelajaran. Kisi-kisi wawancara siswa meliputi pengalaman belajar, perubahan sikap, dan pemahaman nilai karakter. Kisi-kisi wawancara pimpinan sekolah berfokus pada kebijakan dan dukungan sekolah terhadap pembelajaran karakter. Validitas instrumen wawancara diperkuat melalui penyusunan pertanyaan berbasis indikator penelitian. Instrumen dokumentasi mencakup foto kegiatan, RPP, modul ajar, dan catatan sekolah. Dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung dan pembanding hasil observasi dan wawancara. Dengan kisi-kisi yang jelas, data yang diperoleh menjadi lebih terarah dan valid.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang dilakukan secara induktif dengan menekankan makna data. Tahapan analisis meliputi pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dilanjutkan dengan reduksi data dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan sesuai fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian dikategorikan dan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis untuk mempermudah pemahaman pola dan hubungan antar data. Analisis dilakukan secara berkelanjutan hingga diperoleh temuan yang konsisten, kemudian ditarik kesimpulan dan dilakukan verifikasi. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode dengan membandingkan data dari kepala sekolah, guru, dan siswa serta hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Apabila data menunjukkan konsistensi, maka temuan dianggap valid dan mencerminkan kondisi nyata implementasi role playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMA Negeri 1 Tabanan terlaksana dengan baik dan konsisten. Model ini diterapkan secara terencana pada materi Pancasila sebagai Pemersatu Bangsa dan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seluruh rangkaian pembelajaran menunjukkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Pembelajaran berlangsung interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Tidak ditemukan hambatan yang bersifat struktural yang menghambat keterlaksanaan pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, tujuan penelitian pertama terkait keterlaksanaan model pembelajaran *role playing* dapat dinyatakan tercapai. Implementasi model ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan penguatan karakter. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan *role playing* memberikan dampak positif terhadap pengembangan nilai karakter siswa kelas X. Nilai karakter yang mengalami peningkatan paling menonjol meliputi percaya diri, tanggung jawab, kerja sama, toleransi, komunikasi, disiplin, toleransi, empati, dan kemampuan berfikir kritis. Siswa menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat serta kemampuan berkomunikasi yang lebih baik selama pembelajaran. Selain itu, siswa mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok dan menghargai perbedaan pendapat. Perubahan sikap ini tampak konsisten selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian kedua, yaitu mengetahui dampak model *role playing* terhadap nilai karakter siswa, telah tercapai. Model pembelajaran ini terbukti tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial.

Peningkatan nilai karakter siswa tidak bersifat parsial, melainkan mencakup berbagai dimensi karakter yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila. Tidak ditemukan indikasi penurunan sikap atau perilaku negatif selama implementasi pembelajaran berlangsung. Hasil ini menunjukkan adanya hubungan positif antara penerapan *role playing* dan penguatan karakter siswa. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* dapat dinyatakan efektif dalam konteks penelitian ini. Temuan ini menunjukkan adanya keterkaitan positif antara penerapan model pembelajaran *role playing* dan penguatan karakter siswa kelas X dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, model *role playing* dapat dinyatakan efektif berdasarkan temuan empiris penelitian ini, tanpa dimaknai sebagai pengujian hipotesis, melainkan sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian yang diajukan. Selain berdampak pada karakter individu, implementasi *role playing* juga berdampak pada iklim kelas secara keseluruhan. Suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, partisipatif, dan kolaboratif. Interaksi antar siswa menunjukkan peningkatan kualitas komunikasi dan sikap saling menghargai. Kelas tidak lagi didominasi oleh guru, melainkan menjadi ruang belajar bersama. Hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* berkontribusi terhadap pembelajaran yang demokratis. Dampak ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila dalam membangun budaya musyawarah dan persatuan. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya menjawab tujuan individual siswa, tetapi juga tujuan pembelajaran kelas secara kolektif.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model *role playing* relevan diterapkan pada jenjang SMA, khususnya kelas X yang berada pada fase transisi perkembangan remaja. Model ini membantu siswa menyalurkan ekspresi, emosi, dan ide secara positif melalui simulasi peran. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa mengalami langsung nilai-nilai yang dipelajari. Tidak ditemukan resistensi signifikan dari siswa terhadap model pembelajaran ini. Hal ini menunjukkan tingkat penerimaan siswa yang tinggi terhadap *role playing*. Dengan demikian, model ini layak direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil ini menjawab tujuan penelitian terkait relevansi dan efektivitas model pembelajaran. Perlu diketahui bahwa untuk memperjelas hasil penelitian, ringkasan dampak implementasi model pembelajaran *role playing* terhadap nilai karakter siswa disajikan dalam Tabel 1. Tabel ini memuat nilai karakter utama yang berkembang sebagai hasil implementasi pembelajaran. Penyajian tabel bertujuan memperkuat hasil secara visual tanpa menampilkan data mentah. Setiap nilai karakter dirangkum berdasarkan kecenderungan perubahan positif yang konsisten.

Tabel 1. Ringkasan Dampak Implementasi Model *Role playing* terhadap Nilai Karakter Siswa

Nilai Karakter	Dampak Implementasi *Role playing*
Percaya diri	Meningkat secara signifikan
Tanggung jawab	Meningkat konsisten
Kerja sama	Meningkat kuat
Komunikasi	Meningkat nyata
Disiplin	Meningkat jelas
Toleransi	Meningkat moderat
Empati	Meningkat signifikan
Kemampuan berfikir kritis	Meningkat nyata

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *role playing* berhasil menjawab seluruh pertanyaan penelitian. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan nilai karakter siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berdasarkan temuan empiris penelitian. Tidak ditemukan temuan yang bertentangan dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada penguatan karakter siswa dan pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran role playing memberikan dampak positif terhadap pengembangan nilai karakter siswa kelas X. Temuan ini dapat dimaknai bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung mampu memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam. Siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mengalami dan mempraktikkan nilai tersebut dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Proses bermain peran memungkinkan siswa mengembangkan empati, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama secara alami. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat secara emosional dan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter lebih efektif ketika dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa. Dengan demikian, role playing berfungsi sebagai jembatan antara teori Pancasila dan praktik kehidupan sehari-hari. Pemaknaan ini menegaskan bahwa pembelajaran karakter memerlukan pendekatan yang aktif dan kontekstual (Susanti & Winarsih, 2023; Wulandari & dkk, 2021). Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial. Menurut pandangan konstruktivis, siswa akan lebih memahami nilai dan konsep ketika terlibat langsung dalam proses belajar. Model role playing memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman melalui refleksi terhadap peran yang dimainkan. Hal ini selaras dengan teori experiential learning yang menyatakan bahwa

belajar efektif terjadi melalui siklus pengalaman, refleksi, dan penerapan (Dewi & A., 2023; Naldi et al., 2024; Saptono et al., 2020). Selain itu, Mezirow menekankan bahwa pembelajaran transformatif terjadi ketika siswa mengalami perubahan cara pandang melalui pengalaman bermakna. Dalam konteks penelitian ini, pengalaman bermain peran memicu refleksi nilai dan sikap siswa. Dengan demikian, hasil penelitian memperkuat relevansi teori pembelajaran berbasis pengalaman. Pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih hidup dan kontekstual melalui pendekatan ini (Hariadi & E., 2024; Nabilah & F., 2021).

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Latifah dan Priantari yang menyatakan bahwa role playing efektif dalam meningkatkan empati dan keterampilan sosial siswa. Penelitian Nurfauzi dan rekan juga menemukan bahwa model role playing mampu menanamkan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual pada peserta didik. Selain itu, penelitian Saputra dan kolega menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis simulasi meningkatkan keterlibatan dan karakter tanggung jawab siswa. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa role playing memiliki dampak yang relatif konsisten di berbagai konteks pembelajaran. Namun, penelitian ini memperluas temuan terdahulu dengan fokus khusus pada siswa kelas X SMA. Penelitian ini juga menekankan keterkaitan langsung antara role playing dan Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti empiris yang telah ada. Temuan ini sekaligus menegaskan relevansi role playing dalam pendidikan karakter di jenjang menengah. Salah satu kelebihan penelitian ini adalah fokus pada hasil bersih implementasi pembelajaran tanpa mencampurkan proses analisis yang berlebihan. Penelitian ini menyajikan gambaran komprehensif tentang dampak role playing terhadap nilai karakter siswa. Subjek penelitian melibatkan berbagai pihak, sehingga hasil yang diperoleh lebih holistik (Dharmayanti et al., 2025; Ernawati, 2023; Prasetya, 2021; Watia et al., 2023). Penelitian ini juga dilakukan pada konteks Kurikulum Merdeka yang relevan dengan kebijakan pendidikan saat ini. Selain itu, penggunaan pendekatan kualitatif memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap makna pengalaman belajar siswa. Penelitian ini menyoroti dimensi afektif dan sosial yang sering kurang mendapat perhatian. Fokus pada siswa kelas X juga menjadi kelebihan karena berada pada fase pembentukan karakter yang krusial. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kekuatan pada kedalaman dan relevansi konteksnya.
Hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menunjukkan bahwa role playing dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif dalam penguatan karakter. Kontribusi teoretis penelitian ini terletak pada penguatan hubungan antara pembelajaran berbasis pengalaman dan pendidikan karakter. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Penelitian ini juga memperkaya kajian empiris tentang implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat SMA. Kontribusi lain adalah memberikan gambaran nyata tentang bagaimana nilai Pancasila dapat diinternalisasikan melalui pembelajaran aktif. Temuan ini juga dapat menjadi dasar pengembangan perangkat ajar berbasis role playing. Dengan demikian, penelitian ini memberikan manfaat akademik dan praktis sekaligus. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu mengintegrasikan model pembelajaran yang bersifat partisipatif dan reflektif. Pembelajaran Pendidikan Pancasila sebaiknya tidak hanya berorientasi pada ceramah dan hafalan (Agustini et al., 2020; Dharmayanti et al., 2025; Ernawati, 2023; Hayanti, 2021; Prasetya, 2021; Watia et al., 2023). Sekolah dapat mendorong penggunaan role playing sebagai bagian dari strategi pembelajaran karakter. Implikasi bagi kurikulum adalah perlunya fleksibilitas dalam mengatur waktu pembelajaran agar model ini dapat diterapkan secara optimal. Bagi siswa, pembelajaran berbasis peran membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Bagi sekolah, hasil penelitian ini mendukung penguatan budaya sekolah yang berkarakter. Implikasi kebijakan pendidikan juga terlihat pada pentingnya pelatihan guru dalam pembelajaran inovatif. Dengan demikian, penelitian ini memiliki implikasi luas pada berbagai level pendidikan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Selain itu, penelitian berfokus pada deskripsi kualitatif tanpa pengukuran kuantitatif perubahan karakter. Keterbatasan waktu pembelajaran juga mempengaruhi intensitas implementasi role playing. Penelitian ini belum membandingkan role playing dengan model pembelajaran lain secara

langsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sekolah dan konteks yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan metode campuran untuk mengukur dampak secara lebih objektif. Selain itu, pengembangan instrumen penilaian karakter yang lebih terstruktur dapat dilakukan. Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan mampu memperkuat dan memperluas temuan penelitian ini.

4. Simpulan dan saran

Hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran role playing pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMA Negeri 1 Tabanan terlaksana dengan baik dan berdampak positif terhadap penguatan nilai karakter siswa. Model ini efektif mengembangkan karakter percaya diri, tanggung jawab, kerja sama, komunikasi, disiplin, toleransi, empati, serta kemampuan berpikir kritis melalui pengalaman belajar langsung yang kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara konseptual, tetapi juga mampu menginternalisasikannya melalui interaksi sosial, refleksi, dan simulasi peran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat perspektif pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) sebagai pendekatan yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan sosial siswa pada fase transisi kelas X SMA. Secara praktis, temuan penelitian menunjukkan bahwa model role playing relevan diterapkan dalam konteks Kurikulum Merdeka karena mendorong pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik, serta menciptakan iklim kelas yang demokratis, kolaboratif, dan kondusif. Dengan demikian, role playing layak dikembangkan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada penguatan karakter siswa.

Sebagai saran, agar guru Pendidikan Pancasila lebih mengintegrasikan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran, khususnya pada materi yang berkaitan dengan nilai, sikap, dan permasalahan sosial, dengan merancang skenario peran yang kontekstual serta menyediakan ruang refleksi agar siswa mampu memaknai nilai-nilai Pancasila dari pengalaman belajar. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan melalui pengelolaan waktu yang fleksibel, penyediaan fasilitas pendukung, dan kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis karakter agar implementasi dapat berjalan optimal dan berkelanjutan. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek dan lokasi penelitian serta mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak pembelajaran role playing dalam Pendidikan Pancasila.

Daftar Rujukan

Agustini, K. D. I., Suarjana, I. M., Jayanta, I. N. L., & Renda, N. T. (2020). Tat Twam Asi Based Role-Playing Learning Model in Social Studies Knowledge Competence. International Journal of Elementary Education, 4(2), 187. https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.25266

Aini, T. N., Akbar, S., & Winahyu, S. E. (2021). Implementasi Program Adiwiyata Berbasis Partisipatif Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 30(1), 57. https://doi.org/10.17977/um009v39i12021p057

Alfitrah, N. A., & Perkasa, R. D. (2023). Peranan Koperasi dalam Menumbuhkan Potensi Perekonomian Umat Secara Deskriptif. Riset, Ekonomi, Akuntansi Dan Perpajakan (Rekan), 4(2), 143–154. https://doi.org/10.30812/rekan.v4i2.3242

Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(1), 5497–5511. https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468

Assyakurrohim, D., Ikhram, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer, 3(01), 1–9. https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951

Budiarti, Y., Astriana, H., Fadilah, S., Mushaffa, A. S., Alena, U., & Pringsewu, U. M. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pendidikan Karakter Generasi Z. Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu, 8(11), 233–240. https://doi.org/10.51977/jdigital.v6i2.1918

Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 2(3), 183–194. https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796

Dahlan, S., Sari, R., & Mansor, R. (2019). Kompetensi Pedagogik: Sebuah Tinjauan tentang Internalisasi Nilai-Nilai Karakter pada Pembelajaran Matematika SD. Suska Journal of Mathematics Education, 5(1), 9. https://doi.org/10.24014/sjme.v5i1.6318

Dewi, N. da. A., & A. (2023). Penerapan Teknik Role playing Terhadap Perilaku Asertif dan Empati Siswa SMA Negeri 12 Makassar. JBKPI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam, 2(02), 42–53. https://doi.org/10.26618/jbkpi.v2i02.11471.

Dharmayanti, P. A., Paramartha, W. E., Lestari, L. P. S., Halida, & Fakaruddin, F. N. (2025). Role-playing Techniques to Improve Intercultural Communication Competence. Journal of Innovation in Educational and Cultural Research, 6(2), 352–360. https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i2.2201

Ernawati, N. P. (2023). Implementation of the Role playing Method in Increasing Speaking Skills Material Reporting Observation Results in Class III Elementary School Students. Journal of Islamic Elementary Education, 1(1), 49–56. https://doi.org/10.35896/jiee.v1i1.213

Fuadiah, N. F. (2021). Theory Of Didactical Situation (TDS), Kajian Karakteristik dan Penerapannya dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education, 4(2), 160–169. https://doi.org/10.31539/judika.v4i2.3054

Hariadi, A. da. U., & E. (2024). Pengaruh Teknik Role playing terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Siswa SMP. Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (JRbk, 9(0), 2283–2293. https://www.researchgate.net/publication/380149561_PENGARUH_TEKNIK_ROLE_PLAYING_TERHADAP_KETERAMPILAN_KOMUNIKASI_VERBAL_SISWA_SMP

Hayanti, N. (2021). Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Metode Role playing pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Man 5 Sleman. LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 1(2), 181–191. https://doi.org/10.51878/language.v1i2.741.

Imtisyal Ammatulloh, M., Permana, N., Firmansya, R., Nur Sha'adah, L., Ihsani Izzatunnis, Z., & Iman Muthaqin, D. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(8), 1408–1419. https://doi.org/10.36418/japendi.v2i8.266

Kurniasih, D. (2023). Inovasi Pelayanan Publik Melalui Teknologi Digitalisasi Di Kabupaten Banyumas. Dinamika Governance Jurnal Ilmu Administrasi Negara, 12(4), 373 – 383. http://ejournal.upnjatim.ac.id/index.php/jdg/article/view/1198

Morelent, Y., Isnanda, R., Gusnetti, G., & Fauziati, P. (2021). Pembentukan Karakter dan Implementasi Budaya Perempuan Minang melalui Aturan Sumbang Duo Baleh di Sekolah Menengah Sumatera Barat. JSHP : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan, 6(1), 41–49. https://doi.org/10.32487/jshp.v6i1.1246

Nabilah, A. A. da. T., & F. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Role playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 12(1). https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9391

Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI, 2(2), 133–140. https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938

Niken Sulfayanti. (2022). Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran terhadap Karakter Siswa. Jurnal Pendidikan Mipa, 12(4), 1167–1174. https://doi.org/10.37630/jpm.v12i4.773

Oktavio, A., Indrianto, A. T. L., & Padmawidjaja, L. (2022). Model Pembelajaran Design Thinking Untuk Pengembangan Desa Wisata: Studi Kasus Desa Peniwen. Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi, 9(3), 1324–1334. https://doi.org/10.35794/jmbi.v9i2.42562

Prasetya, H. (2021). Role playing Learning Models in Learning Ips In Elementary School. Social, Humanities, and Education Studies (SHEs, 4(6), 1–23. https://doi.org/10.20961/shes.v4i6.68400

Purwati, P., & Faiz, A. (2023). Peran Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sumber Daya Manusia yang Berkualitas. JPSK : Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 6(2), 1032–1041. https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13022

Puspitasari, N. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid 19 Pada Guru Sd Negeri Dukuhwaru 01. MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman, 11(2), 170–186. https://doi.org/10.31942/mgs.v11i2.3943

Rahim, A., & Ismaya, B. (2023). Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Merdeka Belajar: Tantangan dan Peluang. … Journal Sains and Education, 1(3), 88–96. https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jse/article/view/234%0Ahttps://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jse/article/download/234/142

Rahman, F., & Wahyuningtyas, A. (2023). Konsep dan Tujuan Pendidikan Islam Menurut Ibnu Sina dalam Membangun Karakter Siswa di Era Digitalisasi. Journal on Education, 05(02), 2353–2368. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.891

Rai, I. B., Sila, I. M., Brata, I. B., & Sutika, I. M. (2022). Membangun Karakter Profil Pelajar Pancasila Berlandaskan Tri Hita Karana dalam Perspektif Kehidupan Global. Mimbar Ilmu, 27(3), 417–425. https://doi.org/10.23887/mi.v27i3.54307

Rofiah, C. (2022). Analisis Data Kualitatif: Manual Atau Dengan Aplikasi? Develop, 6(1), 33–46. https://doi.org/10.25139/dev.v6i2.4389

Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. Jurnal Basicedu, 5(5), 4341–4350. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548

Saepuzaman, D., Istiyono, E., Haryanto, H., Retnawati, H., & Yustiandi, Y. (2021). Analisis Karakteristik Butir Soal Fisika Dengan Pendekatan IRT Penskoran Dikotomus dan Politomus. Radiasi : Jurnal Berkala Pendidikan Fisika, 14(2), 62–75. https://doi.org/10.37729/radiasi.v14i2.1200

Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, & Wahyono, H. (2020). Role-playing model: Is it effective to improve students' accounting learning motivation and learning achievements? Cakrawala Pendidikan, 39(1), 133–143. https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.24781

Sari, M. K., & Nugrahanta, G. A. (2022). Peran Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Sosial Anak Usia 7-9 Tahun. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(6), 7653–7665. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4102

Susanti, H., & Winarsih, W. da. N. (2023). Penerapan Metode Role playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. In Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2021 (pp. 105–111). https://doi.org/10.30872/semnasppg.v4.3100

Taufik, A., & Akip, M. (2021). Pembentukan Karakter Disiplin bagi Siswa. Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman, 11(2), 122–136. https://doi.org/10.33367/ji.v11i2.1674

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(1), 2896–2910. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187

Watia, L., Purnama, D. da. N., & R, A. (2023). Application of the Role playing Learning Model in Improving Verbal Communication Skills of Early Childhood at RA Al-Mustaqim in Air Meles Atas Village. Asian Journal of Applied Education (AJAE, 2(3), 445–458. https://doi.org/10.55927/ajae.v2i3.4901.

Wulandari, R., & dkk. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika, 7(2), 283. https://doi.org/10.31764/orbita.II7i2.5173.