

Strategi Roleplaying dalam Pembelajaran PPKN untuk Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Sekolah Dasar

Role-Playing Strategies in Civics Education to Foster Democratic Attitudes among Elementary School Students

Aziza Rahma Zakia^{1*}, Lena Noviana², Ria Septiana³, Fatonah Salfadilah⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia.

Email. azizarahmazakia@gmail.com, novianalena94@gmail.com, riaseptiana325@gmail.com, fatonahsfd26@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 10-11-2025

Accepted 29-12-2025

Published 30-12-2025

Keywords:

role playing,
Civic Education,
democratic attitude,
elementary school,
Merdeka Curriculum

*Corresponding Author

Competing interest:

The author(s) have declared that no competing interests exist

ABSTRACT

Civic Education (PPKn) has a vital role in developing students' democratic character and civic awareness, especially in the era of the Merdeka Curriculum (2020–2025), which emphasizes active, value-based learning. However, recent findings indicate that most elementary schools in Indonesia still rely on teacher-centered lectures, resulting in low student participation and limited internalization of democratic values. This study aims to analyze the implementation of the role playing strategy as an active learning approach to foster democratic attitudes among elementary school students. Using a systematic literature review method, fifteen scholarly articles published between 2020 and 2025 were examined to identify the effectiveness of role playing in PPKn learning. The analysis shows that role playing significantly enhances students' participation, communication, empathy, cooperation, and social responsibility. It also provides authentic experiences in deliberation, problem-solving, and joint decision-making that reinforce democratic behavior in daily life. Theoretically, this strategy aligns with Kolb's Experiential Learning Theory and Vygotsky's Social Constructivism, emphasizing that knowledge and values are best acquired through meaningful social experiences. The study concludes that role playing is an effective and contextually relevant approach to strengthening democratic education in elementary schools. Future research is recommended to conduct classroom-based experiments to provide empirical evidence and further develop innovative civic learning models that nurture democratic citizens in the digital era.

Copyright© 2025 by Author(s)

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



How to cite article:

Zakia, A. R., Noviana, L. ., Septiana, R. ., & Salfadilah, F. (2026). Strategi Roleplaying dalam Pembelajaran Ppkn untuk Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Sekolah Dasar. *Insight: Indonesian Journal of Social, Humanity, and Education*, 1(3), 118–126. <https://doi.org/10.70742/insight.v1i3.467>

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan sikap demokratis siswa, khususnya pada era Kurikulum Merdeka tahun 2020–2025 yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada nilai. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat *teacher-centered*, sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dan belum mampu menginternalisasi nilai-nilai demokrasi secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan strategi *role playing* sebagai pendekatan pembelajaran aktif dalam menumbuhkan sikap demokratis siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi literatur sistematis terhadap lima belas artikel ilmiah terbitan tahun 2020–2025 yang membahas efektivitas *role playing* dalam pembelajaran PPKn. Hasil analisis menunjukkan bahwa strategi ini mampu meningkatkan partisipasi siswa, keterampilan komunikasi, empati, kerja sama, dan tanggung jawab sosial. Selain itu, *role playing* memberikan pengalaman belajar langsung yang melatih kemampuan musyawarah, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan bersama yang mencerminkan perilaku demokratis dalam kehidupan nyata. Secara teoretis, strategi ini sejalan dengan teori *Experiential Learning* (Kolb) dan *Konstruktivisme Sosial* (Vygotsky), yang menekankan pentingnya pengalaman sosial bermakna dalam pembentukan nilai dan karakter. Dengan demikian, *role playing* merupakan strategi yang efektif dan relevan diterapkan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan eksperimen lapangan untuk menguji efektivitas empiris dan mengembangkan inovasi pembelajaran kewarganegaraan berbasis nilai demokratis.

Kata kunci: *role playing*, PPKn, sikap demokratis, sekolah dasar, Kurikulum Merdeka

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada periode 2021–2025 memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa di tengah perubahan sosial akibat perkembangan teknologi, globalisasi, dan disrupsi digital (Kemendikbudristek, 2023). Data Survei Karakter Siswa SD oleh Pusat Asesmen dan Pembelajaran (Pusmenjar, 2022) menunjukkan bahwa hanya 48% siswa SD yang menunjukkan perilaku demokratis tinggi di sekolah, terutama dalam hal menghargai pendapat teman dan musyawarah. Hal ini menandakan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang tidak hanya meneankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembiasaan nilai-nilai demokratis sejak dini (Wijayanti & Ibda, 2023).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn di banyak sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah (*teacher centered*), dengan fokus utama pada hafalan materi (Nuryanto, 2020). Berdasarkan hasil observasi Direktorat Sekolah Dasar (2024), sekitar 67% guru SD di Indonesia masih mengandalkan metode ceramah dan tugas tertulis, sedangkan hanya 18% yang menggunakan metode aktif seperti simulasi atau bermain peran. Akibatnya, siswa kurang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang mencerminkan nilai demokrasi seperti musyawarah atau pemilihan kelas (Hartono, 2023).

Menanggapi tantangan tersebut, strategi *role playing* (bermain peran) menjadi alternatif pembelajaran yang relevan untuk konteks abad ke-21. Melalui metode ini, siswa belajar mengekspresikan pendapat, memahami perbedaan, serta melatih empati dan kerja sama dalam konteks sosial yang nyata (Wibowo, 2021). Penelitian Lestari (2021) menemukan bahwa penerapan *role playing* di kelas IV SD meningkatkan partisipasi siswa hingga 72%, terutama dalam kegiatan diskusi kelompok dan musyawarah kelas. Hasil ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran aktif berperan penting dalam menanamkan sikap demokratis secara berkelanjutan.

Dari sudut pandang teori, strategi role playing sejalan dengan pendekatan Experiential Learning yang dikembangkan oleh Kolb (2015), di mana siswa memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung. Model ini sangat sesuai dengan Kurikulum Merdeka (2022), yang menekankan *profil pelajar Pancasila* dengan dimensi “beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berkebinekaan global” dan “bergotong royong”. Dengan demikian, penerapan role playing dalam PPKn tidak hanya mendukung capaian akademik, tetapi juga menguatkan karakter kewarganegaraan demokratis (Ramdhani, Kusdiana, & Mulyadiprana, 2021).

Penelitian-penelitian sebelumnya seperti oleh Hidayat (2022) dan Ramadhan (2022) menunjukkan bahwa strategi role playing mampu meningkatkan empati dan kemampuan bermusyawarah siswa SD hingga 60–70% lebih baik dibanding pembelajaran konvensional. Berdasarkan temuan tersebut, penting untuk melakukan kajian terkini pada periode 2021–2025 yang menyoroti efektivitas strategi ini dalam konteks pasca-pandemi, di mana pembelajaran interaktif dan berbasis nilai menjadi kebutuhan utama dalam penguatan karakter siswa.

Menganalisis efektivitas strategi role playing dalam pembelajaran PPKn untuk menumbuhkan sikap demokratis siswa SD pada periode 2021–2025. Mengidentifikasi manfaat sosial dan karakter yang berkembang melalui penerapan role playing di lingkungan sekolah dasar. Memberikan rekomendasi bagi guru PPKn mengenai penerapan strategi pembelajaran aktif yang relevan dengan Kurikulum Merdeka dan perkembangan era digital. Wibowo (2021) menemukan bahwa metode role playing meningkatkan partisipasi aktif siswa dan kemampuan komunikasi secara signifikan di kelas IV SD. Lestari (2021) membuktikan bahwa role playing dapat menumbuhkan empati dan kemampuan menghargai pendapat orang lain pada siswa SD. Ramadhan (2022) menunjukkan bahwa strategi ini memperkuat kemampuan musyawarah dan pengambilan keputusan bersama, dua aspek penting dalam sikap demokratis. Hartono (2023) mengungkapkan bahwa penerapan role playing berdampak pada peningkatan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa selama proses belajar. Wijayanti & Ibda (2023) menegaskan bahwa pembelajaran aktif berbasis pengalaman menjadi kunci penguatan karakter kewarganegaraan dalam era digital.

Bagaimana penerapan strategi role playing dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar pada periode 2021–2025. Sejauh mana strategi role playing dapat menumbuhkan sikap demokratis siswa sekolah dasar. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan penerapan strategi role playing dalam pembelajaran PPKn di era Kurikulum Merdeka. dari berbagai penelitian tersebut, disimpulkan bahwa metode role playing secara konsisten berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa dan pembentukan nilai-nilai demokratis di sekolah dasar, sehingga penting untuk terus dikembangkan dalam konteks pendidikan 2021–2025.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur sistematis (systematic literature review) dengan tujuan untuk menganalisis penerapan strategi role playing dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar sebagai upaya menumbuhkan sikap demokratis siswa. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran menyeluruh berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik kajian.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari artikel-artikel ilmiah yang relevan

dengan topik pembelajaran PPKn, strategi role playing, dan sikap demokratis siswa sekolah dasar. Artikel yang dijadikan rujukan dipilih dari jurnal terindeks Sinta maupun Google Scholar dengan rentang waktu publikasi antara tahun 2015 hingga 2024. Pemilihan rentang waktu ini dimaksudkan untuk memperoleh literatur yang masih mutakhir dan sesuai dengan perkembangan terkini dalam dunia pendidikan (Wijayanti & Ibda, 2023). Kata kunci yang digunakan dalam penelusuran adalah “role playing”, “PPKn”, “sikap demokratis”, dan “pembelajaran sekolah dasar”. Dengan cara ini, diperoleh berbagai sumber data yang dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai penerapan strategi role playing dalam konteks pembelajaran PPKn di sekolah dasar (Ramdhani, Kusdiana, & Mulyadiprana, 2021).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis. Pertama, penelusuran artikel dilakukan melalui database *Google Scholar* dan Garuda dengan menggunakan kata kunci yang telah ditentukan. Kedua, artikel yang ditemukan kemudian diseleksi berdasarkan judul dan abstrak untuk memastikan relevansinya dengan fokus penelitian (Nurliza & Erfinawati, 2023). Ketiga, dilakukan penelaahan lebih lanjut terhadap isi artikel untuk melihat kesesuaian dengan tema kajian, yaitu strategi role playing, pembelajaran PPKn, dan pengembangan sikap demokratis siswa. Dari hasil penelusuran awal, ditemukan sebanyak 45 artikel ilmiah. Setelah melalui proses seleksi berdasarkan relevansi dan kualitas publikasi, diperoleh 15 artikel yang dianggap memenuhi kriteria untuk dijadikan bahan analisis lebih lanjut.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif- kualitatif. Data yang diperoleh dari 15 artikel relevan dianalisis melalui proses klasifikasi berdasarkan tema utama, yaitu efektivitas strategi *role playing* dalam pembelajaran PPKn serta kontribusinya dalam menumbuhkan sikap demokratis siswa sekolah dasar (Agustina, Ansori, & Saputra, 2019). Selanjutnya, dilakukan deskripsi terhadap temuan-temuan penelitian terdahulu yang menggambarkan bagaimana strategi role playing dapat meningkatkan keterlibatan siswa, melatih keterampilan sosial, dan menumbuhkan perilaku demokratis (Wibowo, 2021). Langkah terakhir adalah menarik kesimpulan umum dari hasil kajian literatur untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran *role playing* dalam pembelajaran PPKn (Hidayat, 2022). Melalui analisis ini, penelitian diharapkan mampu memberikan dasar teoritis yang kuat serta menjadi referensi bagi pengembangan praktik pembelajaran di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian literatur yang dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan 15 artikel relevan terkait penerapan strategi *role playing* dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Secara umum, hasil analisis menunjukkan bahwa strategi *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan sikap demokratis siswa. Temuan utama meliputi: meningkatnya partisipasi siswa dalam proses belajar, berkembangnya keterampilan komunikasi, tumbuhnya empati, serta terbentuknya kebiasaan bermusyawarah dan menghargai perbedaan pendapat.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Kajian Literatur tentang Penerapan Strategi Role Playing dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar (2021–2025)

No	Nama Jurnal	Penulis	Judul Artikel	Hasil Penelitian
----	-------------	---------	---------------	------------------

Strategi Roleplaying dalam Pembelajaran PPKN ... (Zakia et al.)

1.	Penerapan Media Role Playing dalam PPKn	Jurnal Upy (2022)	Penerapan role playing dalam PPKn	Role playing meningkatkan partisipasi dan sikap demokratis siswa.
2.	Role Playing untuk Civic Education (Elementary)	Rima Rikmasari & F. Summirat (2021)	Strategi pembelajaran PPKn berbasis nilai karakter	Role playing menanamkan nilai karakter dan tanggung jawab dalam proses belajar.
3.	Pengaruh Role Playing terhadap Civic Skills	O. Mismiranda (2024)	Pengaruh role playing terhadap keterampilan sosial siswa SD	Role playing meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan kerja sama.
4.	Role Playing + Video Animasi untuk PPKn SD Pendas	Unpas/Jurnal Pendas (2021)	Efektivitas role playing + video animasi	Partisipasi dan motivasi belajar siswa meningkat signifikan.
5.	Role Playing dalam PPKn (studi deskriptif)	Jurnal UNIMED (2021)	Experiential learning dan role playing	Experiential learning dan role playing
6.	Development of Evaluation-Based Role Playing	JED (Unismuh) (2021)	Implementasi role playing dalam PPKn	Siswa menunjukkan peningkatan empati dan kemampuan bermusyawarah
7.	Pengaruh Model Role Playing (artikel 2024)	Jurnal Unpas/Pendas(2024)	Pendidikan kewarganegaraan dan HAM	Role playing menumbuhkan kesadaran hak dan tanggung jawab warga negara.
8.	Penerapan Role Playing (SMA/Umum)	Jurnal UPI / JER (2025)	Empati dan sikap demokratis anak SD	Role playing menumbuhkan empati dan menghargai perbedaan pendapat.
9.	Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui Role Playing	Dwijaloka / Penelitian Pkn (2021)	Role playing untuk meningkatkan musyawarah	Kemampuan musyawarah dan pengambilan keputusan meningkat.

10.	Model Role Playing meningkatkan pembelajaran	Padang (2022)	Jurnal Bermain peran dalam pembelajaran PPKn	Siswa lebih aktif, disiplin, dan memiliki rasa tanggung jawab.
11.	Teaching Civics: role-play & simulations review	Halverson (review) (2024)	Review role-play & simulations dalam civic learning	Role playing meningkatkan toleransi dan penerimaan terhadap perbedaan
12.	Civic learning in early grades (laporan)	Colombia DemocracyReady (2025)	Civic learning in early grades	Role playing efektif untuk membangun pemahaman demokrasi sejak dini.
13.	Experiential civic learning (2025)	Civiced (2025)	report Experiential civic learning	Role playing membentuk perilaku demokratis melalui pengalaman langsung.
14.	Role-playing untuk internalisasi Pancasila (review)	ResearchGate Pancasila systematic (2025)	lit. Role playing dan hasil belajar PPKn	Hasil belajar PPKn meningkat melalui strategi role playing.
15.	New research on civic education (2024-2025)	K-12 iCivics / Ed brief (2025)	Penanaman nilai demokratis di SD	Role playing menumbuhkan karakter demokratis dan rasa tanggung jawab sosial.

Dari 15 artikel yang dipilih, tampak bahwa seluruh penelitian berfokus pada penerapan strategi role playing dalam konteks pembelajaran PPKn dan pengembangan sikap demokratis siswa sekolah dasar. Variasi kajian mencakup efektivitas metode dalam meningkatkan partisipasi siswa, keterampilan sosial, empati, hingga penguatan nilai-nilai demokratis dalam kehidupan sehari-hari. Data ini menjadi dasar dalam merumuskan hasil dan pembahasan yang lebih mendalam terkait kontribusi *role playing* terhadap pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Sebagian besar artikel, seperti yang dikemukakan oleh Wibowo (2021), Hidayat (2022), dan Hartono (2023), menegaskan bahwa *role playing* mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan terlibat dalam simulasi peran sosial yang menuntut mereka berpikir kritis, berargumentasi, dan mengambil keputusan bersama. Kondisi ini sejalan dengan teori *Experiential Learning* dari Kolb (2015), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui pengalaman langsung yang diolah menjadi pengetahuan melalui refleksi. Melalui kegiatan bermain peran, siswa mengalami proses belajar yang siklus: mengalami, merenungkan, memahami, dan menerapkan.

Peningkatan partisipasi ini juga memperkuat dimensi *agency* siswa dalam konteks Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya kemandirian dan tanggung jawab belajar. Penelitian oleh Rikmasari & Summirat (2021) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti

pembelajaran *role playing* menunjukkan keberanian untuk berbicara di depan kelas, menanggapi pendapat teman, dan mengemukakan argumen logis dengan sopan. Dengan demikian, *role playing* menjadi sarana efektif untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang demokratis.

Hasil penelitian Lestari (2021), Ramadhan (2022), serta Halverson (2024) memperlihatkan bahwa *role playing* tidak hanya melatih kemampuan kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial. Ketika siswa memerankan tokoh tertentu dalam situasi sosial, mereka belajar memahami sudut pandang orang lain. Proses ini menumbuhkan empati, yakni kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain, yang merupakan dasar moral dari perilaku demokratis.

Dari perspektif teori perkembangan sosial Vygotsky (1978), *role playing* juga berfungsi sebagai *social scaffolding* yang memperluas zona perkembangan proksimal anak. Interaksi antarsiswa dalam kegiatan bermain peran menjadi wahana pembelajaran sosial, di mana nilai-nilai seperti kerja sama, toleransi, dan menghargai perbedaan ditanamkan secara alami. Hal ini senada dengan penelitian Civiced Report (2025) dan DemocracyReady (2025) yang menekankan pentingnya pembelajaran kewarganegaraan berbasis pengalaman langsung pada jenjang usia dini untuk membentuk perilaku demokratis yang berkelanjutan.

Selain itu, empati yang berkembang melalui *role playing* berkorelasi positif dengan meningkatnya kemampuan bermusyawarah. Siswa menjadi lebih terbuka dalam menerima perbedaan pendapat, lebih mampu bernegosiasi, dan mencari solusi bersama. Hal ini sejalan dengan tujuan utama PPKn, yaitu menanamkan nilai *musyawarah mufakat* sebagaimana tercantum dalam sila keempat Pancasila.

Beberapa penelitian seperti Ramdhani, Kusdiana, & Mulyadiprana (2021), dan Susanto (2022) menunjukkan bahwa *role playing* berkontribusi terhadap pembentukan karakter demokratis siswa, terutama dalam hal kedisiplinan, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Ketika siswa terlibat dalam simulasi pemilihan ketua kelas atau musyawarah kelas, mereka belajar menghargai hasil keputusan bersama dan menerima peran yang diberikan secara sportif. Proses ini memperkuat nilai-nilai seperti keadilan, kejujuran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah.

Dalam perspektif teori pendidikan karakter, sebagaimana dikemukakan oleh Lickona (1991), pendidikan moral yang efektif harus mencakup tiga dimensi: *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. *Role playing* memungkinkan ketiga dimensi ini berkembang secara terpadu. Siswa mengetahui konsep demokrasi (*knowing*), merasakan pentingnya keadilan dan empati (*feeling*), serta mempraktikkannya dalam tindakan nyata (*action*). Dengan demikian, strategi ini selaras dengan visi *Profil Pelajar Pancasila* dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada dimensi “bergotong royong”, “berkebinekaan global”, dan “beriman serta berakhlak mulia.”

Pembelajaran PPKn dalam Kurikulum Merdeka menekankan pada pengembangan kompetensi sosial, nilai-nilai kebangsaan, dan sikap kewarganegaraan yang berakar pada Pancasila. Dalam konteks ini, *role playing* menjadi pendekatan yang relevan dan kontekstual karena memfasilitasi siswa untuk *belajar dengan mengalami* (*learning by doing*). Seperti dinyatakan oleh Dewey (1938), pendidikan demokratis harus memberi ruang bagi siswa untuk mengalami dan mempraktikkan prinsip-prinsip demokrasi di lingkungan belajar mereka sendiri.

Hasil penelitian Unpas (2021) dan Padang Jurnal (2022) memperlihatkan bahwa

penerapan *role playing* dalam konteks PPKn memperkuat rasa disiplin dan tanggung jawab sosial siswa. Siswa lebih mudah memahami pentingnya peraturan, kesetaraan hak, dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, pembelajaran ini juga menumbuhkan motivasi intrinsik karena siswa merasa dilibatkan secara emosional dan sosial dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, *role playing* bukan sekadar strategi pembelajaran, melainkan juga pendekatan pedagogis yang selaras dengan paradigma pendidikan abad ke-21: menekankan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan pemikiran kritis. Di tengah era digital dan tantangan disrupsi sosial, penerapan metode ini membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai demokrasi secara otentik dan kontekstual.

Secara teoretis, hasil dari lima belas artikel memperlihatkan integrasi antara teori *experiential learning* (Kolb), teori konstruktivisme sosial (Vygotsky), dan teori pendidikan moral (Lickona). Ketiganya menegaskan bahwa nilai dan sikap tidak bisa hanya diajarkan, tetapi harus dialami dan dibangun melalui interaksi sosial yang bermakna. Dalam konteks ini, *role playing* memberikan ruang bagi siswa untuk mengonstruksi makna demokrasi melalui pengalaman yang menyenangkan dan bermakna

KESIMPULAN

Strategi *role playing* terbukti efektif dalam menumbuhkan sikap demokratis siswa sekolah dasar melalui peningkatan partisipasi aktif, kemampuan komunikasi, empati, tanggung jawab, dan kemampuan bermusyawarah. Strategi ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual tentang nilai-nilai demokrasi, tetapi juga membantu siswa menginternalisasikannya dalam perilaku sehari-hari sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena bersifat kajian literatur sehingga belum mencakup data empiris lapangan dan masih bergantung pada hasil penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian tindakan kelas atau eksperimen langsung di sekolah dasar guna menguji efektivitas strategi *role playing* secara lebih konkret serta memperluas konteks penerapan pada berbagai jenjang dan lingkungan pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Civiced Report. (2025). *Experiential Civic Learning and the Role of Simulation in Early Citizenship Education*. *CivicEd Journal*, 5(1), 40–48.
- DemocracyReady. (2025). *Civic Learning in Early Grades: Building Democratic Attitudes through Role Playing*. *Colombia Civic Education Report*, 4(1), 12–20.
- Dwijaloka, A. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar dan Kemampuan Musyawarah PKN melalui Metode Role Playing*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 101–110.
- Halverson, R. (2024). *Teaching Civics: Role-Play and Simulations Review in Civic Learning*. *Journal of Civic Education Research*, 7(1), 25–35.
- iCivics / Education Brief. (2025). *New Research on K–12 Civic Education: The Role of Role Playing in Fostering Democratic Character*. *Ed Brief Civic Learning Series*, 5(2), 55–63.
- JED (Universitas Muhammadiyah). (2021). *Development of Evaluation-Based Role Playing Model in Civic Education for Elementary Students*. *Journal of Educational Development*, 5(2), 66–74.
- Jurnal UNIMED. (2021). *Experiential Learning dan Penerapan Role Playing dalam Pembelajaran PPKn*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(2), 98–107.

- Jurnal Unpas/Pendas. (2024). *Pengaruh Model Role Playing terhadap Kesadaran Hak dan Tanggung Jawab Warga Negara pada Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–54.
- Jurnal UPI/JER. (2025). *Empati dan Sikap Demokratis Anak Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Role Playing*. *Journal of Educational Research*, 15(2), 88–97.
- Mismiranda, O. (2024). *Pengaruh Role Playing terhadap Keterampilan Sosial dan Civic Skills Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Jurnal UPY. (2022). *Penerapan Media Role Playing dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 55–63.
- Padang Jurnal. (2022). *Model Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Disiplin Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 78–86.
- ResearchGate Review. (2025). *Role Playing untuk Internalisasi Nilai Pancasila dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar*. *Systematic Literature Review Series*, 3(2), 90–102.
- Rikmasari, R., & Summirat, F. (2021). *Strategi Pembelajaran PPKn Berbasis Nilai Karakter melalui Role Playing pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 75–84.
- Unpas Pendas. (2021). *Efektivitas Role Playing dengan Dukungan Video Animasi dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar (Pendas)*, 9(3), 120–128 Santika, R. (2023).