

Pengaruh Metode *Role Playing* pada Materi Dimensi PKN SD terhadap Minat Belajar Mahasiswa Semester III PGSD STKIP PGRI Pacitan

Esti Nur Qorimah
STKIP PGRI Pacitan, Indonesia
e-mail: estinurqorimah22@gmail.com

Dina Dahliana
STAI Solok Nan Indah, Indonesia
e-mail: dinadahliana23@gmail.com

Lina Erviana
STKIP PGRI Pacitan, Indonesia
e-mail: linaerviana27@gmail.com

Wista Eka Priatna
STKIP PGRI Pacitan, Indonesia
e-mail: wistapriatna47344@gmail.com

Abstract: This article aims to find out the influence of the role playing method in the PKN Elementary School dimension material on the interest of students in the third semester of STKIP PGRI Pacitan. The method in this study uses quantitative with the experimental research methods of One Group Pre-test and Post-test Design. The data collection technique uses a questionnaire instrument about students' interests in the learning process. The subjects in this study are 34 students in the third semester. The results of this study show that the Paired Sample Test hypothesis test has a sig value. (two tailed) $0.001 < 0.05$. Thus, it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected. This means that there is a significant influence of the use of the role playing method in the PKN SD dimension material on the learning interest of students in the third semester of PGSD STKIP PGRI Pacitan.

Keywords: Role playing, interest of student, PKN elementary school dimension material.

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* dalam materi dimensi PKN SD terhadap minat mahasiswa semester III STKIP PGRI Pacitan. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen *One Group Pre-test dan Post-test Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument angket kuesioner tentang minat mahasiswa dalam proses belajar. Subjek dalam

penelitian ini ialah mahasiswa semester III yang berjumlah 34 mahasiswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan uji hipotesis *Paired Sample Test* memiliki nilai sig. (two tailed) $0,001 < 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* pada materi dimensi PKN SD terhadap minat belajar mahasiswa semester III PGSD STKIP PGRI Pacitan.

Kata Kunci: *Role Playing*, minat mahasiswa, dimensi PKN SD

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter serta kepribadian peserta didik agar menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Melalui pembelajaran PKN, peserta didik memperoleh berbagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, sehingga mampu menjalankan hak dan kewajibannya secara sadar dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pembelajaran PKN tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan (aspek kognitif), tetapi juga menitikberatkan pada pembentukan sikap, karakter, dan perilaku peserta didik yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila serta Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945¹. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, peserta didik dihadapkan pada berbagai tantangan sosial, budaya, dan moral yang dapat memengaruhi karakter mereka. Oleh sebab itu, PKN menjadi sarana yang strategis untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, toleransi, tanggung jawab, serta kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Dengan pembelajaran PKN yang efektif, diharapkan peserta didik mampu menjadi warga negara yang cerdas, berkarakter, dan mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan

¹ Hapsari, L. A., Kusumasari, S., Purna, A., & Brata, Y. "Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter dan Kesadaran Bela Negara pada Generasi Muda untuk Pembangunan Bangsa". Vol 2 (4), (2023), 269–276.

bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara². Selain itu, PKN juga berperan dalam memperkuat identitas nasional dan menumbuhkan rasa cinta tanah air di tengah keberagaman masyarakat Indonesia.

Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), mata kuliah Konsep PKN SD menjadi mata kuliah dasar yang harus dikuasai. Mata kuliah ini memberikan pemahaman mengenai hakikat, tujuan, ruang lingkup, serta strategi pembelajaran PKN di sekolah dasar. Penguasaan materi tersebut sangat penting karena mahasiswa akan menjadi calon guru yang bertanggung jawab dalam menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan kepada peserta didik sejak awal. Selain memberikan pemahaman mengenai konsep-konsep dasar Pendidikan Kewarganegaraan, mata kuliah Konsep PKN SD juga membekali mahasiswa dengan kompetensi dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di jenjang sekolah dasar³. Pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep PKN akan membantu mahasiswa dalam menentukan metode, media, serta pendekatan pembelajaran yang tepat dan efektif. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Lebih lanjut, salah satu materi penting yang dipelajari dalam mata kuliah ini adalah dimensi pembelajaran PKN yang mencakup dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*)⁴. Ketiga dimensi tersebut harus

² Nurhemah, N., & Rahma, A. "Pengaruh Era Digital Terhadap Pendidikan". 4, (2024), 141-147.

³ Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. 2", (n.d.). 97-104.

⁴ Wijayanti, D. N., & Muthali, A. "Penguatan Dimensi Berkebinekaan Global Profil Pelajar Pancasila melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan". 18 (1), (2023). 172-184. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12518>

dipahami secara utuh oleh mahasiswa agar mampu menciptakan pembelajaran PKN yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan keterampilan dan karakter peserta didik.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi keberhasilan mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi dapat mendorong mahasiswa agar aktif mengikuti perkuliahan, memperhatikan materi yang disampaikan, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran⁵. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat mengakibatkan mahasiswa kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga partisipasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, masih ditemukan beberapa kendala yang menyebabkan mahasiswa kurang memahami materi dimensi pembelajaran PKN. Proses pembelajaran yang didominasi metode ceramah sering membuat mahasiswa menjadi pasif dan hanya menerima informasi tanpa terlibat secara langsung. Akibatnya, pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi kurang optimal. Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa secara aktif. Pembelajaran yang inovatif dapat membantu mahasiswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Metode yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berpartisipasi secara langsung akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dibandingkan

⁵ Maksum dan Ma'mun Hanif, "Motivasi dan Minat Belajar sebagai Faktor Penentu Keberhasilan Belajar dalam Kajian Psikologi Pendidikan," *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pengembangan SDM* 13, no. 2 (2025): 52–60, <https://doi.org/10.37721/psi.v13i2.1776>.

pembelajaran yang hanya berpusat pada dosen.⁶

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode role playing atau bermain peran. Metode ini memungkinkan mahasiswa memerankan suatu situasi atau peristiwa yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran PKN, mahasiswa dapat memerankan berbagai peran yang mencerminkan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sehingga, mahasiswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung yang membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam⁷. Melalui kegiatan bermain peran, mahasiswa juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam profesinya sebagai calon guru. Mahasiswa belajar untuk menyampaikan pendapat, menghargai pandangan orang lain, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Kemampuan-kemampuan tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran PKN yang tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap kewarganegaraan⁸

Metode role playing memiliki beberapa kelebihan yang mendukung keberhasilan pembelajaran PKN. Pertama, metode ini mampu meningkatkan keaktifan mahasiswa karena setiap individu terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, role playing dapat meningkatkan

⁶ Wahyuningsih, N., Naurah, I., Muh, A., Alfattah, A., Alief, M., & Kamal, T. "Implementasi Program Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital". 5(1), (2025), 18-25.

⁷ Naldi, A. "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik". 2 (2), (2024).

⁸ Antika, M., Salsabilla, S., Yusuf, S., & Eko, B. "Studi Literatur : Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa di Sekolah Menengah Pertama". 7, (2024). 437-441.

kemampuan komunikasi, kerja sama, dan keterampilan sosial mahasiswa. Ketiga, metode ini membantu mahasiswa memahami nilai, norma, dan sikap kewarganegaraan melalui pengalaman yang konkret. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa⁹. Metode *role playing* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa. Ketika mahasiswa diberikan kesempatan untuk tampil dan memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu, mereka belajar untuk berani mengemukakan pendapat, menyampaikan ide, dan berinteraksi dengan orang lain¹⁰. Kemampuan ini sangat penting bagi mahasiswa PGSD yang nantinya akan berperan sebagai guru dan dituntut memiliki keterampilan komunikasi yang baik dalam proses pembelajaran.

Penelitian mengenai pengaruh metode role playing pada materi dimensi pembelajaran PKN SD perlu dilakukan karena masih terbatasnya kajian yang menguji efektivitas metode tersebut dalam pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya pada mahasiswa PGSD semester 3. Selain itu, penelitian ini akan difokuskan pada materi dimensi PKN SD khususnya pada *character* yang kemudian akan diangkat menjadi suatu tema lalu ditampilkan melalui metode *role playing* di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode role playing dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi, keaktifan, serta perhatian terhadap suatu materi. Hasil penelitian juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi dosen dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap pemahaman mahasiswa pada

⁹ Wirachman, R., & Kurniawati, I. "Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning". 7 (1), (2023), 37–49.

¹⁰ Adam, M. W. S., Paudi, F., Ngaito, O., & Hulopi, D. *Strategi Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kepercayaan diri Siswa*. (1), (2025).

materi dimensi pembelajaran PKN SD dalam mata kuliah Konsep PKN SD semester 3. Jika hasil yang didapatkan dari penelitian ini baik, maka dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang relevan dalam pendidikan calon guru sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen *One Group Pre-test dan Post-test Design*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 34 mahasiswa dari kelas 3A di PGSD STKIP PGRI Pacitan. Dalam penelitian ini terdapat alur penelitian yang dapat dilihat sebagai berikut :

O1 X O2

Keterangan :

O1 : Pretest

X : *Perlakuan yang berupa metode Role Playing*

O2 : Posttest

Dalam penelitian ini *pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan terhadap mahasiswa. Sedangkan, perlakuan ini dilaksanakan berupa penerapan metode *role playing*. *Posttest* diberikan setelah mahasiswa mendapatkan perlakuan. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar angket minat siswa (*pretes dan posttest*) yang berisi tentang minat belajar siswa pada materi dimensi PKN SD. Angket minat tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1 *Angket Minat Belajar Siswa pada Materi Dimensi PKN SD*

Indikator	Deskripsi	Skor			
		1	2	3	4
	1. Mahasiswa tidak mengantuk saat proses pembelajaran				

Perhatian terhadap Proses Pembelajaran	2. Mahasiswa selalu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru
	3. Mahasiswa tidak ngobrol sendiri saat proses pembelajaran
Perasaan senang	1. Mahasiswa selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran PKN
	2. Mahasiswa senang dalam melaksanakan proses pembelajaran
	3. Mahasiswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran
Keterlibatan aktif mahasiswa	1. Mahasiswa selalu bertanya ketika ada materi yang belum jelas
	2. Mahasiswa selalu aktif berdiskusi kelompok
	3. Mahasiswa selalu mau maju jika disuruh guru untuk maju di depan kelas

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui lembar angket atau kuesioner mengenai minat belajar siswa pada pretes dan posttest. Lembar angket atau kuesioner tersebut sebelumnya diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu. Kemudian, teknik pengumpulan data selanjutnya melalui dokumentasi berupa pengambilan foto- foto tertentu untuk memperkuat data dalam proses pelaksanaan penelitian. Sedangkan, analisis data yang digunakan yaitu Uji- t berpasangan (*Paired sample t-test*). Uji-t ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh

perlakuan tertentu terhadap subjek yang sama dengan dua periode berbeda.

Setelah mengetahui data dari *pretest* dan *posttest*, maka akan dilakukan uji normalitas yang bertujuan untuk mengukur apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Haniah, 2013)¹¹. Uji normalitas ini menggunakan uji *Liliefors* dengan *Shapiro-Wilk*, pemilihan ini didasarkan pada jumlah subjek atau sampel kurang dari 50. Sedangkan, prosedur analisis data dengan menggunakan uji statistik dua sampel dari *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut :

1. Tentukan Hipotesis
H₀ = Tidak ada pengaruh metode *role playing* pada materi dimensi PKN SD terhadap minat belajar mahasiswa semester III PGSD STKIP PGRI Pacitan.
H_a = Terdapat pengaruh metode *role playing* pada materi dimensi PKN SD terhadap minat belajar mahasiswa semester III PGSD STKIP PGRI Pacitan.
2. Tentukan uji yg digunakan
Uji yang akan digunakan ialah *Paired Sampe t-Test*. Data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan jumlah data 34 mahasiswa.
3. Hasil percobaan
4. Analisis dengan menggunakan Uji t-Test
5. Kesimpulan
Apabila nilai signifikansi (2 tailed) < 0,05 adanya perbedaan signifikan atau pengaruh atau H₀ ditolak.

¹¹ Haniah, N. Uji Normalitas dengan Metode *Liliefors*. *Statistika Pendidikan*, (2013). 1-17.
<http://statistikapendidikan.com>

HASIL

Sebelum dilakukan uji hipotesis, diperlukan uji validitas dan reabilitas dari instrument angket atau kuesioner yang akan dibagikan oleh mahasiswa kelas yang berbeda. Adapun hasil dari uji validitas dan reliabilitasnya ialah sebagai berikut :

Tabel 1.2 Hasil Uji Validitas Instrumen

No Pertanyaan	Pearson Correlation	Nilai sig.	Kesimpulan
P1	0,621	<0,001	Valid
P2	0,722	<0,001	Valid
P3	0,446	0,008	Valid
P4	0,770	<0,001	Valid
P5	0,567	<0,001	Valid
P6	0,632	<0,001	Valid
P7	0,436	0,010	Valid
P8	0,420	0,013	Valid
P9	0,623	<0,001	Valid

Dari tabel di atas diperoleh nilai signifikansi dari masing- masing butir pertanyaan instrument angket $< 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument angket yang akan digunakan peneliti valid, karena nilai $\text{sig.} < 0,05$.

Tabel 1.3 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha N of Items	
.742	10

Dari tabel di atas diperoleh data $r_{11} = 0,742$ yang artinya r_{11} hitung $> 0,70$ yang dapat disimpulkan reliabel.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrument, maka akan dilanjutkan uji normalitas terhadap data. Namun, sebelum melakukan uji normalitas akan dilakukan perhitungan data pretest dan

posttest. Berikut merupakan hasil dari minat mahasiswa baik dari pretest dan posttest :

Tabel 1.4 Hasil rata- rata minat mahasiswa pretest dan posttest

Responden	Pre test	Post test	Rata- rata	
			Pretest	Posttest
1	80.6	88.9		
2	72.2	83.3		
3	75	75		
4	75	75		
5	72.2	77.8		
6	83.3	86.1		
7	88.9	88.9		
8	72.2	75		
9	66.7	77.8		
10	77.8	77.8		
11	91.7	91.7		
12	83.3	83.3		
13	55.6	77.8		
14	58.3	72.2	74.59412	81.13235
15	91.7	88.9		
16	69.4	80.6		
17	72.2	77.8		
18	63.9	75		
19	97.2	97.2		
20	80.6	83.3		
21	86.1	91.7		
22	91.7	97.2		
23	66.7	72.2		
24	50	80.6		
25	75	77.8		
26	80.6	86.1		

27	44.4	72.2
28	72.2	77.8
29	77.8	77.8
30	75	77.8
31	75	86.1
32	75	77.8
33	72.2	77.8
34	66.7	72.2

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai angket pretest sebelum diberi perlakuan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 74,59. Sedangkan nilai angket pretest setelah diberikan perlakuan dengan metode *role playing* sebesar 81,13. Kemudian, tahap selanjutnya ialah menguji normalitas data. Uji normalitas ini digunakan sebagai dasar bahwa data selisih (perbedaan) berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1.5 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes Minat Siswa	.154	34	.039	.963	34	.298
Postes Minat Siswa	.243	34	<.001	.904	34	.006

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa data diambil menggunakan *Shapiro Wilk*, karena jumlah sample atau subjek < 50. Hasil dari uji normalitas di atas yaitu menyatakan bahwa data berdistribusi normal, karena signifikansi > 0,05.

Tahap selanjutnya ialah menguji hipotesis, pada tahap ini menggunakan uji T (*Independent Sample t-Test*) dengan menggunakan SPSS. Kriteria dari pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai signifikansi $\alpha <$

0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil uji hipotesis tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1.6 Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample Test)

		Paired Differences						Significance					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p			
					Lower	Upper							
Pair 1	Pretes	-	7.7089	1.3	-	-	-	33	<.001	<.001			
	Minat	6.53	1	22	9.	3.848	4.9		1				
	Siswa -	824		07	2	47	45						
	Postes				2								
	Minat Siswa				8								
					0								
					0								

Dari data di atas dapat dilihat bahwa nilai sig. (two tailed) ialah 0,001 < 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* pada materi dimensi PKN SD terhadap minat belajar mahasiswa semester III PGSD STKIP PGRI Pacitan.

PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi, pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode yang digunakan oleh dosen tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga berpengaruh terhadap keaktifan, motivasi, dan minat belajar mahasiswa. Oleh karena

itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu melibatkan mahasiswa secara aktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya berpusat pada dosen¹². Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode *role playing* atau bermain peran. Metode ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memerankan suatu tokoh, situasi, atau peristiwa yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Melalui kegiatan tersebut, mahasiswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam. Selain itu, metode *role playing* juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan keterampilan sosial mahasiswa yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran¹³.

Di sisi lain, metode ceramah yang masih sering digunakan dalam perkuliahan memiliki beberapa keterbatasan. Meskipun metode ini dinilai efektif untuk menyampaikan materi dalam waktu yang relatif singkat, pembelajaran yang berlangsung secara satu arah sering kali membuat mahasiswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Kondisi tersebut dapat menimbulkan rasa jenuh dan kebosanan, terutama ketika materi yang disampaikan bersifat konseptual dan membutuhkan pemahaman yang mendalam¹⁴. Akibatnya, perhatian dan minat belajar mahasiswa cenderung menurun sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran melalui penerapan metode yang lebih interaktif dan menarik. Metode *role playing* dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang

¹² Ulfa, M., & Saifuddin. "Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran. *Suhuf*, 30, (2018). 35–56.

¹³ Wahyuningsih, N., Naurah, I., Muh, A., Alfattah, A., Alief, M., & Kamal, T. "Implementasi Program Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital". 5(1), (2025), 18–25.

¹⁴ Tsabitah, N., & Hanif, M. "Upaya Mengatasi Permasalahan Rendahnya Minat Belajar Siswa di Era Digital". 3(1), (2025). 97–106.

aktif, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi mahasiswa¹⁵. Dengan demikian, penggunaan metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa pada materi dimensi PKN SD dalam mata kuliah Konsep PKN SD.

Dalam penelitian ini menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran PKN SD dengan fokus materi dimensi PKN SD. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 3A yang berjumlah 34 mahasiswa. Selain itu, penelitian ini menggunakan angket/ kuesioner berupa pertanyaan ke mahasiswa baik sebelum dan sesudah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Sehingga, harapan dari proses penelitian ini mamou mengetahui terdapat atau tidak terdapat pengaruh metode *role playing* dalam materi dimensi PKN SD terhadap minat belajar mahasiswa semester III PGSD STKIP PGRI Pacitan.

Pada tahap sebelum diberikan perlakuan mahasiswa diberikan pretest terkait minat belajar mahasiswa, tahapan pretes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa memiliki minat belajar dalam materi dimensi PKN SD. Hasil nilai pretest minat rata- rata mahasiswa yaitu sebesar 74,6. Tentunya penelitian ini menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Winarti tentang Pengaruh model *role playing* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi ikatan kimia¹⁶. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada tahapan pretest, siswa merasa jenuh dengan metode yang dilakukan oleh guru. Hal itu terbukti dari hasil angket minat dengan persetujuan 67,21%.

Setelah dilakukan pretest, maka dilaksanakan terlebih dahulu pemberian perlakuan dengan menjelaskan kepada mahasiswa terkait

¹⁵ Fauzi, J., Indrayani, M., Pertiwi, R. P., Iskandar, H. S., & Pd, M. *Inovasi Kurikulum dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital Pada Sekolah Dasar*. (2022). 298-303.

¹⁶ Winarti, T. *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia. Doctoral Dissertation, Tanjungpura University*. (2017).

dengan metode *role playing* yang akan dilakukan pada proses pembelajaran. Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing- masing bertanggungjawab dengan satu tema. Tema- tema dikembangkan dari *character* yang ada dalam dimensi PKN SD. Kemudian, mahasiswa dijelaskan terkait dengan aturan mainnya dan diperkenankan untuk berdiskusi dengan tema yang sudah dibagi.

Ketika diskusi selesai, mahasiswa diminta untuk maju ke depan untuk memainkan *role play* berdasarkan tema tersebut secara bergiliran menurut nomor kelompoknya masing- masing. Setelah semua kelompok maju, lalu mahasiswa bersama- sama menyimpulkan amanat dan materi yang telah dipelajari.

Selanjutnya setelah diberikan perlakuan, mahasiswa diberi posttest terkait minat belajar mahasiswa dengan metode *role playing*. Pada tahapan ini diperoleh hasil rata- rata posttest minat belajar mahasiswa sebesar 81,1. Sehingga, sekilas terlihat bahwa terlihat perbedaan yang signifikan dengan hasil sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sucahyono tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas v sd negeri 0902 bombongan¹⁷. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, terdapat 28 butir pertanyaan utama yang menyatakan bahwa tingkat keberhasilan *role playing* ini dalam kategori baik.

Kemudian, pada tahapan uji hipotesis *Paired Sample Test* menunjukkan bahwa nilai sig. (two tailed) ialah $0,001 < 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat

¹⁷ Sucahyo, E., & dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 0902 Bombongan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), (2025). 3284–3291.

pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* pada materi dimensi PKN SD terhadap minat belajar mahasiswa semester III PGSD STKIP PGRI Pacitan. Berdasarkan kesimpulan hasil tersebut terbukti bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dalam materi dimensi PKN SD mampu mempengaruhi minat belajar mahasiswa dengan rerata hasil yang meningkat. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu membatasi pada metode *role playing*, materi dimensi PKN SD, dan minat belajar. Selain itu, peneliti membatasi penelitian pada satu tempat dan waktu

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 34 mahasiswa Semester III PGSD STKIP PGRI Pacitan, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar mahasiswa pada materi Dimensi PKN SD. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar mahasiswa dari 74,59 pada saat *pretest* menjadi 81,13 pada saat *posttest*. Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample Test* juga menunjukkan nilai signifikansi sig. (two tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Penerapan metode *role playing* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan partisipatif sehingga mahasiswa lebih antusias dalam mengikuti proses perkuliahan. Melalui kegiatan bermain peran, mahasiswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya perhatian, rasa senang, serta keterlibatan aktif mahasiswa selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, metode *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mata kuliah Konsep PKN SD, khususnya pada materi Dimensi PKN SD. Penelitian selanjutnya

diharapkan dapat mengembangkan kajian pada variabel lain, jumlah sampel yang lebih luas, serta membandingkan efektivitas *role playing* dengan metode pembelajaran lainnya untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. W. S., Paudi, F., Ngaito, O., & Hulopi, D. *Strategi Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kepercayaan diri Siswa*. (1), (2025).
- Antika, M., Salsabilla, S., Yusuf, S., & Eko, B. "Studi Literatur : Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa di Sekolah Menengah Pertama". 7, (2024). 437–441.
- Fauzi, J., Indrayani, M., Pertiwi, R. P., Iskandar, H. S., & Pd, M. *Inovasi Kurikulum dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital Pada Sekolah Dasar*. (2022). 298–303.
- Haniah, N. Uji Normalitas dengan Metode Liliefors. *Statistika Pendidikan*, (2013). 1–17. <http://statistikapendidikan.com>
- Hapsari, L. A., Kusumasari, S., Purna, A., & Brata, Y. "Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter dan Kesadaran Bela Negara pada Generasi Muda untuk Pembangunan Bangsa". Vol 2 (4), (2023), 269–276.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. 2", (n.d.). 97–104.
- Maksum dan Ma'mun Hanif, "Motivasi dan Minat Belajar sebagai Faktor Penentu Keberhasilan Belajar dalam Kajian Psikologi Pendidikan," *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pengembangan SDM* 13, no. 2 (2025): 52–60, <https://doi.org/10.37721/psi.v13i2.1776>.
- Naldi, A. "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik". 2 (2), (2024).
- Nurhemah, N., & Rahma, A. "Pengaruh Era Digital Terhadap Pendidikan". 4, (2024), 141–147.

- Sucahyo, E., & dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 0902 Bombongan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), (2025). 3284–3291.
- Tsabitah, N., & Hanif, M. “Upaya Mengatasi Permasalahan Rendahnya Minat Belajar Siswa di Era Digital”. 3(1), (2025). 97–106.
- Ulfa, M., & Saifuddin. “Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran. *Suhuf*, 30, (2018). 35–56.
- Wahyuningsih, N., Naurah, I., Muh, A., Alfattah, A., Alief, M., & Kamal, T. “Implementasi Program Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital”. 5(1), (2025), 18–25.
- Wahyuningsih, N., Naurah, I., Muh, A., Alfattah, A., Alief, M., & Kamal, T. “Implementasi Program Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital”. 5(1), (2025), 18–25.
- Wijayanti, D. N., & Muthali, A. “Penguatan Dimensi Berkebinekaan Global Profil Pelajar Pancasila melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”. 18 (1), (2023). 172–184. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12518>
- Winarti, T. Pengaruh Model Role Playing Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia. *Doctoral Dissertation, Tanjungpura University*. (2017).
- Wirachman, R., & Kurniawati, I. “Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning”. 7 (1), (2023), 37–49.