

Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Metode *Role Playing* Pada Materi Hubungan Dasar Negara Dengan Konstitusi

Wahyu^{1*}, Megayana Ahmad², Susi³, Salpiah⁴

^{1,2}STKIP Arrahmaniyah, Indonesia

³Universitas Pamulang, Indonesia

⁴STKIP Kusuma Negara, Indonesia

Abstrak—Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan motivasi belajar melalui penerapan metode *role playing* pada materi Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif dalam tiga siklus, meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 32 peserta didik kelas X SMK Pelayaran Jakarta. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan perkembangan motivasi belajar antarsiklus serta melakukan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat dari 26,00% pada Siklus I menjadi 54,33% pada Siklus II dan 57,52% pada Siklus III. Peningkatan terbesar terjadi antara Siklus I dan Siklus II sebesar 28,33 poin persentase, sedangkan peningkatan pada Siklus II-III sebesar 3,19 poin persentase. Meskipun menunjukkan perkembangan positif, hasil akhir belum mencapai indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%. Temuan ini menunjukkan bahwa *role playing* berpotensi mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih partisipatif, tetapi pelaksanaan tindakan masih memerlukan penyempurnaan untuk mendukung perkembangan motivasi belajar peserta didik secara lebih optimal.

Kata kunci:

Motivasi belajar,
Role playing,
Konstitusi.

Histori:

Dikirim: 2 Mei 2026

Direvisi: 30 September 2026

Diterima: 30 September 2026

Online: 30 September 2026

©2026 JCV



Author(s) agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Identitas Artikel:

Wahyu, W., Ahmad, M., W., Susi, S., & Salpiah, S. (2026). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Metode *Role Playing* Pada Materi Hubungan Dasar Negara Dengan Konstitusi. *Jurnal Citizenship Virtues*, 6(2), 151-161.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan disposisi peserta didik sebagai warga negara. Pembelajaran

^{1*}Corresponding author.

E-mail: wahyudoangsaja@gmail.com

dalam bidang kewarganegaraan karena itu tidak cukup diarahkan pada penguasaan konsep, tetapi perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam memahami dan menginterpretasikan persoalan kewarganegaraan. Halverson et al. (2025), menjelaskan bahwa pembelajaran kewarganegaraan dapat diarahkan pada pengembangan *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic dispositions* melalui berbagai strategi pembelajaran, termasuk penggunaan sumber primer, *role-play* dan simulasi, serta *academic service learning*. Clark dan Scherpereel (2024), juga menunjukkan bahwa simulasi dalam pendidikan ilmu politik dapat diarahkan pada empat dimensi, yaitu pengetahuan, keterlibatan, keterampilan, dan empati. Sementara itu, Rivers & Bertoli (2024), menunjukkan relevansi pembelajaran berbasis permainan dan *role-play* dalam memberikan pengalaman belajar kewarganegaraan bagi remaja. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang agar peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi dan mengalami proses belajar secara aktif.

Salah satu aspek penting yang mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses tersebut adalah motivasi belajar. Motivasi berkaitan dengan dorongan yang mendasari keterlibatan dan keberlanjutan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Dalam Pendidikan Pancasila, persoalan motivasi menjadi penting karena materi yang bersifat konseptual dapat kehilangan daya tarik apabila proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan didominasi penyampaian informasi oleh guru. Kajian Wang et al. (2024), terhadap 36 penelitian intervensi berbasis *Self-Determination Theory* menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran yang mendukung kebutuhan psikologis peserta didik, khususnya otonomi dan kompetensi, memiliki relevansi terhadap pengembangan motivasi intrinsik dalam pembelajaran. Dalam konteks pendidikan kewarganegaraan, Van Matre et al. (2026), juga menekankan pentingnya menyelaraskan desain program pendidikan kewarganegaraan dengan motivasi peserta didik agar keterlibatan mereka dapat berkembang secara lebih bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, mengambil peran, menyelesaikan tugas, dan memperoleh pengalaman belajar aktif memiliki dasar pedagogis untuk dipertimbangkan dalam upaya memperbaiki kondisi motivasional pembelajaran.

Dukungan empiris terhadap hubungan antara aktivitas pembelajaran berbasis peran dan motivasi juga ditemukan dalam penelitian terdahulu. Chen et al. (2024), misalnya, menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran yang mengintegrasikan gamifikasi berbasis *role-play* menghasilkan nilai dan emosi motivasi belajar yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Pada lingkup yang lebih luas, *systematic review* Ratinho & Martins (2023), terhadap 40 penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran bergamifikasi banyak digunakan untuk mendorong motivasi peserta didik pada jenjang sekolah menengah dan pendidikan tinggi. Meskipun gamifikasi tidak identik dengan *role playing*, temuan tersebut memperlihatkan bahwa rancangan pembelajaran yang memberikan pengalaman aktif dan unsur permainan memiliki relevansi dengan dimensi motivasional pembelajaran.

Permasalahan motivasi juga ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas X SMK Pelayaran Jakarta. Berdasarkan kondisi awal penelitian, pembelajaran masih cenderung menggunakan pola konvensional,

yaitu guru menerangkan materi sementara peserta didik mencatat. Kondisi tersebut diikuti oleh munculnya kebosanan, kejenuhan, serta rendahnya semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi awal tersebut menunjukkan perlunya perbaikan proses pembelajaran melalui metode yang memberikan kesempatan lebih besar kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif.

Kebutuhan tersebut menjadi semakin relevan pada materi Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi. Materi ini tidak hanya menuntut peserta didik memahami konsep dasar negara dan konstitusi, tetapi juga hubungan antarkonsep serta implementasinya dalam kehidupan ketatanegaraan. Oleh karena itu, pembelajaran perlu memberikan pengalaman yang memungkinkan peserta didik menghubungkan konsep dengan situasi yang lebih konkret. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk tujuan tersebut adalah *role playing*. Melalui *role playing*, peserta didik ditempatkan dalam peran dan situasi tertentu sehingga pembelajaran berlangsung melalui interaksi, interpretasi peran, komunikasi, dan keterlibatan dalam skenario yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran.

Winardy & Septiana (2023), menjelaskan bahwa *role-play* dalam pendidikan memiliki karakteristik yang berbeda dari *role-playing games*. Dalam konteks pendidikan, unsur-unsur *role-play* dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran aktif dan memberikan pengalaman yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran transformatif. Namun, penerapannya memerlukan perhatian terhadap rancangan dan pelaksanaan aktivitas agar tujuan pendidikan tetap menjadi orientasi utama. Karakteristik tersebut membuat *role playing* relevan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila karena peserta didik dapat ditempatkan dalam situasi yang menggambarkan peran, hubungan, dan proses dalam kehidupan ketatanegaraan. Relevansi tersebut sejalan dengan Halverson et al. (2025), yang menempatkan *role-play* dan simulasi sebagai salah satu strategi pedagogis dalam pendidikan kewarganegaraan, serta Clark & Scherpereel (2024), yang menunjukkan bahwa simulasi dapat dirancang untuk mendukung pengetahuan, keterlibatan, keterampilan, dan empati.

Konteks yang lebih dekat dengan pembelajaran kewarganegaraan Indonesia juga memperlihatkan relevansi penggunaan metode tersebut. Purnami et al. (2025), menunjukkan penggunaan pembelajaran PKn berbasis *role playing* dalam upaya meningkatkan sikap toleransi antarumat beragama. Sementara itu, Hidayati et al. (2024), melalui *systematic literature review*, mengkaji *role-playing* dalam internalisasi nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran PKn. Kedua kajian tersebut memperlihatkan bahwa *role playing* dapat ditempatkan dalam konteks pedagogi kewarganegaraan ketika pembelajaran membutuhkan keterlibatan peserta didik yang melampaui penerimaan informasi secara pasif. Meskipun variabel yang dikaji berbeda dengan motivasi belajar, penelitian tersebut memperkuat relevansi *role playing* sebagai strategi pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila.

Penelitian yang lebih dekat dengan variabel penelitian ini juga mulai berkembang. Safira (2025) menerapkan *role playing* pada materi hak dan kewajiban untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XII dalam Pendidikan Pancasila. Penelitian tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dan berangkat dari persoalan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Mangopo et al. (2025), juga mengkaji implementasi *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Penelitian Tindakan

Kelas pada jenjang sekolah dasar. Kehadiran penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara *role playing* dan motivasi belajar dalam Pendidikan Pancasila telah memperoleh perhatian empiris. Karena itu, kebaruan penelitian ini tidak ditempatkan pada klaim bahwa *role playing* belum pernah digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar, melainkan pada konteks materi, jenjang peserta didik, dan pola perubahan yang ditemukan selama tindakan.

Berbagai penelitian tersebut secara keseluruhan menunjukkan potensi *role playing* dan strategi pembelajaran berbasis simulasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif. Namun, temuan terdahulu juga mengingatkan bahwa hasil pembelajaran tidak dapat diasumsikan muncul secara otomatis hanya karena suatu metode bersifat aktif. Chen et al. (2024), misalnya, menemukan manfaat pada dimensi motivasional, tetapi tidak menemukan perbedaan skor Bahasa Mandarin dan Matematika antara kelompok eksperimen dan kontrol. Clark & Scherpereel (2024), juga menekankan perlunya penilaian yang sistematis terhadap berbagai tujuan simulasi, bukan sekadar mengasumsikan bahwa simulasi selalu menghasilkan seluruh hasil yang diharapkan. Dengan demikian, penerapan *role playing* perlu dipahami dalam hubungannya dengan karakteristik peserta didik, materi, tujuan pembelajaran, desain aktivitas, serta hasil empiris yang diperoleh.

Atas dasar tersebut, penelitian ini mengambil posisi pada penggunaan metode *role playing* dalam materi Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi di kelas X SMK Pelayaran Jakarta. Dalam tindakan pembelajaran, peserta didik ditempatkan dalam kelompok dan diberikan peran yang berkaitan dengan lembaga negara, termasuk Mahkamah Konstitusi, sehingga konsep ketatanegaraan yang dipelajari dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain peran. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang mengkaji gamifikasi berbasis *role-play*, penggunaan *role playing* untuk pengembangan sikap kewarganegaraan, maupun peningkatan motivasi pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda, penelitian ini memusatkan perhatian pada perkembangan motivasi belajar selama tiga siklus tindakan pada materi ketatanegaraan di jenjang SMK. Posisi penelitian juga diarahkan pada pembacaan perkembangan antarsiklus, sehingga perubahan motivasi tidak hanya dinilai berdasarkan ada atau tidaknya peningkatan, tetapi juga berdasarkan pola perkembangan dan ketercapaiannya terhadap indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan metode *role playing* pada materi Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi di kelas X SMK Pelayaran Jakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif yang melibatkan peneliti dan guru Pendidikan Pancasila. Subjek penelitian terdiri atas 32 peserta didik kelas X SMK Pelayaran Jakarta. PTK dipilih karena penelitian berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran melalui tindakan yang dilaksanakan secara sistematis dan berulang berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Karakter tersebut sejalan dengan *action research* yang menempatkan perbaikan praktik sebagai proses iteratif melalui serangkaian tindakan dan refleksi. Rabgay & Kidman (2023),

menjelaskan bahwa model *action research* Kemmis dan McTaggart berlangsung melalui siklus perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*), dengan hasil dari suatu siklus digunakan untuk mengembangkan tindakan berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan mengikuti empat tahapan tersebut. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyiapkan pembelajaran pada materi Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi; tahap tindakan dilakukan melalui penerapan metode *role playing*; tahap pengamatan diarahkan pada proses pembelajaran dan perkembangan motivasi belajar; sedangkan tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Rancangan tersebut sesuai dengan desain tiga siklus yang dinyatakan dalam naskah penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan perkembangan motivasi belajar peserta didik selama tindakan, sedangkan wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi digunakan untuk melengkapi serta mengonfirmasi data hasil pengamatan. Penggunaan beberapa sumber data tersebut relevan dengan karakter PTK yang membutuhkan pengamatan dan refleksi terhadap tindakan yang berlangsung di kelas. Nazari (2022), menunjukkan bahwa proses *action research* dapat melibatkan wawancara, jurnal reflektif, dan observasi kelas dalam menelaah perkembangan yang terjadi sepanjang tahapan *plan*, *act*, *observe*, dan *reflect*. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan perkembangan motivasi belajar pada setiap siklus. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teknik, yaitu melakukan *cross-check* antara data wawancara dengan hasil observasi dan dokumentasi sebagaimana prosedur yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Perubahan motivasi belajar dianalisis dengan membandingkan hasil pengamatan pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III sehingga perkembangan yang terjadi setelah setiap tindakan dapat diidentifikasi. Pola analisis antarsiklus tersebut sesuai dengan sifat PTK sebagai proses iteratif, karena data dan refleksi yang diperoleh dari suatu siklus menjadi dasar untuk memahami dan memperbaiki tindakan berikutnya. Rabgay & Kidman (2023), menegaskan bahwa proses iteratif dan refleksi berkelanjutan dalam *action research* memungkinkan guru mengidentifikasi persoalan, memodifikasi tindakan, serta menyempurnakan praktik pembelajaran berdasarkan bukti yang diperoleh dari siklus sebelumnya. Penelitian ini menetapkan indikator keberhasilan apabila 80% peserta didik mengalami peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi. Oleh karena itu, perkembangan persentase motivasi pada setiap siklus digunakan untuk melihat perubahan yang terjadi selama tindakan, sedangkan ketercapaian persentase 80% digunakan sebagai dasar untuk menentukan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMK Pelayaran Jakarta masih menghadapi permasalahan dalam motivasi belajar peserta didik. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), sedangkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas. Kondisi tersebut ditandai dengan rendahnya keinginan peserta didik untuk

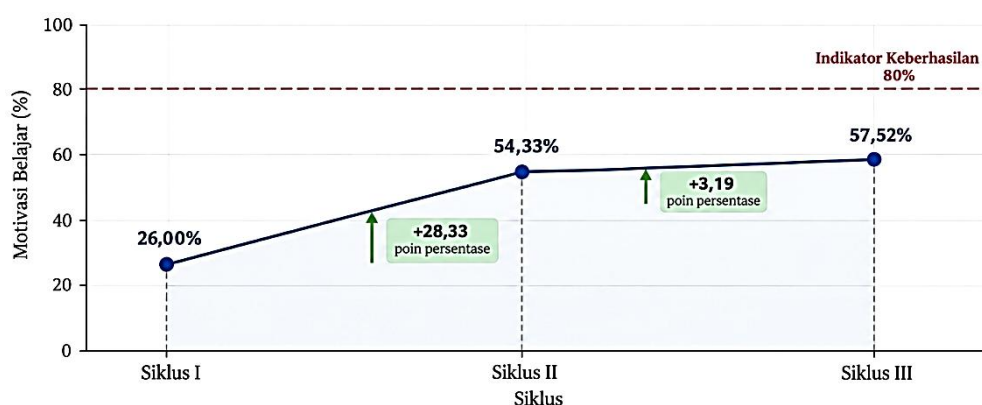
terlibat dalam pembelajaran, munculnya kejenuhan, serta belum optimalnya penggunaan waktu pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, metode *role playing* diterapkan pada materi Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi sebagai tindakan untuk memberikan ruang partisipasi yang lebih besar kepada peserta didik. Kondisi awal tersebut penting karena perubahan yang diamati selama tindakan perlu dibaca dalam konteks pergeseran dari pembelajaran yang relatif pasif menuju aktivitas belajar yang lebih partisipatif.

Tabel 1. Perkembangan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Setiap Siklus

Siklus	Motivasi Belajar	Perubahan Antarsiklus
Siklus I	26,00%	—
Siklus II	54,33%	+28,33 poin persentase
Siklus III	57,52%	+3,19 poin persentase

Sumber: Data penelitian, diolah dari hasil yang dilaporkan peneliti.

Pelaksanaan tindakan selama tiga siklus menunjukkan adanya perkembangan motivasi belajar. Pada Siklus I, persentase motivasi belajar tercatat sebesar 26,00%. Persentase tersebut meningkat menjadi 54,33% pada Siklus II dan kembali meningkat menjadi 57,52% pada Siklus III. Dengan demikian, peningkatan terbesar terjadi antara Siklus I dan Siklus II sebesar 28,33 poin persentase, sedangkan antara Siklus II dan Siklus III hanya meningkat 3,19 poin persentase. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan sebesar 31,52 poin persentase dari Siklus I sampai Siklus III. Pola tersebut menunjukkan bahwa perkembangan motivasi selama tindakan berlangsung positif, tetapi tidak linear, karena kenaikan relatif besar pada Siklus II diikuti peningkatan yang jauh lebih kecil pada Siklus III.



Gambar 1. Perkembangan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Setiap Siklus

Peningkatan tersebut berlangsung bersamaan dengan perubahan aktivitas pembelajaran melalui penerapan *role playing*. Peserta didik tidak hanya menerima penjelasan materi, tetapi terlibat dalam aktivitas kelompok dan memainkan peran yang berkaitan dengan lembaga negara, termasuk Mahkamah Konstitusi. Pergeseran dari pembelajaran yang sebelumnya cenderung berpusat pada guru menuju aktivitas berbasis peran memberikan konteks pedagogis bagi perkembangan motivasi yang ditemukan. Dalam kerangka motivasi belajar, Wang et al. (2024), menunjukkan melalui *systematic review* dan meta-analisis bahwa intervensi pendidikan berbasis *Self-Determination Theory* relevan dalam

mendukung kebutuhan psikologis dan motivasi peserta didik. Meskipun penelitian ini tidak mengukur kebutuhan psikologis tersebut secara langsung, aktivitas yang memberikan ruang keterlibatan dan peran kepada peserta didik secara konseptual konsisten dengan pembelajaran yang tidak semata-mata menempatkan mereka sebagai penerima informasi.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesamaan arah dengan sejumlah penelitian mengenai pembelajaran berbasis peran. Chen et al. (2024), menemukan bahwa peserta didik yang memperoleh pengelolaan kelas berbasis gamifikasi *role-play* menunjukkan nilai dan emosi motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol setelah 11 minggu. Yang et al. (2024), juga menempatkan motivasi dan keterlibatan belajar sebagai hasil yang dianalisis dalam penerapan strategi *micro-game* berbasis *role-play*. Pada lingkup yang lebih luas, *systematic review* Ratinho & Martins (2023), menunjukkan bahwa strategi pembelajaran bergamifikasi banyak dikaji dalam hubungannya dengan motivasi pada jenjang sekolah menengah dan pendidikan tinggi. Kesamaan tersebut memberikan dukungan terhadap potensi aktivitas belajar berbasis peran dan permainan dalam dimensi motivasional. Namun, gamifikasi dan *micro-game* tidak identik dengan *role playing* yang digunakan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian terdahulu tersebut lebih tepat digunakan sebagai dukungan komparatif daripada sebagai bukti bahwa mekanisme perubahan motivasi dalam seluruh pendekatan tersebut sama.

Temuan penelitian juga memperoleh pembandingan yang lebih dekat dari konteks Pendidikan Pancasila. Safira (2025), melaporkan penerapan *role playing* pada materi hak dan kewajiban dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XII melalui Penelitian Tindakan Kelas. Mangopo et al. (2025), juga menggunakan *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan perhatian terhadap peningkatan motivasi belajar, meskipun dilakukan pada jenjang sekolah dasar. Kesamaan arah penelitian tersebut memperlihatkan bahwa *role playing* memiliki relevansi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang dan materi yang berbeda. Akan tetapi, hasil penelitian ini memberikan gambaran yang lebih kritis karena peningkatan motivasi yang ditemukan tidak berlangsung dengan besaran yang sama pada setiap siklus dan belum mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Dalam perspektif Pendidikan Kewarganegaraan, relevansi temuan penelitian tidak hanya terletak pada peningkatan persentase motivasi. Materi Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi memuat konsep ketatanegaraan yang dapat menjadi abstrak apabila pembelajaran hanya berlangsung melalui penjelasan verbal. Pemberian peran yang merepresentasikan lembaga negara memungkinkan konsep tersebut ditempatkan dalam situasi pembelajaran yang lebih partisipatif. Halverson et al. (2025), menempatkan *role-play* dan simulasi sebagai bagian dari strategi pendidikan kewarganegaraan yang dapat diarahkan pada pengembangan *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic dispositions*. Clark & Scherpereel (2024), juga menunjukkan bahwa simulasi dalam pendidikan ilmu politik dapat dirancang dalam kaitannya dengan pengetahuan, keterlibatan, keterampilan, dan empati. Sementara itu, Rivers & Bertoli (2024), memperlihatkan bagaimana pengalaman berbasis permainan dan *role-play* dapat digunakan untuk melibatkan remaja dalam pembelajaran kewarganegaraan dan sosial-emosional.

Namun, batas interpretasi perlu ditegaskan. Penelitian ini tidak mengukur *civic knowledge*, *civic skills*, *civic dispositions*, maupun empati, sehingga peningkatan motivasi sebesar 31,52 poin persentase tidak dapat ditafsirkan sebagai bukti peningkatan kompetensi kewarganegaraan. Temuan yang dapat dipertahankan adalah bahwa pembelajaran berbasis peran menunjukkan relevansi sebagai kondisi pedagogis yang mendukung perkembangan motivasi ketika peserta didik mempelajari konsep ketatanegaraan. Pembatasan interpretasi tersebut penting agar kontribusi penelitian terhadap Pendidikan Kewarganegaraan tidak dibangun melalui klaim yang melampaui variabel yang sebenarnya diukur.

Temuan yang lebih penting secara analitis adalah perlambatan peningkatan motivasi pada siklus terakhir. Kenaikan sebesar 28,33 poin persentase antara Siklus I dan Siklus II hanya diikuti peningkatan 3,19 poin persentase antara Siklus II dan Siklus III. Pola tersebut menunjukkan bahwa penambahan siklus tindakan tidak dengan sendirinya menghasilkan peningkatan motivasi dengan besaran yang sama. Dengan kata lain, data penelitian tidak mendukung interpretasi sederhana bahwa semakin sering *role playing* dilaksanakan, semakin tinggi pula motivasi yang akan diperoleh. Temuan ini justru mengarahkan perhatian pada kualitas tindakan, bukan hanya frekuensi pelaksanaannya.

Interpretasi tersebut sejalan dengan pemahaman bahwa motivasi dan keterlibatan merupakan konstruk yang kompleks. Reeve et al. (2025), melalui meta-analisis mengenai berbagai tipe student engagement, menunjukkan perlunya membedakan bentuk-bentuk keterlibatan peserta didik dan fungsi spesifiknya dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, fakta bahwa peserta didik mengikuti aktivitas *role playing* tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa seluruh peserta didik mengalami perkembangan motivasi dengan tingkat yang sama. Kualitas rancangan peran, keterlibatan setiap anggota, relevansi skenario, fasilitasi guru, dan refleksi setelah bermain peran secara konseptual dapat menjadi aspek penting dalam implementasi metode tersebut. Namun, karena aspek-aspek itu tidak diukur secara terpisah, penelitian ini tidak dapat menentukan bahwa faktor-faktor tersebut merupakan penyebab perlambatan peningkatan pada Siklus III.

Pola tersebut menjadi semakin penting ketika dibandingkan dengan indikator keberhasilan penelitian. Penelitian menetapkan keberhasilan apabila 80% peserta didik mengalami peningkatan motivasi belajar, sedangkan hasil Siklus III hanya mencapai 57,52%. Dengan demikian, terdapat selisih 22,48 poin persentase dari indikator keberhasilan. Oleh karena itu, perlu dibedakan secara tegas antara peningkatan motivasi belajar dan ketercapaian indikator keberhasilan tindakan. Data mendukung kesimpulan pertama karena terjadi perkembangan dari 26,00% menjadi 57,52%, tetapi tidak mendukung pernyataan bahwa tindakan telah memenuhi target keberhasilan 80%.

Ketidaktercapaian target tersebut tidak menghilangkan nilai temuan penelitian. Sebaliknya, hasil tersebut memberikan perspektif yang lebih realistis bahwa penggunaan metode pembelajaran partisipatif tidak secara otomatis menjamin perubahan motivasi pada seluruh peserta didik. Chen et al. (2024), misalnya, menemukan manfaat *role-play gamification* pada dimensi motivasional, tetapi tidak menemukan perbedaan skor Bahasa Mandarin dan Matematika antara kelompok eksperimen dan kontrol. Clark & Scherpereel (2024), juga mengingatkan pentingnya membedakan berbagai hasil yang dituju oleh penggunaan simulasi. Dengan demikian, keberhasilan suatu strategi pembelajaran perlu dinilai

berdasarkan variabel dan indikator yang memang diukur, bukan berdasarkan asumsi bahwa metode aktif selalu menghasilkan seluruh hasil belajar yang diharapkan.

Secara pedagogis, hasil penelitian memberikan implikasi bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi ketatanegaraan. Guru dapat menggunakan *role playing* sebagai alternatif untuk mengurangi dominasi pembelajaran satu arah dengan menempatkan peserta didik dalam situasi yang merepresentasikan peran dan proses kelembagaan negara. Namun, *role playing* sebaiknya tidak berhenti sebagai aktivitas dramatik. Winardy & Septiana (2023), menekankan perbedaan antara *role-play* dalam konteks pendidikan dan *role-playing games*, sekaligus menunjukkan pentingnya desain aktivitas yang tetap berorientasi pada tujuan pendidikan. Halverson et al. (2025) juga menempatkan *role-play* dan simulasi sebagai pedagogi yang relevan dalam pendidikan kewarganegaraan. Dengan demikian, pembagian peran perlu dikaitkan dengan tujuan pembelajaran, skenario perlu merepresentasikan konsep atau persoalan kewarganegaraan yang sedang dipelajari, dan aktivitas bermain peran perlu diikuti refleksi yang membantu peserta didik menghubungkan pengalaman simulatif dengan konsep ketatanegaraan.

Kontribusi penelitian ini dengan demikian bukan pada klaim bahwa *role playing* merupakan metode baru atau telah sepenuhnya berhasil meningkatkan motivasi belajar. Penelitian-penelitian sebelumnya telah menggunakan pendekatan serupa dalam Pendidikan Pancasila, termasuk untuk meningkatkan motivasi belajar. Kontribusi penelitian ini lebih spesifik pada penyediaan bukti kontekstual mengenai perkembangan motivasi selama penerapan pembelajaran berbasis peran pada materi Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi di jenjang SMK. Penelitian memperlihatkan tiga hal: motivasi berkembang selama tindakan; besaran peningkatannya berbeda antarsiklus; dan peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan 80%. Temuan ini menggeser pembahasan dari pertanyaan sederhana mengenai apakah *role playing* “berhasil” menuju pertanyaan yang lebih kritis mengenai sejauh mana perkembangan motivasi terjadi dan apakah perkembangan tersebut telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan.

Interpretasi hasil tetap perlu mempertimbangkan keterbatasan penelitian. Data yang tersedia belum menjelaskan secara terperinci indikator dan skala pengukuran motivasi, prosedur penghitungan persentase motivasi belajar, modifikasi tindakan dari satu siklus ke siklus berikutnya, maupun hasil refleksi yang menjadi dasar perubahan tindakan. Keterbatasan tersebut menyebabkan penelitian belum dapat menjelaskan secara pasti mekanisme yang mendasari peningkatan besar pada Siklus II maupun perlambatan peningkatan pada Siklus III. Oleh karena itu, temuan penelitian lebih tepat dipahami sebagai bukti kontekstual mengenai perkembangan motivasi selama penerapan *role playing* daripada sebagai bukti kausal bahwa metode tersebut secara mandiri menghasilkan perubahan motivasi belajar.

KESIMPULAN

Penerapan metode *role playing* pada materi Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas X SMK Pelayaran Jakarta selama tiga siklus tindakan. Persentase motivasi belajar meningkat dari 26,00% pada Siklus I menjadi 54,33% pada Siklus II dan 57,52%

pada Siklus III. Peningkatan terbesar terjadi antara Siklus I dan Siklus II sebesar 28,33 poin persentase, sedangkan antara Siklus II dan Siklus III peningkatan melambat menjadi 3,19 poin persentase. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan motivasi selama penerapan *role playing* berlangsung positif, tetapi tidak linear. Selain itu, hasil akhir sebesar 57,52% masih berada di bawah indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%, sehingga tindakan yang dilaksanakan menunjukkan peningkatan motivasi belajar, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan, temuan penelitian menunjukkan relevansi *role playing* sebagai alternatif pedagogis untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih partisipatif, khususnya pada materi ketatanegaraan yang memuat konsep mengenai dasar negara, konstitusi, dan kelembagaan negara. Aktivitas berbasis peran memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran, bukan hanya menerima informasi secara satu arah. Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *role playing* tidak dengan sendirinya menjamin tercapainya motivasi belajar sesuai target yang ditetapkan. Oleh karena itu, penerapannya perlu didukung oleh perencanaan peran dan skenario yang relevan, keterlibatan peserta didik secara merata, fasilitasi guru, serta refleksi terhadap pelaksanaan tindakan. Penelitian selanjutnya perlu mendokumentasikan perubahan tindakan dan hasil refleksi setiap siklus secara lebih sistematis serta menggunakan instrumen motivasi yang memiliki indikator, skala penilaian, dan prosedur penghitungan yang jelas agar perkembangan motivasi peserta didik dapat dianalisis secara lebih terukur.

REFERENSI

- Chen, P.-Z., Chang, T.-C., & Wu, C.-L. (2024). Class of Oz: Role-play gamification integrated into classroom management motivates elementary students to learn. *Educational Studies*, 50(6), 1373–1388. <https://doi.org/10.1080/03055698.2022.2081788>
- Clark, N., & Scherpereel, J. A. (2024). Do political science simulations promote knowledge, engagement, skills, and empathy? *Journal of Political Science Education*, 20(1), 133–152. <https://doi.org/10.1080/15512169.2023.2204236>
- Halverson, L. R., Tucker, E., & Smith, G. H. (2025). Teaching civics: An overview of instructional strategies using primary sources, role-play and simulations, and academic service learning for teaching civic knowledge, skills, and dispositions. *The Social Studies*, 116(4), 211–231. <https://doi.org/10.1080/00377996.2024.2379908>
- Hidayati, N., Winarno, W., & Adi, F. (2024). Role-playing for internalizing Pancasila values in PKn learning: A systematic literature review. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(4), 643–655. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i4.90572>
- Mangopo, M., Iskandar, A. M., Satriawti, & Damayanti, A. (2025). Implementasi model pembelajaran role playing terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 350–362. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.34313>
- Nazari, M. (2022). Plan, act, observe, reflect, identity: Exploring teacher identity construction across the stages of action research. *RELC Journal*, 53(3), 672–685. <https://doi.org/10.1177/0033688220972456>

- Purnami, I. G. A. A. L., Sanjaya, D. B., & Swastika, N. (2025). Role-playing-based civics education as an effort to improve interfaith tolerance attitudes. *Indonesian Journal of Instruction*, 6(2), 414–423. <https://doi.org/10.23887/iji.v6i2.98315>
- Rabgay, T., & Kidman, G. (2023). Multiple iterations and messiness in the implementation of action research by Bhutanese secondary science teachers. *Discover Education*, 2(1), <https://doi.org/10.1007/s44217-023-00077-4>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Reeve, J., Basarkod, G., Jang, H.-R., Gargurevich, R., Jang, H., & Cheon, S. H. (2025). Specialized purpose of each type of student engagement: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 37(1), Article 13. <https://doi.org/10.1007/s10648-025-09989-z>
- Rivers, S. E., & Bertoli, M. C. (2024). Using games to ignite teens' civic and social and emotional learning. *Frontiers in Education*, 9, 1322721. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1322721>
- Safira, A. (2025). Penerapan model pembelajaran role playing pada materi hak dan kewajiban untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XII-2 SMA Negeri 1 Rantau Selatan. *PeTeKa: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(3), 923–930. <https://doi.org/10.31604/ptk.v8i3.923-930>
- Van Matre, J. C., de Wit, A., & Demeijer, F. (2026). Motivating business students for civic education: Design principles for aligning civic engagement programs with student motivation. *Journal of Business Ethics*, 203, 751–768. <https://doi.org/10.1007/s10551-025-06059-w>
- Wang, Y., Wang, H., Wang, S., Wind, S. A., & Gill, C. (2024). A systematic review and meta-analysis of self-determination-theory-based interventions in the education context. *Learning and Motivation*, 87, 102015. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.102015>
- Winardy, G. C. B., & Septiana, E. (2023). Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100527. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>
- Yang, G., Zheng, D., Chen, J.-H., Zeng, Q.-F., Tu, Y.-F., & Zheng, X.-L. (2024). The effects of a role-play-based micro-game strategy on students' computational thinking, learning engagement and learning motivation. *Interactive Learning Environments*, 32(9), 5678–5698. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2223239>