Volume I nomor I Juni/Desember 20xx
Available online at https://ejournal.stit almubarok.ac.id/index.php/Widyalaya/index Email: | EISSN: **** **** | Published by Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Mubarok Lampung Tengah

STRATEGI PEMBELAJARAN KREATIF *ROLE PLAY* PADA MATA PELAJARAN PKN UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER NASIONALISME PADA SISWA KELAS II DI SDN 2 BUMI SETIA TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Alfina Amri Aulia, STIT Al Mubarok Bandar Mataram, Lampung tengah, email: amrialfina@gmail.com
Bunayar, STIT Al Mubarok Bandar Mataram, Lampung tengah, email: bunayarmpd@gmail.com
Syaifur Rohman, STIT Al Mubarok Bandar Mataram, Lampung tengah, email: syaifurrohman707@gmail.com
Aziz Mukhamad Thoha, STIT Al Mubarok Bandar Mataram, Lampung tengah, email: azizthoha97@gmail.com

Coresponding Author: amrialfina@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi strategi pembelajaran kreatif *role play* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi lambang negara pada siswa kelas II di SDN 2 Bumi Setia, peran guru dalam pelaksanaannya, serta faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kreatif *role play* berperan dalam meningkatkan keaktifan, komunikasi, kolaborasi, dan pemahaman siswa terhadap makna, fungsi, serta nilai-nilai yang terkandung dalam lambang negara Indonesia. Guru berperan sebagai fasilitator, pendamping, motivator, dan evaluator dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, strategi pembelajaran kreatif *role play* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang membantu siswa memahami materi lambang negara secara lebih konkret, aktif, dan bermakna.

Kata Kunci: Pembelajaran kreatif *role play,* pemahaman siswa, pendidikan pancasila

ABSTRACT:

This study aims to examine the implementation of the creative role-play learning strategy in the Pancasila Education subject specifically regarding the national emblem for second-grade students at SDN 2 Bumi Setia. It also investigates the teacher's role in this implementation, as well as the supporting and inhibiting factors encountered. The study employs a qualitative approach, utilizing data collection techniques such as in-depth interviews, observation, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the application of the creative role-play strategy helps enhance student engagement, communication, collaboration, and understanding of the meaning, function, and values embodied in Indonesia's national emblem. The teacher acts as a facilitator, guide, motivator, and evaluator in creating an interactive and enjoyable learning experience. Thus,

the creative role-play strategy serves as a viable alternative for helping students understand the material on the national emblem in a more concrete, active, and meaningful way.

Keywords: *Creative role-play learning, student understanding, Pancasila Education*

Pendahuluan

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Pendidikan karakter perlu diberikan sejak usia sekolah dasar karena pada tahap tersebut peserta didik mulai membangun kebiasaan, sikap, dan pemahaman mengenai nilai yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari (Anatasya & Dewi, 2021). Salah satu karakter yang penting ditanamkan sejak dini adalah nasionalisme. Karakter nasionalisme dapat diwujudkan melalui rasa bangga sebagai bangsa Indonesia, kecintaan terhadap tanah air, penghargaan terhadap keberagaman, kesediaan menjaga persatuan, serta penghormatan terhadap jasa para pahlawan (Jusnita, 2021). Penanaman karakter nasionalisme sejak sekolah dasar menjadi penting karena peserta didik merupakan generasi yang akan melanjutkan kehidupan bangsa dan negara (Puspitasari et al., 2023).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki posisi strategis dalam menanamkan nilai-nilai karakter karena pembelajarannya berkaitan dengan kehidupan berbangsa dan bernegara, Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, persatuan, keberagaman, serta nilai-nilai kehidupan sosial (Anatasya & Dewi, 2021). Pembelajaran PKn tidak seharusnya hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan secara teoritis, tetapi juga perlu memberikan pengalaman kepada peserta didik agar mampu memahami dan menerapkan nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari (Parawangsa et al., 2021). Dalam konteks pendidikan karakter, pembelajaran PKn dapat menjadi sarana untuk membangun sikap cinta tanah air melalui kegiatan pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik (Rhomadhoni & Sukartono, 2025). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran PKn tidak hanya dapat dilihat dari kemampuan siswa menjawab pertanyaan, tetapi juga dari berkembangnya sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai kewarganegaraan.

Namun, pembelajaran PKn di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan didominasi penyampaian materi secara verbal dapat menyebabkan peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk mengalami secara langsung nilai-nilai yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya inovasi dan kreativitas guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Anatasya & Dewi, 2021). Pembelajaran yang melibatkan aktivitas, pengalaman, interaksi, dan kerja sama antarsiswa dapat membantu peserta didik memahami nilai karakter secara lebih konkret (Sunarno et al., 2023). Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu menghubungkan materi PKn dengan situasi kehidupan nyata.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik adalah *role play* atau bermain peran. Strategi *role play*

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu sehingga mereka dapat memahami materi melalui pengalaman langsung. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam proses mengamati, berkomunikasi, bekerja sama, mengambil peran, dan merefleksikan pengalaman belajar (Wijokongko et al., 2023). Penerapan *role play* dalam pembelajaran PPKn juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena pembelajaran berlangsung melalui aktivitas yang lebih interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Fa'izah et al., 2026). Selain itu, penelitian mengenai penerapan *role playing* pada pembelajaran PKn menunjukkan bahwa strategi tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar melalui kegiatan bermain peran yang terstruktur (Syahrawati et al., 2024).

Strategi *role play* juga memiliki relevansi dengan pembentukan karakter karena siswa dapat belajar memahami nilai melalui tindakan dan pengalaman, bukan hanya melalui penjelasan konseptual. Dalam pembelajaran yang berkaitan dengan nasionalisme, siswa dapat diarahkan untuk memainkan peran yang menggambarkan kehidupan sebagai warga negara, seperti menghargai simbol negara, menjaga persatuan, menghormati keberagaman, bekerja sama, dan menunjukkan rasa bangga terhadap bangsa Indonesia. Penelitian mengenai penggunaan *role playing* untuk menumbuhkan karakter nasionalisme menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat membantu siswa memahami dan mempraktikkan sikap nasionalisme melalui pengalaman memainkan karakter yang berkaitan dengan nilai kebangsaan (Ma'rufah, 2023). Hal tersebut sejalan dengan penelitian mengenai pembentukan karakter cinta tanah air melalui pembelajaran PKn yang menunjukkan bahwa pembelajaran kewarganegaraan dapat menjadi media untuk mengembangkan karakter nasionalisme peserta didik sekolah dasar (Rhomadhoni & Sukartono, 2025).

Berdasarkan pra-survey yang dilakukan di SDN 2 Bumi Setia pada 21 Januari 2026, ditemukan bahwa beberapa siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang negara Indonesia dan memahami nilai-nilai nasionalisme. Dalam proses pembelajaran, penggunaan metode yang masih cenderung konvensional menyebabkan sebagian siswa kurang antusias, kurang fokus, dan belum optimal dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung melalui kegiatan yang konkret, interaktif, dan menyenangkan. Strategi *role play* dapat menjadi salah satu alternatif karena memungkinkan siswa memahami materi melalui pengalaman, interaksi, dan praktik langsung. Temuan tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn yang menggunakan *role playing* dapat memberikan respons positif dari siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Fa'izah et al., 2026).

Penguatan karakter nasionalisme pada peserta didik sekolah dasar juga membutuhkan pembelajaran yang dilakukan secara berkelanjutan dan melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan siswa. Penelitian tentang pembinaan karakter nasionalisme menunjukkan bahwa pembiasaan dalam kegiatan sekolah dapat membantu menumbuhkan rasa cinta terhadap bangsa dan negara pada peserta didik (Puspitasari et al., 2023). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa program pendidikan nilai dalam pembelajaran PPKn dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan karakter nasionalisme siswa sekolah dasar (Sunarno et al., 2023). Dengan demikian, strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung, interaksi sosial, dan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai kebangsaan menjadi penting dalam proses penanaman karakter nasionalisme.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran PKn yang ideal dengan kondisi pembelajaran di lapangan. Secara ideal, pembelajaran PKn pada siswa kelas II tidak hanya memberikan pemahaman secara teoritis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang membantu siswa mengenal, memahami, dan mempraktikkan nilai-nilai nasionalisme dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai penelitian telah menunjukkan manfaat *role play* dalam meningkatkan keaktifan, hasil belajar, dan keterlibatan siswa pada pembelajaran PKn (Syahrawati et al., 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa *role play* dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn untuk menumbuhkan sikap sosial dan karakter siswa (Fa'izah et al., 2026). Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan strategi pembelajaran kreatif *role play* pada mata pelajaran PKn untuk menanamkan nilai karakter nasionalisme pada siswa kelas II di SDN 2 Bumi Setia masih terbatas. Kesenjangan tersebut menjadi *research gap* yang mendasari pentingnya penelitian ini dilakukan.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran kreatif *role play* pada mata pelajaran PKn untuk menanamkan nilai karakter nasionalisme pada siswa kelas II di SDN 2 Bumi Setia, mendeskripsikan proses penanaman nilai karakter nasionalisme melalui strategi tersebut, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami secara mendalam penerapan strategi pembelajaran kreatif *Role Play* pada mata pelajaran PKn dalam menanamkan nilai karakter nasionalisme siswa kelas II. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Bumi Setia, Kecamatan Seputih Mataram, Kabupaten Lampung Tengah, mulai 21 Januari 2026 sampai penelitian selesai. Pemilihan lokasi didasarkan pada adanya permasalahan dalam pembelajaran PKn, khususnya masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan memahami lambang negara dan nilai-nilai nasionalisme sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang aktif dan konkret (Fadli, 2021).

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari guru kelas II sebagai informan utama, siswa kelas II sebagai informan pendukung, serta kepala sekolah. Informan dipilih berdasarkan keterlibatan langsung dan pengetahuan mereka terhadap penerapan strategi *Role Play* dalam pembelajaran PKn. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti perangkat pembelajaran, bahan ajar, hasil evaluasi siswa, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran (Sulung & Mospawi, 2024).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pembelajaran PKn dengan memperhatikan penerapan *Role Play*, aktivitas dan keterlibatan siswa, interaksi guru dan siswa, serta penanaman nilai karakter nasionalisme. Wawancara dilakukan kepada guru kelas II, kepala sekolah, dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan, respons siswa, serta faktor pendukung dan penghambat strategi *Role Play*. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data melalui perangkat pembelajaran dan dokumentasi kegiatan (Daruhadi & Sopiati, 2024). Analisis data dilakukan secara interaktif melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Qomarudin & Syadiah, 2024). Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan

triangulasi teknik dengan membandingkan informasi dari guru, kepala sekolah, dan siswa serta hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Strategi Pembelajaran Kreatif *Role Play* pada Mata Pelajaran PKn

Hasil penelitian di SDN 2 Bumi Setia Seputih Mataram menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kreatif *role play* telah diterapkan dalam pembelajaran PKn kelas II, khususnya pada materi lambang negara Indonesia. Guru memilih strategi *role play* karena dianggap sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II yang masih senang belajar melalui aktivitas bermain, bergerak, dan berinteraksi secara langsung. Penerapan strategi tersebut diarahkan agar peserta didik tidak hanya menerima penjelasan mengenai lambang negara secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan memainkan suatu peran. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara lebih aktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik terlihat antusias mengikuti kegiatan, berani tampil di depan kelas, serta aktif bekerja sama dengan teman dalam kelompok (Hasil Observasi di Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026).

Perencanaan strategi *role play* dilakukan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Guru terlebih dahulu menentukan tujuan pembelajaran, memilih materi yang akan disampaikan, menyiapkan media pembelajaran, serta menyusun skenario bermain peran yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan peserta didik. Media yang digunakan berupa gambar Garuda Pancasila dan simbol-simbol sila Pancasila. Perencanaan tersebut dilakukan agar kegiatan bermain peran tetap terarah dan memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran PKn. Guru kelas II menjelaskan bahwa perencanaan dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, menyiapkan skenario *role play* yang disesuaikan dengan usia peserta didik, serta menyediakan media pendukung berupa gambar Garuda Pancasila dan simbol-simbolnya. Kegiatan tersebut dirancang agar peserta didik aktif dan dapat memahami makna lambang negara melalui pengalaman langsung (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026).

Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi. Guru mengajak peserta didik mengingat kembali materi yang berkaitan dengan Pancasila dan lambang negara Indonesia. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan mengenai kegiatan *role play* yang akan dilaksanakan. Peserta didik kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan peran yang berbeda. Pembagian peran dilakukan agar setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Beberapa peserta didik diberikan peran sebagai Garuda Pancasila, sedangkan peserta didik lainnya memerankan simbol-simbol sila Pancasila serta menjelaskan makna dari simbol tersebut. Guru memberikan arahan dan memastikan peserta didik memahami peran masing-masing sebelum kegiatan dimulai.

Dalam pelaksanaan *role play*, guru terlebih dahulu menjelaskan materi mengenai Garuda Pancasila, unsur-unsur yang terdapat dalam lambang negara, makna simbol-simbol sila Pancasila, serta hubungan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Setelah penjelasan diberikan, peserta didik mulai menjalankan peran yang telah ditentukan. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk tampil di depan kelas dan menunjukkan perannya. Guru berperan memberikan petunjuk, mengarahkan jalannya kegiatan, serta membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan. Guru kelas II menjelaskan bahwa kegiatan

dimulai dengan pemberian materi mengenai lambang negara, kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan peran untuk memerankan Garuda Pancasila dan simbol-simbol sila. Setelah itu, setiap kelompok menampilkan perannya di depan kelas (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026).

Kegiatan bermain peran dilakukan dengan melibatkan peserta didik secara langsung. Salah satu peserta didik berperan sebagai burung Garuda, sedangkan peserta didik lainnya membawa gambar simbol dari masing-masing sila Pancasila. Peserta didik kemudian berdiri di depan kelas sesuai dengan peran yang telah diberikan. Guru meminta peserta didik menyebutkan nama simbol yang diperankan serta menjelaskan makna dari simbol tersebut. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk menghubungkan materi yang telah dijelaskan dengan kegiatan yang mereka lakukan. Proses tersebut juga membuat pembelajaran tidak hanya berlangsung dalam bentuk mendengarkan penjelasan guru, tetapi melibatkan aktivitas fisik, komunikasi, dan interaksi antarpeserta didik.

Selama proses bermain peran berlangsung, peserta didik menunjukkan respons yang positif. Peserta didik tampak bersemangat menjalankan perannya dan berusaha mengikuti arahan guru. Peserta didik yang sebelumnya kurang aktif mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara dan tampil di depan kelas. Sementara itu, peserta didik yang lebih aktif membantu teman kelompoknya dalam mempersiapkan dan menjalankan peran. Kerja sama antarpeserta didik juga terlihat ketika mereka saling membantu mengingat peran, menyiapkan media, dan memberikan dukungan kepada teman yang tampil di depan kelas. Salah satu peserta didik menyampaikan bahwa dirinya mengikuti kegiatan bermain peran mengenai lambang negara dan kegiatan tersebut membuatnya menjadi lebih semangat belajar (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026).

Respons positif juga terlihat dari peserta didik yang menilai bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik ketika dilakukan melalui kegiatan bermain. Peserta didik tidak hanya mengikuti pembelajaran dengan duduk dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi dapat bergerak, tampil, dan berinteraksi dengan teman. Salah satu peserta didik menyampaikan bahwa proses pembelajaran terasa sangat menarik apabila dilakukan sambil bermain sehingga membuatnya lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar dari awal sampai akhir (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *role play* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Pelaksanaan strategi *role play* juga memperoleh dukungan dari pihak sekolah. Kepala SDN 2 Bumi Setia menjelaskan bahwa sekolah mendorong guru untuk menggunakan strategi pembelajaran yang aktif dan kreatif. Dukungan tersebut diberikan melalui supervisi akademik, penyediaan sarana dan media pembelajaran, serta pemberian motivasi kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dukungan sekolah tersebut menjadi salah satu faktor yang membantu guru dalam melaksanakan kegiatan bermain peran di kelas (Wawancara dengan Ika Dewi Wuryaningrum, 17 Juni 2026).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pelaksanaan strategi *role play* pada mata pelajaran PKn kelas II di SDN 2 Bumi Setia dilakukan melalui beberapa tahapan. Guru terlebih dahulu melakukan perencanaan dengan menentukan tujuan, materi, media, dan skenario bermain peran. Selanjutnya, pembelajaran dimulai dengan apersepsi dan penyampaian materi mengenai lambang negara Indonesia. Peserta didik kemudian dibagi menjadi kelompok dan diberikan peran sesuai dengan materi yang dipelajari. Dalam kegiatan tersebut, peserta didik menampilkan

peran di depan kelas, menjelaskan simbol yang diperankan, serta menghubungkannya dengan nilai-nilai Pancasila. Guru selama proses pembelajaran bertindak sebagai pembimbing dan pengarah agar kegiatan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah kegiatan selesai, guru bersama peserta didik melakukan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Penggunaan strategi *role play* pada materi lambang negara juga menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dapat dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas II. Materi mengenai lambang negara yang pada awalnya bersifat abstrak dapat diperkenalkan melalui kegiatan yang lebih konkret dengan cara peserta didik melihat, memegang, memerankan, menyebutkan, dan menjelaskan simbol-simbol Pancasila. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar secara langsung. Selain itu, kegiatan kelompok dalam *role play* memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *role play* pada pembelajaran PKn kelas II di SDN 2 Bumi Setia telah mencerminkan karakteristik pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pihak yang aktif dalam proses belajar. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat dalam kegiatan memerankan tokoh atau simbol, berkomunikasi, bekerja sama, dan menyampaikan pemahamannya di depan kelas. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Sanjaya yang menjelaskan bahwa bermain peran merupakan salah satu bentuk simulasi yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui pemeranan karakter atau objek tertentu. Pengalaman langsung tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2016). Hasil tersebut juga sejalan dengan penelitian Nurhayati dan Suyitno yang menunjukkan bahwa model *role playing* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan keterampilan sosial peserta didik sekolah dasar (Nurhayati & Suyitno, 2022). Dengan demikian, penerapan *role play* dalam pembelajaran PKn di kelas II SDN 2 Bumi Setia didukung oleh perencanaan guru, kesesuaian kegiatan dengan karakteristik peserta didik, keterlibatan aktif peserta didik, serta dukungan sekolah dalam menyediakan fasilitas pembelajaran.

Proses Penanaman Karakter Nasionalisme melalui Strategi Pembelajaran Kreatif *Role Play* pada Mata Pelajaran PKn

Hasil penelitian di SDN 2 Bumi Setia Seputih Mataram menunjukkan bahwa proses penanaman nilai karakter nasionalisme pada siswa kelas II dilakukan melalui penerapan strategi pembelajaran kreatif *role play* dalam pembelajaran PKn. Proses penanaman nilai tersebut berlangsung secara bertahap melalui pemberian pemahaman mengenai lambang negara, pemberian contoh perilaku nasionalisme, pengalaman langsung melalui bermain peran, pembiasaan sikap positif, serta kegiatan refleksi setelah pembelajaran. Strategi tersebut digunakan agar siswa tidak hanya memahami nilai nasionalisme secara kognitif, tetapi juga dapat mengenali dan mempraktikkan sikap yang mencerminkan kecintaan terhadap bangsa dan negara dalam kehidupan sehari-hari. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran siswa terlihat aktif mengikuti kegiatan, mampu bekerja sama dengan teman, berani tampil di depan kelas, serta menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap peran yang diberikan (Hasil Observasi di Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026).

Proses penanaman nilai karakter nasionalisme diawali dengan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai lambang negara Indonesia, yaitu Garuda Pancasila, beserta makna simbol-simbol yang terdapat di dalamnya. Guru menjelaskan arti dari setiap simbol Pancasila dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, guru memberikan pemahaman mengenai pentingnya menghormati lambang negara sebagai salah satu bentuk cinta tanah air. Penyampaian materi dilakukan dengan bahasa yang sederhana dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas II agar materi lebih mudah dipahami. Guru kelas II menjelaskan bahwa karakter nasionalisme dibentuk melalui pembiasaan dalam setiap kegiatan pembelajaran, pemahaman makna lambang negara, sikap menghargai simbol negara, serta pembiasaan cinta tanah air secara bertahap. Guru juga menjelaskan bahwa ketika siswa memerankan tokoh atau simbol tertentu, mereka belajar mengenai persatuan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, dan rasa memiliki terhadap negara Indonesia (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026).

Setelah siswa memperoleh pemahaman mengenai lambang negara dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, guru menghubungkan materi pembelajaran dengan perilaku yang dapat dilakukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan contoh sederhana mengenai bentuk cinta tanah air yang dapat dilakukan di lingkungan sekolah, seperti mengikuti upacara bendera dengan tertib, menyanyikan lagu Indonesia Raya, menjaga kebersihan sekolah, menghormati lambang negara, mematuhi peraturan sekolah, serta menghargai teman tanpa membedakan suku, agama, maupun kebiasaan. Pemberian contoh tersebut dilakukan agar siswa memahami bahwa nasionalisme tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan mengenai negara, tetapi juga dapat diwujudkan melalui perilaku sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Guru kelas II menyampaikan bahwa contoh kegiatan sehari-hari tersebut diberikan secara terus-menerus agar siswa terbiasa menunjukkan sikap cinta tanah air dan menghargai perbedaan yang ada di lingkungan sekolah (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026).

Selanjutnya, proses penanaman nilai nasionalisme dilakukan melalui pengalaman langsung dalam kegiatan *role play*. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan memberikan skenario yang berkaitan dengan materi lambang negara serta sikap nasionalisme. Setiap siswa diberikan peran dan tanggung jawab yang berbeda sesuai dengan kegiatan yang telah dirancang. Beberapa siswa memerankan Garuda Pancasila, sedangkan siswa lainnya memegang gambar simbol-simbol sila Pancasila dan menjelaskan makna dari simbol tersebut. Melalui pembagian peran tersebut, setiap siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Guru kelas II menjelaskan bahwa siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan skenario bermain peran mengenai sikap nasionalisme, seperti menghormati simbol negara, bekerja bersama, menjaga kesatuan, dan mengikuti upacara dengan tertib. Menurut guru, kegiatan tersebut membuat siswa lebih terlibat, bersemangat, dan lebih mudah memahami materi karena memperoleh pengalaman belajar secara langsung (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026).

Dalam kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menjalankan peran yang diberikan, tetapi juga belajar menerapkan sikap yang berkaitan dengan nilai nasionalisme. Siswa belajar menghargai simbol negara ketika menjelaskan lambang Garuda Pancasila, belajar bekerja sama ketika mempersiapkan penampilan kelompok, belajar bertanggung jawab dengan menjalankan peran masing-masing, serta belajar percaya diri ketika tampil di depan kelas. Kegiatan tersebut juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu apabila terdapat teman yang mengalami kesulitan. Berdasarkan hasil observasi, terlihat adanya

interaksi antarsiswa selama kegiatan berlangsung. Siswa yang lebih aktif membantu teman dalam mempersiapkan peran, sedangkan siswa yang sebelumnya kurang aktif mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara dan tampil di depan kelas (Hasil Observasi di Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026).

Kegiatan *role play* juga memberikan pengalaman kepada siswa mengenai pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Setiap anggota kelompok memiliki peran yang berbeda sehingga mereka harus saling membantu dan menghargai agar kegiatan dapat berjalan dengan baik. Salah satu siswa kelas II menyampaikan bahwa melalui metode bermain peran dirinya belajar bekerja sama karena setiap anggota kelompok mempunyai peran masing-masing yang harus dilakukan bersama-sama (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengalaman kepada siswa untuk memahami pentingnya kebersamaan, tanggung jawab, dan saling menghargai dalam menyelesaikan suatu kegiatan. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai pembimbing dan pengarah yang memastikan setiap siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Guru memberikan petunjuk mengenai pelaksanaan peran, membantu siswa yang mengalami kesulitan, mengingatkan siswa untuk bekerja sama, serta memberikan apresiasi terhadap siswa yang menunjukkan sikap positif. Guru juga memberikan penguatan ketika siswa menunjukkan perilaku disiplin, bertanggung jawab, saling menghargai, dan percaya diri. Dengan demikian, proses penanaman nilai nasionalisme tidak hanya berlangsung ketika siswa memainkan perannya, tetapi juga melalui arahan dan pembiasaan yang diberikan guru selama kegiatan pembelajaran. Guru kelas II menjelaskan bahwa selama proses pembelajaran dirinya mengarahkan siswa untuk menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama, saling menghargai, dan percaya diri. Guru juga memberikan contoh perilaku positif, mengingatkan siswa ketika melakukan kesalahan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang menunjukkan rasa nasionalisme (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026).

Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru melakukan refleksi bersama siswa untuk memperkuat nilai-nilai yang telah dipelajari. Guru mengajak siswa membicarakan pengalaman selama mengikuti kegiatan dan menanyakan sikap apa saja yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diarahkan untuk memahami kembali pentingnya menghormati lambang negara, menjaga persatuan, bekerja sama, menghargai perbedaan, serta menunjukkan rasa cinta tanah air. Guru kelas II menjelaskan bahwa setelah kegiatan permainan peran selesai, siswa diajak berdiskusi dan diberikan pertanyaan mengenai pengalaman yang diperoleh selama kegiatan. Melalui kegiatan tersebut, siswa diarahkan untuk memahami pentingnya menghormati lambang negara, menjaga kesatuan, dan menerapkan rasa cinta tanah air dalam aktivitas sehari-hari (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026).

Berdasarkan hasil dokumentasi, siswa mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dengan baik, mulai dari penyampaian materi, pembagian kelompok, pelaksanaan bermain peran, hingga kegiatan refleksi. Dokumentasi menunjukkan keterlibatan siswa dalam menjalankan peran dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Selama kegiatan berlangsung, siswa mulai menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai karakter nasionalisme, seperti menghargai simbol negara, bekerja sama, bertanggung jawab terhadap tugas, disiplin mengikuti kegiatan, menghargai teman, dan percaya diri ketika tampil di depan kelas. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, proses penanaman nilai karakter nasionalisme melalui strategi pembelajaran kreatif *role play* pada mata pelajaran PKn kelas II di SDN 2 Bumi Setia berlangsung melalui proses pemberian pemahaman, pemberian contoh, pengalaman langsung, pembiasaan, dan refleksi.

Guru tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai lambang negara dan Pancasila, tetapi juga mengarahkan siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut melalui kegiatan bermain peran. Pengalaman tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami bahwa nilai nasionalisme dapat diwujudkan melalui perilaku sederhana, seperti menghormati simbol negara, menjaga persatuan, bekerja sama, disiplin, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, dan mencintai lingkungan sekolah.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa strategi *role play* dapat menjadi sarana untuk menghubungkan pemahaman siswa mengenai nasionalisme dengan pengalaman nyata dalam pembelajaran. Siswa memperoleh kesempatan untuk melihat, memerankan, berkomunikasi, bekerja sama, dan melakukan refleksi terhadap nilai yang dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Hans Kohn bahwa nasionalisme berkaitan dengan kesadaran individu sebagai bagian dari suatu bangsa yang memiliki identitas dan cita-cita bersama. Pada tingkat sekolah dasar, kesadaran tersebut dapat ditanamkan melalui pengalaman sederhana yang menumbuhkan rasa memiliki, kebanggaan, persatuan, dan kecintaan terhadap bangsa Indonesia.

Penggunaan *role play* juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran siswa sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan aktivitas siswa secara langsung. Melalui kegiatan tersebut, nilai nasionalisme tidak hanya disampaikan dalam bentuk konsep, tetapi diterapkan melalui interaksi dan pengalaman selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya bahwa bermain peran sebagai bentuk simulasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman langsung melalui pemeranan karakter atau objek tertentu (Sanjaya, 2016). Hasil penelitian Nurhayati dan Suyitno juga menunjukkan bahwa penggunaan *role playing* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar (Nurhayati & Suyitno, 2022). Dengan demikian, proses penanaman karakter nasionalisme melalui strategi *role play* di kelas II SDN 2 Bumi Setia dapat berlangsung lebih konkret karena siswa tidak hanya mengetahui nilai nasionalisme, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mempraktikkannya dalam kegiatan pembelajaran.

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Penerapan Strategi Pembelajaran Kreatif *Role Play* pada Mata pelajaran PKn

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di kelas II SDN 2 Bumi Setia Seputih Mataram, ditemukan beberapa faktor yang mendukung dan menghambat penerapan strategi pembelajaran kreatif *role play* pada mata pelajaran PKn, khususnya pada materi lambang negara. Faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran meliputi kreativitas dan kesiapan guru dalam merancang pembelajaran, antusiasme dan keaktifan siswa, lingkungan sekolah yang mendukung, serta ketersediaan media dan sarana pembelajaran. Sementara itu, faktor yang menjadi penghambat meliputi perbedaan tingkat pemahaman siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya konsentrasi siswa, dan keterbatasan media pembelajaran. Keberadaan faktor-faktor tersebut memberikan pengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran dan keterlibatan siswa selama mengikuti kegiatan *role play*.

Salah satu faktor yang mendukung penerapan strategi pembelajaran kreatif *role play* adalah kreativitas dan kesiapan guru dalam merancang pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, guru tidak hanya menyampaikan materi secara lisan, tetapi terlebih dahulu mempersiapkan materi, alur kegiatan, pembagian peran, serta media yang akan digunakan. Persiapan tersebut disesuaikan dengan tujuan

pembelajaran dan karakteristik siswa kelas II agar kegiatan bermain peran dapat berlangsung secara terarah. Guru kelas II menjelaskan bahwa sebelum kegiatan pembelajaran *role play* dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan materi yang akan dipelajari, membuat alur cerita, membagi peran kepada siswa, serta menyiapkan media pendukung agar pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026). Kesiapan guru tersebut membantu siswa memahami peran dan tugas masing-masing sehingga kegiatan bermain peran tidak hanya menjadi aktivitas bermain, tetapi tetap diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Kreativitas guru juga didukung oleh kebijakan dan lingkungan sekolah yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran. Kepala SDN 2 Bumi Setia menjelaskan bahwa sekolah memberikan dukungan kepada guru untuk menerapkan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Guru diberikan kebebasan untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, serta memperoleh dukungan berupa sarana dan prasarana pembelajaran (Wawancara dengan Ika Dewi Wuryaningrum, 17 Juni 2026). Dukungan tersebut memberikan ruang bagi guru untuk menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi, termasuk *role play*, sehingga kegiatan belajar tidak hanya berpusat pada penjelasan guru.

Penerapan *role play* yang dirancang secara kreatif juga mendapatkan respons positif dari siswa. Salah satu siswa kelas II menyampaikan bahwa kegiatan belajar dengan bermain peran lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa dapat belajar sambil bermain dan tampil bersama teman-temannya di depan kelas (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026). Siswa lainnya juga menyampaikan bahwa pembelajaran materi lambang negara menjadi lebih menarik karena diberikan kesempatan untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan bermain peran (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026). Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam merancang pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung. Selain kreativitas guru, antusiasme dan keaktifan siswa juga menjadi faktor yang mendukung pelaksanaan *role play*. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih aktif ketika mengikuti kegiatan bermain peran karena mereka memperoleh kesempatan untuk menjalankan peran, berinteraksi dengan teman, berdiskusi, dan tampil di depan kelas. Keterlibatan tersebut membuat siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam memahami materi yang dipelajari. Salah satu siswa kelas II menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan *role play* lebih mudah dipahami karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi dapat langsung mempraktikkan materi sehingga kegiatan belajar tidak terasa membosankan (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026).

Keaktifan siswa juga terlihat ketika mereka melaksanakan tugas sesuai dengan peran yang diberikan. Salah satu siswa menjelaskan bahwa ketika bermain peran di depan kelas, dirinya bersama teman satu kelompok menjelaskan bagian lambang negara yang menjadi tugasnya di hadapan guru dan teman-teman (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026). Guru kelas II juga menyampaikan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif selama mengikuti pembelajaran *role play*. Siswa terlihat lebih bersemangat, aktif, dan percaya diri ketika menyampaikan perannya di depan teman-teman. Dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah, *role play* membuat siswa lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026).

Dengan demikian, antusiasme dan keaktifan siswa menjadi kekuatan penting dalam penerapan *role play* karena keterlibatan siswa secara langsung dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.

Faktor pendukung lainnya adalah lingkungan sekolah yang nyaman, aman, dan kondusif. Berdasarkan hasil observasi, kondisi lingkungan kelas dan sekolah yang bersih serta hubungan yang baik antara guru dan siswa turut menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung. Lingkungan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan lebih nyaman dan berani menyampaikan pendapat maupun menjalankan perannya. Guru kelas II menjelaskan bahwa kondisi sekolah sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Lingkungan yang bersih, nyaman, dan aman membuat siswa lebih bersemangat dan fokus saat belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih lancar dan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026).

Kepala sekolah juga menjelaskan bahwa sekolah berupaya menciptakan suasana lingkungan yang aman dan nyaman untuk mendukung kegiatan belajar siswa. Kondisi lingkungan yang baik diharapkan dapat membuat kegiatan belajar berjalan dengan baik (Wawancara dengan Ika Dewi Wuryaningrum, 17 Juni 2026). Lingkungan sekolah juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk menghubungkan materi PKn dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu siswa kelas II menyampaikan bahwa dirinya senang belajar bermain peran di dalam kelas karena ruangannya bersih dan terkadang guru mengajak siswa mengamati lingkungan sekolah sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dimengerti (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026). Dengan demikian, lingkungan yang mendukung tidak hanya menciptakan kenyamanan belajar, tetapi juga dapat membantu guru memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret.

Ketersediaan media dan sarana pembelajaran juga mendukung penerapan strategi *role play*. Media seperti gambar Garuda Pancasila dan simbol-simbol Pancasila membantu siswa memahami materi lambang negara secara lebih konkret. Guru kelas II menjelaskan bahwa fasilitas dan media pembelajaran di sekolah dapat mendukung kegiatan *role play*. Guru memanfaatkan gambar Garuda Pancasila dan ruang kelas untuk kegiatan bermain peran sehingga siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi lambang negara (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026). Kepala sekolah juga menyampaikan bahwa sekolah berusaha menyediakan fasilitas dan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, meskipun masih terdapat beberapa keterbatasan fasilitas yang tersedia (Wawancara dengan Ika Dewi Wuryaningrum, 17 Juni 2026). Salah satu siswa kelas II menyampaikan bahwa penggunaan media seperti gambar burung Garuda dan simbol-simbol Pancasila membuat materi lebih mudah dipahami serta menjadikan kegiatan belajar lebih aktif dan menyenangkan (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026).

Di samping faktor pendukung, penelitian juga menemukan beberapa faktor yang menghambat penerapan strategi pembelajaran kreatif *role play*. Salah satunya adalah perbedaan tingkat pemahaman siswa. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam menerima, mengingat, dan memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, terdapat siswa yang dapat memahami materi dengan cepat, tetapi terdapat pula siswa yang membutuhkan penjelasan berulang dan bimbingan lebih intensif. Guru kelas II menjelaskan bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda. Ada siswa yang cepat memahami materi dan ada pula yang membutuhkan penjelasan berulang, contoh yang lebih jelas, serta bimbingan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memberikan perhatian lebih

kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam belajar (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026). Salah satu siswa juga menyampaikan bahwa dirinya terkadang masih kesulitan mengingat makna simbol-simbol lambang negara sehingga masih membutuhkan penjelasan kembali dari guru (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026).

Perbedaan kemampuan tersebut membuat guru perlu memberikan pendampingan sesuai dengan kebutuhan siswa. Siswa yang mengalami kesulitan diberikan penjelasan kembali, contoh yang lebih sederhana, dan kesempatan untuk bertanya. Kondisi tersebut menjadi tantangan dalam pelaksanaan *role play* karena kegiatan membutuhkan pemahaman terhadap materi dan kemampuan mengikuti peran yang diberikan. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan bimbingan secara bertahap agar seluruh siswa tetap dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi hambatan dalam penerapan *role play*. Strategi ini membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang karena kegiatan tidak hanya berupa penyampaian materi, tetapi juga mencakup pembagian peran, persiapan, latihan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru kelas II menjelaskan bahwa pembelajaran kreatif *role play* membutuhkan waktu yang cukup lama, sedangkan waktu yang tersedia sering kali terbatas sehingga guru harus menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran agar seluruh materi tetap dapat disampaikan (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026). Salah satu siswa juga menyampaikan bahwa waktu pembelajaran terasa cepat berlalu karena siswa perlu menyiapkan peran, berlatih, dan tampil di depan kelas. Terkadang waktu pembelajaran telah selesai sebelum semua kelompok memperoleh kesempatan untuk tampil sehingga kegiatan harus dilanjutkan pada pertemuan berikutnya (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan waktu menjadi bagian penting dalam pelaksanaan *role play*. Apabila waktu tidak dikelola secara efektif, tidak semua siswa dapat memperoleh kesempatan yang sama untuk tampil dan kegiatan refleksi dapat menjadi terbatas. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan skenario, pembagian kelompok, dan durasi kegiatan dengan waktu pembelajaran yang tersedia.

Hambatan lainnya adalah kurangnya konsentrasi sebagian siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, masih ditemukan beberapa siswa yang berbicara dengan teman, bermain sendiri, atau kurang memperhatikan arahan guru ketika kegiatan berlangsung. Guru kelas II menjelaskan bahwa pada saat kegiatan belajar terdapat beberapa siswa yang kurang fokus ketika permainan peran dimulai. Ada siswa yang berbicara dengan teman di sebelahnya dan ada pula yang bermain sendiri sehingga guru masih perlu mengingatkan siswa agar lebih fokus selama proses pembelajaran (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026). Salah satu siswa juga menyampaikan bahwa dirinya terkadang mudah kehilangan fokus karena kondisi kelas yang ramai sehingga mengalami kesulitan dalam menyampaikan peran dan memahami materi dengan jelas (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026).

Kurangnya konsentrasi dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi maupun menjalankan peran yang diberikan. Siswa yang tidak memperhatikan arahan guru dapat mengalami kesulitan mengikuti alur kegiatan dan menyampaikan bagian yang menjadi tugasnya. Dalam kondisi tersebut, guru perlu melakukan pengelolaan kelas dengan memberikan pengingat dan arahan agar perhatian siswa kembali terpusat pada kegiatan pembelajaran.

Keterbatasan media pembelajaran juga menjadi hambatan dalam penerapan *role play*. Meskipun media dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, ketersediaan media yang ada belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan

pembelajaran. Guru kelas II menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat membantu proses bermain peran, tetapi fasilitas yang tersedia masih terbatas sehingga guru harus memanfaatkan media yang ada dan kegiatan *role play* belum dapat dilaksanakan secara maksimal (Wawancara dengan Afif Muawanah, 17 Juni 2026). Kepala sekolah juga menyampaikan bahwa sekolah berusaha menyediakan media pembelajaran sesuai kebutuhan, tetapi keterbatasan fasilitas dan anggaran menyebabkan belum semua media dapat disediakan (Wawancara dengan Ika Dewi Wuryaningrum, 17 Juni 2026).

Meskipun demikian, keterbatasan media tersebut tidak menghentikan pelaksanaan pembelajaran. Guru berusaha memanfaatkan media sederhana yang tersedia, seperti gambar burung Garuda dan simbol-simbol Pancasila. Salah satu siswa menyampaikan bahwa penggunaan alat bantu berupa gambar burung Garuda dan simbol Pancasila membuat siswa lebih mudah memahami peran yang dimainkan serta lebih percaya diri ketika tampil di depan kelas (Wawancara dengan Siswa Kelas II SDN 2 Bumi Setia, 17 Juni 2026). Hal tersebut menunjukkan bahwa meskipun media yang tersedia terbatas, pemanfaatan secara kreatif tetap dapat membantu proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kreatif *role play* pada mata pelajaran PKn di kelas II SDN 2 Bumi Setia didukung oleh kreativitas dan kesiapan guru, antusiasme siswa, lingkungan sekolah yang kondusif, serta pemanfaatan media dan sarana pembelajaran. Adapun hambatan yang ditemukan berupa perbedaan tingkat pemahaman siswa, keterbatasan waktu, kurangnya konsentrasi, dan keterbatasan media. Faktor pendukung tersebut membantu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sedangkan faktor penghambat mendorong guru untuk melakukan penyesuaian dalam pengelolaan pembelajaran.

Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *role play* memerlukan kemampuan guru dalam menyesuaikan strategi dengan kondisi siswa dan lingkungan belajar. Penggunaan *role play* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman secara langsung melalui aktivitas bermain peran, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna (Sanjaya, 2016). Hal tersebut sejalan dengan penelitian Nurhayati dan Suyitno (2022) yang menunjukkan bahwa model *role playing* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Dengan demikian, meskipun terdapat beberapa hambatan dalam penerapannya, strategi *role play* tetap dapat digunakan secara efektif apabila guru mampu mengelola waktu, memberikan pendampingan sesuai kemampuan siswa, menjaga konsentrasi kelas, serta memanfaatkan media yang tersedia secara kreatif

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kreatif *Role Play* pada mata pelajaran PKn kelas II di SDN 2 Bumi Setia telah berjalan dengan baik melalui penyampaian materi, pemberian contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, pembagian peran, pelaksanaan bermain peran, bimbingan guru, dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang mengarahkan siswa agar dapat memahami materi lambang negara melalui pengalaman belajar secara langsung. Proses penanaman nilai karakter nasionalisme dilakukan dengan menghubungkan materi lambang negara dengan sikap dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghargai simbol negara, menaati aturan, bekerja sama, menghormati teman, dan menunjukkan rasa percaya terhadap identitas bangsa. Keberhasilan penerapan

strategi tersebut didukung oleh kreativitas dan kesiapan guru, antusiasme serta keaktifan siswa, lingkungan sekolah yang kondusif, dan pemanfaatan media serta sarana pembelajaran. Adapun kendala yang dihadapi meliputi perbedaan tingkat pemahaman siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya konsentrasi sebagian siswa, serta keterbatasan media pembelajaran. Guru mengatasi kendala tersebut melalui pemberian penjelasan dan bimbingan secara berulang, pengelolaan waktu dan kelompok, pemberian motivasi kepada siswa, pengelolaan kelas, serta pemanfaatan media sederhana yang tersedia. Dengan demikian, penerapan strategi pembelajaran kreatif *Role Play* tidak hanya membantu siswa memahami materi PKn, khususnya lambang negara, melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, tetapi juga mendorong terbentuknya nilai karakter nasionalisme berupa keberanian, tanggung jawab, kerja sama, menghargai simbol negara, disiplin, serta kepedulian terhadap kehidupan bersama.

Daftar Pustaka

Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, 9*(2).

Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan data penelitian. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah, 3*(5). DOI: 10.56799/jceki.v3i5.5181.

Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, 21*(1). DOI: 10.21831/hum.v21i1.38075.

Jusnita, S. (2021). Peran guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam meningkatkan rasa nasionalisme pada siswa di UPT SD Negeri 060895. *Journal Prevalent Multidisciplinary, 1*(1).

Ma'rufah, S. (2023). Upaya menumbuhkan karakter nasionalisme siswa melalui metode role playing kelas IX B di SMP Budi Utomo Prambon Sidoarjo. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS, 3*(1). DOI: 10.26740/penips.v3i1.52348.

Puspitasari, W., Maharani, C., Pertiwi, K., & Syaira, S. (2023). Pembinaan karakter nasionalisme siswa sekolah dasar dengan pembiasaan menyanyikan lagu Indonesia Raya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9*(18). DOI: 10.5281/zenodo.8310667.

Rhomadhoni, N. Q. N., & Sukartono. (2025). Pembentukan karakter cinta tanah air melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 25*(1). DOI: 10.17509/jpp.v25i1.80884.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group.

Sunarno, S., Rukmini, B. S., & Puspita, A. M. I. (2023). Living Values Education Program untuk meningkatkan karakter nasionalisme siswa sekolah dasar dalam pembelajaran PPKN. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9*(1). DOI: 10.31949/educatio.v9i1.4328.

Syahrawati, S., Azis, A., & Syahrir, M. (2024). Penerapan model role playing untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 12*(2).

Wijokongko, T., Khaq, M., & Anjarini, T. (2023). Penerapan model role playing untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas III SD IT Darussalam Bayan. *IBTIDA: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 3*(2). DOI: 10.33507/ibtida.v3i2.1762.