

Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Keberagaman Budaya Melalui Model *Role Playing* pada Pembelajaran PKn Kelas IV di SDN 7 Tapa Kabupaten Bone Bolango

Alyawati Mongilong¹, Samsi Pomalingo², Nurainun³, Muhammad Sarlin⁴,
Reska Putri Ismail⁵

^{1,2,3,4,5} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: mongilongalya@gmail.com¹, samsi.pomalingo@ung.ac.id², nurainun@ung.ac.id³,
sarlin_muh@ung.ac.id⁴, reskaputriismail@ung.ac.id⁵

Article History:

Received: 10 Juli 2026

Revised: 19 Juli 2026

Accepted: 02 Agustus 2026

Keywords: *Model Role Playing, Pemahaman, Keberagaman Budaya, PKn.*

Abstrak: *Rumusan Masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah dengan menerapkan model Role Playing pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV di SDN 7 Tapa?”. Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pemantauan dan evaluasi dan tahap analisis dan refleksi. Hasil penelitian pada siklus I dari 18 siswa ada 7 orang siswa yang memperoleh ketuntasan atau 39% dan yang tidak tuntas ada 11 orang siswa atau 61%. Sedangkan pelaksanaan siklus II, dari 18 orang siswa terdapat 16 orang siswa yang memperoleh ketuntasan atau 89% dan yang tidak tuntas 2 orang siswa atau 11%. Disimpulkan bahwa penerapan Model Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya pada pembelajaran PKn kelas IV di SDN 7 Tapa Kabupaten Bone Bolango.*

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai bangsa yang majemuk, dianugerahi ragam budaya serta suku yang sangat luas. Karakteristik pluralitas dan multikulturalisme ini menjadi fondasi utama dalam mendukung pertumbuhan berbagai komunitas ditengah masyarakat. Keberagaman tersebut mencakup berbagai aspek kehidupan, mulai dari etnisitas, bahasa, ras hingga sistem kepercayaan dan tradisi lokal. Dengan ribuan suku bangsa yang tersebar diseluruh pelosok negeri, Indonesia mengukuhkan posisinya sebagai salah satu negara multikultural terbesar di dunia. Seluruh elemen perbedaan yang membentang dari sabang hingga merauke ini dipersatukan oleh prinsip nasional “Bhinneka Tunggal Ika” yang menegaskan esensi persatuan ditengah perbedaan.

Sekolah berfungsi sebagai wadah untuk mencetak generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki etika dan perilaku bijak dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini penting untuk membentengi siswa dari pengaruh negatif dalam lingkungan masyarakat yang beragam secara etnis, budaya, maupun agama. Pada jenjang sekolah dasar, siswa

memperoleh berbagai mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang (Ismail, 2025). Dalam konteks ini, guru memegang peranan krusial sebagai garda terdepan pendidikan multikultural yang bertugas membimbing siswa agar mampu memahami dan menghargai keberagaman dalam interaksi sosial mereka.

Pendidikan multikultural merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang mengakui, menghargai dan merayakan keberagaman budaya, etnis, agama dan latar belakang sosial dalam lingkungan pendidikan. Adanya pendidikan multikultural ini mampu mengembangkan pemahaman terhadap keberagaman, membentuk sikap toleransi dan inklusivitas, meningkatkan kesadaran diri dan budaya. Dilingkungan yang beragama, pendidikan multikultural berfungsi sebagai alat persatuan yang dapat meminimalisir konflik horizontal akibat perbedaan suku atau agama, serta mampu mengembangkan empati dan melatih siswa untuk melihat dunia dari perspektif orang lain. Pendidikan multikultural mempererat persatuan nasional dan memperkuat semboyan kebangsaan dengan cara menyatukan berbagai identitas tanpa menghapus ciri khas masing-masing budaya.

Model pembelajaran memberikan kerangka kerja yang sistematis bagi pendidik. Salah satu cara untuk mendorong keterlibatan aktif siswa adalah melalui penerapan model *role playing*. Permasalahan pembelajaran terkait pemanfaatan model dan media pembelajaran perlu dilakukan suatu tindakan yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait materi keberagaman budaya. Pendekatan ini hadir sebagai solusi atas tantangan dalam penyampaian materi keberagaman budaya yang membutuhkan pemahaman mendalam. Karena dasarnya model pembelajaran adalah strategi menyeluruh yang disusun secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif agar materi dapat diserap dengan maksimal oleh siswa.

Model pembelajaran *Role playing* adalah model berbasis simulasi perilaku sosial dimana siswa memerankan tokoh atau situasi tertentu untuk memahami nilai, emosi dan cara pemecahan masalah secara aktif. Secara sederhana, model ini mengajak siswa untuk berimajinasi dan bertindak seolah-olah berada dalam situasi nyata atau menjadi tokoh tertentu. Model ini adalah teknik intruksional dimana siswa memperagakan suatu skenario yang tidak dipersiapkan secara mendalam untuk mengeksplorasi hubungan antar manusia, nilai-nilai tertentu dalam bentuk drama pendek.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di SDN 7 Tapa, Kabupaten Bone Bolango, Dari hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan guru dari permasalahan tersebut terdapat 18 orang siswa yang terdiri dari 9 orang perempuan dan 9 orang laki-laki. Peneliti memperoleh informasi terkait masalah tersebut, dimana pada saat proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Siswa masih kurang mampu memahami perbedaan dari berbagai suku dan budaya. Rendahnya pemahaman siswa disebabkan pembelajaran yang masih monoton dan kurang menarik motivasi siswa. Pada saat pelaksanaan observasi, guru hanya menggunakan media yang hanya berisi materi saja, sehingga siswa mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran karena tidak bervariasi.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru harus mampu menghadirkan suasana belajar kelas yang dinamis melalui penggunaan media dan metode yang bervariasi. Kegiatan pembelajaran menghasilkan siswa dengan prestasi belajar yang baik serta siswa yang memiliki hasil belajar yang kurang baik. (Sarlin, 2018). Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor krusial yang dapat dipicu melalui pemilihan model yang tepat. Penerapan model *role playing* menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa secara konkret. Melalui simulasi peran, siswa sibantu untuk menyerap materi dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat terrealisasikan dengan baik.

Berdasarkan uraian pernyataan latar belakang, maka peneliti melakukan fokus penelitian untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Keberagaman Budaya Melalui Model *Role*

Playing Pada Pembelajaran PKn Kelas IV di SDN 7 Tapa Kabupaten Bone Bolango.

KAJIAN TEORI

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti, sedangkan menurut KBBI pemahaman adalah cara memahami atau memahamkan. Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan *testee* (responden) mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya (Diana, 2020). Pemahaman menunjuk pada apa yang dapat seseorang lakukan dengan informasi itu dari apa yang telah mereka ingat. Indikator pemahaman yang siswa miliki, yaitu ketika siswa mengerti sesuatu, mereka dapat menjelaskan konsep-konsep dalam kalimat sendiri, menggunakan informasi dengan tepat dalam konteks baru, membuat analogi baru, dan generalisasi. Dengan demikian pemahaman mempunyai tingkat kedalaman arti yang berbeda-beda. Pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan menerangkan suatu hal dengan kata-kata berbeda dengan yang terdapat dalam buku teks.

Bloom mengemukakan bahwa pemahaman mencerminkan kemampuan seseorang dalam menangkap makna suatu informasi, serta menyusun kembali konsep tersebut menggunakan ungkapan atau bahasa yang berasal dari dirinya sendiri. Ketika siswa mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki, pengetahuan tersebut akan terintegrasi dengan baik (Fauziyyah, 2025). Pemahaman terhadap suatu konsep dapat dikaji melalui tujuh ranah kognitif, yaitu Menafsirkan (*interpreting*), Memberi contoh (*exemplifying*), Mengelompokkan (*classifying*), Membuat ringkasan (*summarizing*), Menarik kesimpulan (*inferring*), Melakukan perbandingan (*comparing*), dan Menguraikan (*explaining*).

b. Pengertian Budaya

Ditinjau dari asal katanya, Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu “Budhaya” yang merupakan bentuk jamak dari “budhi” yang berarti budi atau akal. Sehingga Koentjaraningrat dalam (Baiduri, 2020) Mendefinisikan budaya sebagai daya dari budi berupa cipta, karsa dan rasa. Dalam kamus budaya adalah pikiran, akal budi, hasil. Sedangkan kebudayaan adalah hasil kegiatan penciptaan batin (akal budi) manusia (kepercayaan, kesenian dan adat istiadat). Budaya adalah sebuah konsep yang sangat luas, namun secara sederhana dapat diartikan sebagai cara hidup sekelompok orang. Ini mencakup segala sesuatu yang dihasilkan, baik secara materi maupun non materi, dan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Karolina Desi, 2021). Budaya atau *Culture* merupakan istilah yang datang disiplin antropologi sosial. Dalam dunia pendidikan budaya dapat digunakan sebagai salah satu transmisi pengetahuan, karena sebenarnya yang tercakup dalam budaya sangatlah luas. Budaya adalah suatu konsep yang membangkit minat dan berkenaan dengan cara manusia hidup, belajar berpikir, merasa, mempercayai, dan mengusahakan apa yang patut menurut budaya dalam arti kata merupakan tingkah laku dan gejala sosial yang menggambarkan identitas dan citra suatu masyarakat (Sumarto, 2019).

Budaya akan terus berkembang karena kemampuan manusia untuk belajar sehingga merupakan pola hidup menyeluruh dan bersifat kompleks yang terbentuk dari berbagai unsur yang rumit diantaranya sistem agama, kemasyarakatan, adat istiadat, bahasa, teknologi, kesenian serta pengetahuan. Dengan demikian kebudayaan lebih dari sekedar kesenian atau istiadat saja, tetapi meliputi bidang yang tiada terbatas. Jadi budaya adalah suatu kebiasaan atau cara hidup yang berkembang dikelompok masyarakat mencerminkan dari identitas yang berkembang terus menerus, pelestarian budaya ini penting untuk menjaga kekayaan dan keberagaman suatu bangsa (Rovi'i, 2025).

c. Keberagaman Budaya

Sejak zaman dahulu bangsa Indonesia terkenal akan keragaman budayanya. Keberagaman budaya adalah salah satu keunikan yang terdapat dimuka bumi ini dengan beragam suku bangsa yang ada diseluruh dunia, begitu pula dengan keberagaman budaya Indonesia. Hal yang dimaksud dengan keragaman budaya adalah keniscayaan yang ada di muka bumi (Akhmad, 2019). Keragaman budaya merupakan salah satu kekayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Tidak semua negara mempunyai budaya yang beraneka ragam. Karakter dan jati diri bangsa terangkum dalam Pancasila dan semboyan “Bhinneka Tunggal Ika”. Karakter yang berdasar pada ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan sosial telah mampu menyatukan suku-suku bangsa di seluruh penjuru nusantara. Kelima sila dalam pancasila dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika menjadi kekuatan yang meleburkan segala perbedaan dalam sebuah persatuan (Badaru, 2025). Keragaman budaya dapat dijadikan modal untuk membangun kehidupan bangsa menuju ke arah yang lebih maju.

Banyak tradisi dan nilai-nilai lokal justru menjadi kekuatan yang sangat penting dalam kerangka ketahanan kehidupan berbangsa bernegara Indonesia di era globalisasi dan era informasi saat ini Banyak budaya asing yang masuk ke Indonesia karena longgarnya birokrasi dan pesatnya media komunikasi dan informasi terutama media internet. Globalisasi juga membawa pengaruh budaya asing yang dapat memengaruhi persepsi masyarakat terhadap pendidikan, ekonomi, dan gaya hidup. Misalnya, nilai-nilai materi yang sering dipromosikan melalui iklan dan media sosial dapat menggeser fokus masyarakat dari nilai-nilai spiritual dan tradisional menuju pencarian keuntungan materi (Pomalingo et al., 2025).

Bangsa Indonesia adalah bangsa majemuk yang memiliki beragam budaya. Indonesia memiliki letak sangat strategis dan tanah yang subur dengan kekayaan alam melimpah ruah. Pengalaman masa lampau menempatkan Indonesia sebagai wilayah yang sibuk dan menjadi salah satu urat nadi perekonomian yang ada di Asia Tenggara dan dunia yang menyebabkan banyak penduduk dari negara lain datang ke Indonesia. Negara Indonesia merupakan negeri di bawah angin karena pentingnya posisi Indonesia di mata dunia. Indonesia terletak di wilayah yang menghampar dari ujung utara Pulau sabang sampai ke bagian timur di Merauke. Selain itu, Indonesia terdiri atas berbagai suku bangsa dengan keragaman budaya yang dimilikinya (Sutardi, 2007).

d. Model Role Playing

Model *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi (Pulukadang, 2021). *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (hasan, 2017). Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Role playing dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada *role playing* peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam

pembelajaran (Talitha Rahma, 2016).

Oemar dalam (Yanto, 2015) menyatakan “Bermain *Peran (Role Playing)* adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode bermain peran adalah untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas“. Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa bermain peran atau *Role Playing* adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bentuk penelitian dengan melakukan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 7 Tapa, Kabuapten Bone Bolango yang berlokasi di Desa Talumopatu, Kecamatan Tapa, Kabupaten Bone Bolango. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 7 Tapa yang terdiri dari jumlah 18 orang siswa, dengan 9 perempuan dan 9 laki-laki, dengan 1 orang guru pengajar dalam kelas. Sekolah ini sudah menggunakan kurikulum merdeka. Karena rendahnya pemahaman siswa tentang keberagaman budaya pada pembelajaran PKn, untuk itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar yang baru, serta sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, apa bila pada siklus II melebihi siklus I maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat dikatakan meningkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk tindakan kelas yang berlokasi di SDN 7 Tapa, Kabupaten Bone Bolango pada tahun ajaran 2025/2026, dengan melibatkan 18 orang siswa sebagai subjek penelitian, yang terdiri dari 9 orang perempuan dan 9 orang laki-laki. Prosedur Penelitian terbagi menjadi II siklus, masing-masing siklus mencakup 2 pertemuan. Informasi yang dikumpulkan meliputi hasil pengamatan terhadap kegiatan guru, kegiatan siswa, serta pencapaian pembelajaran. Penelitian dilakukan sesuai dengan tahapan yang sudah direncanakan sebelumnya, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau evaluasi dan refleksi.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 7 Tapa, di kelas IV siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi, menjelaskan, dan mengklasifikasikan ragam budaya, serta belum mampu memberikan contoh dan menjelaskan nilai serta pelestariannya. Permasalahan rendahnya pemahaman siswa pada materi keberagaman budaya disebabkan oleh dominasi materi PKn, yang disampaikan secara monoton. Kemudian kurangnya media pendukung dan metode pembelajaran yang kurang efektif.

Siklus I

Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan langkah-langkah kegiatan untuk mendukung pelaksanaan tindakan. Peneliti bersama guru menerapkan model *role playing* pada pembelajaran PKn, dengan menyusun dan mempersiapkan perangkat berupa modul ajar, bahan ajar dan media sebagai pendukung proses pembelajaran. Serta Menyusun lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa. Setelah itu peneliti menyusun jadwal tindakan dan menentukan waktu pelaksanaan tindakan.

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, peneliti mengacu pada modul pembelajaran yang telah disiapkan. kegiatan ini terdiri dari tiga yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

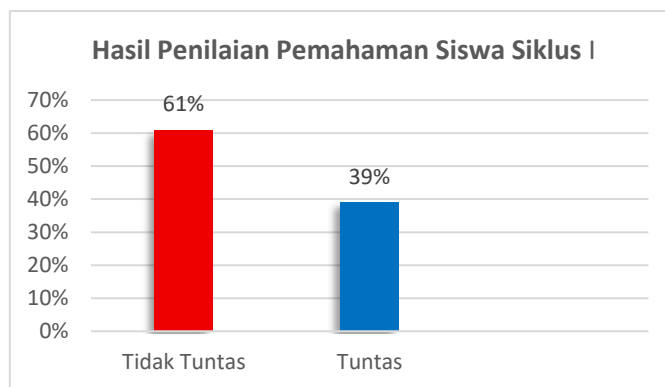
Peneliti melakukan evaluasi untuk memantau perkembangan siswa selama siklus I. Dengan

menggunakan lembar observasi dan tes tertulis, peneliti menguji sejauh mana siswa memahami materi membangun jati diri dalam keberagaman pada pembelajaran PKn. Tabel 1. menyajikan data lengkap mengenai hasil pengamatan penilaian pemahaman siswa pada siklus I. Hasil yang diperoleh terdapat 11 orang siswa atau 61% yang belum berhasil pada tingkat pemahaman. Sementara itu, 7 orang siswa atau 39% memperoleh tingkat pemahaman yang baik. Hal ini telah terkaji dalam tabel 1. berikut ini.

Tabel 1. Penilaian Pemahaman Siswa Siklus I

No.	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
1.	11	61%	Tidak Tuntas
2.	7	39%	Tuntas
	18	100%	

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti selama pembelajaran siklus I, hasil yang diperoleh belum menunjukkan tingkat yang optimal. Hal ini telah disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 1. Diagram Penilaian Pemahaman Siswa Siklus I

Penelitian ini menetapkan standar keberhasilan jika minimal 80% dari seluruh siswa meraih nilai diatas 75. Namun, hasil evaluasi menunjukkan baru sekitar 39% siswa tuntas, sementara 61% lainnya masih dibawah standar. Ketidaktercapaian karget kinerja ini mendasari keputusan untuk melanjutkan penelitian ke siklus II.

Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II ini merupakan tindak lanjut dari siklus sebelumnya. Dengan demikian harus memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi disiklus sebelumnya. Pelaksanaan siklus II telah disesuaikan dengan jadwal yang telah ditentukan. Dengan menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa serta lembar penilaian dan soal evaluasi.

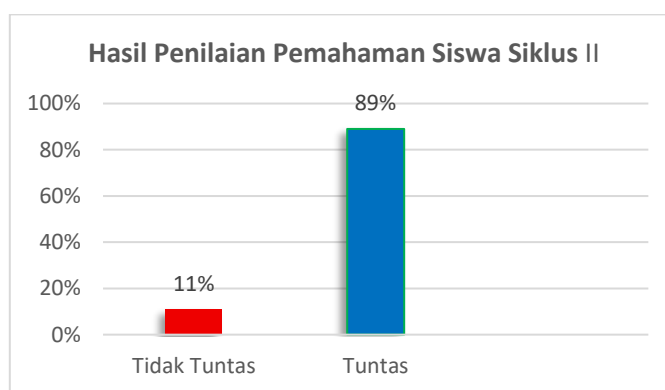
Pada tahap perencanaan ini, Peneliti bersama guru menetapkan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya pada pembelajaran PKn. Menyiapkan pakaian adat untuk digunakan sebagai alat peraga, Menyusun modul pembelajaran, Mempersiapkan sumber belajar serta alat dan bahan yang akan digunakan pada proses pembelajaran, menyusun lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa. Selanjutnya Peneliti menyusun jadwal dan menentukan waktu pelaksanaan tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, peneliti mengacu pada perencanaan pelaksanaan pembelajaran atau modul ajar.

Data hasil penilaian indikator pemahaman siswa yang diperoleh dari siklus II memperoleh hasil yang meningkat dengan baik sesuai dengan standar keberhasilan tindakan pada penelitian ini. Adapun hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 2. Berikut ini.

Tabel 2. Penilaian Pemahaman Siswa Siklus II

No.	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
1.	2	11%	Tidak Tuntas
2.	16	89%	Tuntas
	18	100%	

Hasil data menunjukkan hasil yang optimal. Dari seluruh jumlah 18 orang siswa, terdapat 16 orang siswa dengan presentase 89% sudah mencapai pada kriteria keberhasilan dengan kategori sangat paham. Sementara itu, menyisahkan 2 orang siswa atau 11% yang belum memenuhi kriteria keberhasilan. Hal ini didasarkan juga melalui soal tes dengan mengukur hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn. Nilai dikumpulkan siswa pada tahap ini berada pada rentang nilai 70 hingga 100. Informasi selengkapnya mengenai data tersebut dirangkum dalam diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Penilaian Pemahaman Siswa Siklus II

Data menunjukkan bahwa disiklus I, nilai siswa berada diangka 50 hingga 80. Namun, setelah memasuki siklus II, terjadi peningkatan nilai menjadi 70 untuk nilai terendah dan mencapai angka maksimal 100. Dengan demikian, perolehan hasil pada tahap siklus II ini telah menunjukkan hasil sesuai indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan.

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) di SDN 7 Tapa kabupaten Bone Bolango yang terdiri dari 18 orang siswa dengan jumlah 9 orang perempuan dan 9 orang laki-laki. Peneliti dibantu oleh guru wali kelas IV selaku guru kelas dalam proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan Pemahaman siswa tentang Keberagaman Budaya melalui Model *Role Playing* pada pembelajaran PKn Kelas IV khususnya pada topik materi Keragaman Budaya Indonesia. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi dan refleksi. Pemahaman siswa diukur berdasarkan soal tes yang diberikan setiap pertemuan untuk mengukur tingkat kemajuan pemahaman siswa. Dalam Penelitian ini pembelajaran dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah siswa memperoleh nilai 75 atau lebih.

Penelitian ini dinyatakan berhasil karena penerapan model *role playing* terbukti efektif mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa yang berhasil meningkat dari siklus I sampai dengan siklus II. Melalui model *role playing*, siswa tidak sekedar menghafal teori keberagaman budaya, melainkan menginternalisasi makna perbedaan tersebut. Proses ini secara langsung mendorong pencapaian hasil belajar siswa yang lebih optimal dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Role Playing (bermain peran) adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara memberikan peran tertentu kepada siswa untuk mendramatisasikan, mensimulasikan situasi,

masalah atau peristiwa sosial. Dalam konteks pembelajaran PKn, model ini bukan sekedar sandiwara, melainkan bahan untuk mengeksplorasi hubungan antarmanusia dan nilai-nilai moral. Melalui *role playing*, siswa bisa mencoba menempatkan diri dengan belajar dari perspektif orang lain. Secara kognitif, siswa lebih mudah mengingat konsep tentang budaya dan nilai-nilai sosial menjadi pengalaman nyata di dalam kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan yang telah diuraikan tentang meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya melalui model *Role Playing* pada pembelajaran PKn kelas IV di SDN 7 Tapa, Kabupaten Bone Bolango terdapat peningkatan.

Hasil data penelilian pada siklus I menunjukan bahwa dari 18 orang siswa, hanya 7 orang siswa atau 39% yang mencapai kriteria tuntas pada pertemuan pertama, sementara 61% atau 11 lainnya belum tuntas. Hasil tersebut dinilai belum berada pada standar indikator keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya. Hasilnya, terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II mencatat tingkat ketuntasan dengan Presentase 89% atau 16 siswa dan menyisahkan 11% atau 2 siswa yang belum tuntas. Hasil ini diperoleh karena adanya evaluasi dan refleksi guna memperbaiki pembelajaran agar sesuai dengan indikator penelitian yang telah ditentukan. Capaian ini membuktikan bahwa penggunaan model *role playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya pada pembelajaran PKn.

DAFTAR REFERENSI

- Akhmad, N. (2019). *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. Alprin.
- Badaru, I. (2025). Menanamkan Nilai Karakter Berbasis Kearifan Lokal di SDN 7 Batudaa. *Sinergi: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(1), 496–506.
- Baiduri, R. (2020). *Teori-Teori Antropologi (Kebudayaan)*. Yayasan Kita Menulis.
- Budiutomo, T. W. (2013). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Academy of Education Journal*, 4(1), 32–38.
- Diana, P. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24–32.
- Faisal. (2017). *Mengenal Rancang Bangun Rumah Adat Di Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Fauziyyah, A. (2025). Efektivitas penggunaan media kirana dalam meningkatkan pemahaman konsep materi keberagaman budaya pada siswa kelas iv sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Febrianti, S. (2024). Pelaksanaan Budaya Sekolah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(5), 124–130.
- hasan. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Mata Pelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas V SD Inpres Jatia Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Pengajaran Prokram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1, 41.
- Isdayanti, E., Lion, E., & Saefulloh, A. (2020). Strategi Merawat Kerukunan Dalam Keberagaman Masyarakat di Desa Pantai Harapan Kecamatan Cempaga Hulu Kabupaten Kotawaringin Timur. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 12(1), 16–21.
- Ismail, R. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar

-
- Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 6(November), 170–176.
- Karolina Desi, R. (2021). *Kebudayaan Indonesia*. Eureka Media Aksara.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Askara Biru.
- Nadilah, Rahmi, Y. (2024). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keberagaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 080 Panyambungan. *Jurnal Program Studi PGMI*, 11, 1233–1240.
- Nurdyansyah, & Fahyuni. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Nizamia Learning Center. s
- Pomalingo, S., Yusuf, I. D. S., Tangahu, W., & Gorontalo, U. M. (2025). Globalisasi dan Transformasi Identitas Suku Polahi di Gorontalo : Antara Ketahanan dan Adaptasi. *JTAMPS: Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Pendidikan Sosiologi*, 05(1), 469–486.
- Pulukadang, W. T. (2021). *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu*. Ideas Publishing.
- Robbani, S. A., Legiani, W. H., & Lestari, R. Y. (2024). Implementasi Pembelajaran PPKn dalam Menanamkan Social Skills Pada Peserta Didik (Studi Deskriptif di SMP Negeri 4 Cibitung Kabupaten Bekasi). *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 3334–3347.
- Rovi'i. (2025). *Ilmu Budaya*. Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Sarlin, M. (2018). Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Perubahan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN 104 Kota Utara Kota Gorontalo. 2018, 1(1), 58–66.
- Savira, A., Sulisfiani, A., Aprianda, D., Hudi, I., Mahda, M. Y., Listi, O. C., Wulan Maharani, R., & Riau, U. M. (2024). Pandangan terhadap keragaman budaya Indonesia di negara lain. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 380–385.
- Suardi, & Ainun Mutiara, I. (2019). Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Muhammadiyah. *Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(1), 22–29.
- Sumanto, L. (2019). *Tradisi & Kebudayaan Nusantara*. Lembaga Studi Sosial dan Agama (eLSA) Press.
- Sumarto, S. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya. *Jurnal Literasiologi*, 1(2), 16.
- Sutardi, T. (2007). *Antropologi: Mengungkap Keberagaman Budaya*. PT Setia Purna Inves.
- Talitha Rahma, T. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati. *Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2).
- Tanjung, A., & Siregar, E. (2019). Adat dan Budaya Mangan Burangir (Makan Daun Siri) Pada Saat Pesta Adat Batak Angkola Tapanuli Selatan. *Jurnal Education and Depelopment IPTS*, 7(3), 228–233.
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54–64.
- Tyas, D. . (2010). *Rumah Adat di Indonesia*. Alprin.
- Widiastuti, W. (2013). Analisis SWOT Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(1), 8–14.
- Widiatmaka, P. (2023). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Membangun Warga Negara Yang Baik Dan Mengantisipasi Krisis Karakter Pemuda. *Jurnal Pallangga Praja (JPP)*, 5(1), 7–18.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).