

**PENERAPAN ROLEPLAYING BERBASIS MODEL PROJECT BASED  
LEARNING UPAYA PENINGKATAN SIKAP KERJA SAMA DAN PEMAHAMAN  
NORMA PADA MURID KELAS V**

Dewi Juliana Sari<sup>1</sup>, Henning Puspa Rini<sup>2</sup>, Susilo Tri Widodo<sup>3</sup>, Suntari Fithroh<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

<sup>4</sup>Guru Sekolah Dasar Negeri Cangkiran 02 Semarang

[1Dewijuliana0107@students.unnes.ac.id](mailto:1Dewijuliana0107@students.unnes.ac.id)

[2henningpusparini@students.unnes.ac.id](mailto:2henningpusparini@students.unnes.ac.id)

[3susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id](mailto:3susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id)

[4sfkainr@gmail.com](mailto:4sfkainr@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the implementation of role playing based on Project Based Learning (PjBL) and to examine its effectiveness in improving collaboration skills and understanding of social norms among fifth-grade students. The background of this research lies in the low level of student engagement in group work and the limited understanding of social norms in daily learning activities. A mixed-methods approach was used, with the qualitative component describing the implementation process, and the quantitative component measuring learning outcomes. Qualitative data were obtained through observations, interviews, and documentation, while quantitative data were collected through a norms comprehension test and a collaboration attitude questionnaire. The results show that the implementation of role playing based on PjBL creates an active and collaborative learning environment in which students demonstrate significant improvements in cooperation, communication, task-sharing, and conflict resolution. Additionally, the understanding of social norms increased substantially, indicated by the rise in average scores from 65.4 to 88.3 after participating in the learning activities. Thus, role playing based on PjBL is proven to be effective in providing*

*meaningful and contextual learning experiences that enhance both character development and students' comprehension of social norms.*

*Keywords: Norms, PjBL, Roleplaying*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan role playing berbasis Project Based Learning (PjBL) serta menguji keefektifannya dalam meningkatkan sikap kerja sama dan pemahaman norma pada murid kelas V. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan murid dalam kerja kelompok dan kurangnya pemahaman terhadap norma sosial dalam pembelajaran sehari-hari. Metode yang digunakan adalah mixed methods, dengan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan proses penerapan model pembelajaran serta pendekatan kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar murid. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui tes pemahaman norma dan angket sikap kerja sama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan role playing berbasis PjBL mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, sehingga murid menunjukkan perkembangan positif dalam sikap kerja sama, termasuk kemampuan berkomunikasi, berbagi tugas, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Selain itu, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman norma yang ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 65,4 menjadi 88,3 setelah pembelajaran. Dengan demikian, role playing berbasis PjBL terbukti efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan dapat meningkatkan karakter serta pemahaman norma murid sekolah dasar.

Kata Kunci: Norma, PjBL, Roleplaying

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter dan kemampuan sosial murid. Pada jenjang sekolah dasar, terutama kelas V, murid berada pada tahap perkembangan sosial yang semakin matang, di mana

kemampuan berinteraksi, bekerja sama, serta memahami aturan sosial menjadi semakin penting. Namun, dalam kenyataan pembelajaran sehari-hari, masih banyak guru yang menghadapi permasalahan terkait rendahnya sikap kerja sama serta kurangnya pemahaman murid

terhadap norma sosial yang berlaku di lingkungan sekolah. hal tersebut di dukung oleh pendapat (Zativalen dkk, 2022) bahwa fenomena degradasi moralitas generasi muda saat ini sudah diambang sekarat. Permasalahan ini tampak dari kebiasaan murid yang cenderung bekerja sendiri saat tugas kelompok, belum mampu menyelesaikan konflik dengan baik, serta masih mengabaikan norma kedisiplinan dan sopan santun yang seharusnya mereka terapkan.

Kondisi ini tidak terlepas dari pola pembelajaran yang masih berfokus pada metode ceramah dan mengutamakan hafalan, sehingga murid kurang memperoleh kesempatan untuk mengalami, merasakan, dan mempraktikkan nilai-nilai sosial tersebut dalam situasi nyata. Pembelajaran nilai dan norma sering disajikan dalam bentuk contoh atau definisi yang abstrak sehingga kurang bermakna bagi murid. Padahal, pendidikan karakter menuntut pengalaman langsung dan keterlibatan aktif agar nilai-nilai tersebut dapat diinternalisasi dalam perilaku murid. Dengan demikian, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya mentransfer

pengetahuan, tetapi juga memberi ruang bagi murid untuk bersosialisasi, berinteraksi, dan bereksplorasi secara kreatif.

Salah satu metode yang dianggap mampu menjembatani kebutuhan tersebut adalah roleplaying atau bermain peran. Melalui roleplaying, murid dapat terlibat dalam skenario-skenario sosial yang relevan dengan kehidupan mereka, seperti kegiatan musyawarah kelas, penyelesaian perselisihan antar teman, kerja bakti, atau situasi kedisiplinan di sekolah. Dalam aktivitas tersebut, murid tidak hanya memahami teori tentang norma, tetapi juga mengalami langsung proses penerapannya. Mereka belajar mengambil perspektif orang lain, mengelola emosi, berkomunikasi, serta mempertanggungjawabkan tindakan sesuai peran yang mereka mainkan. Penelitian Hasibuan et al. (2025) menemukan bahwa strategi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat signifikan meningkatkan kerja sama siswa SD melalui observasi kelas dan angket.

Agar pembelajaran melalui roleplaying lebih terarah dan mencapai tujuan pembelajaran yang

komprehensif, metode ini dapat dikembangkan melalui model Project Based Learning (PjBL). PjBL menekankan pentingnya proses pembelajaran melalui penyusunan dan penyelesaian sebuah proyek nyata. Rizal et al. (2025) menemukan bahwa model Project Based Learning efektif dalam meningkatkan kompetensi sosial siswa, termasuk empati dan kolaborasi, sehingga mendukung tujuan pengembangan norma sosial di sekolah dasar. Dalam konteks pembelajaran norma sosial, murid dapat diajak merancang proyek mini seperti simulasi rapat kelas, membuat kampanye poster tentang norma, sampai mempresentasikan hasil simulasi roleplaying mereka. Proses panjang mulai dari perencanaan, pembagian peran, pelaksanaan, refleksi, hingga penyusunan produk akhir membuat murid bekerja sama secara sistematis dan terarah.

Integrasi roleplaying dalam model PjBL memberikan banyak keuntungan. Murid dapat berpartisipasi secara aktif, mengembangkan kreativitas, membangun pemahaman secara mendalam, serta belajar menghadapi permasalahan sosial yang sering

muncul di kehidupan sehari-hari. Kosasih (2025) menemukan bahwa kombinasi tersebut dapat meningkatkan pemahaman konseptual serta penerapan sikap siswa terhadap norma sosial di kelas V SD. Selain itu, penerapan kedua pendekatan ini sangat sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pembelajaran kontekstual, kolaboratif, serta pengembangan Profil Pelajar Pancasila, khususnya nilai gotong royong, bernalar kritis, dan berperilaku sesuai norma.

Dari perspektif teoritik, sejumlah ahli menyatakan bahwa roleplaying mampu meningkatkan empati sosial serta kemampuan komunikasi interpersonal murid karena mereka dihadapkan pada situasi dramatis yang menggambarkan peran orang lain. Menurut Hurlock (2015), bermain peran memberikan kesempatan bagi murid untuk mencoba berbagai identitas sosial dan memahami dinamika hubungan antarpersonal. Sementara itu, Slavin (2018) menyebutkan bahwa peran aktif dalam pembelajaran membuat murid lebih mudah menginternalisasi nilai, aturan, dan norma di masyarakat.

Di sisi lain, model Project Based Learning mampu meningkatkan kerja sama, kreativitas, kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills), serta mendorong murid untuk menghasilkan karya autentik sebagai bukti pembelajaran mereka. Dalam implementasinya, PjBL menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran (student-centered), sehingga mereka memiliki tanggung jawab untuk mengatur proses kerja, membagi peran, serta menyelesaikan proyek secara kolaboratif. Hal ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan sikap kerja sama di kelas. Syam et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning secara signifikan meningkatkan sikap kerja sama peserta didik dalam konteks pembelajaran SD.

Meskipun berbagai teori telah menunjukkan efektivitas roleplaying dan PjBL, fakta di lapangan menunjukkan bahwa penerapan kedua metode tersebut masih minim dilakukan. Guru seringkali menghindari metode ini karena dianggap memerlukan waktu lebih panjang, persiapan lebih rumit, serta membutuhkan kreativitas dalam

merancang skenario. Akibatnya, potensi kedua metode ini tidak dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan sikap sosial dan pemahaman murid. Melihat kondisi tersebut, perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam untuk menunjukkan dampak nyata penerapan roleplaying berbasis PjBL, khususnya pada pembelajaran norma sosial di kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan roleplaying berbasis Project Based Learning dalam meningkatkan sikap kerja sama dan pemahaman norma pada murid kelas V. Penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran yang melibatkan murid secara langsung, menilai perubahan perilaku, serta mengamati hasil belajar kognitif dan afektif yang muncul. Penelitian ini juga memberikan gambaran rinci mengenai praktikalitas, kelebihan, serta tantangan yang dihadapi guru selama penerapan pembelajaran tersebut.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan roleplaying berbasis Project Based Learning dalam pembelajaran norma sosial pada

murid kelas V, serta menganalisis peningkatan sikap kerja sama murid setelah mengikuti pembelajaran tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman murid mengenai norma dapat meningkat melalui penerapan metode *roleplaying* berbasis PjBL. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas pendekatan ini serta menjadi dasar pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan bermakna bagi murid sekolah dasar.

Melalui penelitian ini, diharapkan guru memperoleh inspirasi dan strategi baru dalam melaksanakan pembelajaran norma sosial yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga memberikan pengalaman nyata bagi murid. Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian sebagai referensi untuk mengembangkan budaya pembelajaran berbasis proyek yang lebih intensif dan relevan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan literatur pendidikan mengenai integrasi metode *roleplaying* dan PjBL dalam meningkatkan karakter dan

pemahaman sosial murid sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* yang memadukan metode kualitatif dan kuantitatif secara komplementer untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerapan *roleplaying* berbasis Project Based Learning (PjBL) dan efektivitasnya dalam meningkatkan sikap kerja sama serta pemahaman norma pada murid kelas V. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menjelaskan proses pembelajaran secara mendalam, khususnya bagaimana langkah-langkah *roleplaying* berbasis PjBL diterapkan, bagaimana interaksi sosial berlangsung selama kegiatan, serta bagaimana respons murid terhadap aktivitas pembelajaran yang diberikan (Sugiyono, 2022). Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data terukur mengenai tingkat efektivitas penerapan pembelajaran *roleplaying* berbasis PjBL dalam meningkatkan pemahaman norma dan sikap kerja sama murid, sehingga hasil penelitian dapat dianalisis secara objektif dan sistematis (Creswell, 2018).

Subjek penelitian terdiri dari satu kelas V yang dipilih melalui teknik purposive sampling, dengan jumlah murid sebanyak 28 orang, serta guru kelas V yang berperan sebagai informan utama dalam pengumpulan data kualitatif. Peneliti hadir secara langsung di kelas untuk melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi nyata di lapangan. Observasi digunakan untuk melihat dinamika penerapan roleplaying berbasis PjBL dan perubahan perilaku murid selama proses pembelajaran, sedangkan wawancara dengan guru dan beberapa murid digunakan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan model tersebut. Dokumen berupa foto kegiatan, catatan guru, dan hasil kerja murid turut dijadikan data pendukung.

Untuk memperoleh data kuantitatif, penelitian ini menggunakan tes pemahaman norma serta angket sikap kerja sama. Tes pemahaman norma terdiri dari soal pilihan ganda dan uraian singkat yang mengukur kemampuan murid memahami konsep serta contoh penerapan norma dalam

kehidupan sehari-hari. Sementara itu, angket sikap kerja sama menggunakan skala Likert yang menilai aspek partisipasi, komunikasi, tanggung jawab, dan kolaborasi dalam kerja kelompok. Penggunaan angket dengan skala Likert bertujuan untuk memperoleh data sikap murid secara terstruktur dan mudah dianalisis secara kuantitatif (Arikunto, 2019). Data kualitatif dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Model ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menganalisis data secara sistematis dan berkelanjutan sejak data mulai dikumpulkan hingga penelitian berakhir (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Sementara itu, data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata, persentase, dan kecenderungan skor murid guna melihat tingkat peningkatan pemahaman norma dan sikap kerja sama setelah penerapan pembelajaran *roleplaying* berbasis PjBL (Arikunto, 2019). Hasil dari kedua jenis data kemudian diintegrasikan pada tahap interpretasi

guna memperoleh pemahaman yang utuh. Data kualitatif berfungsi menjelaskan bagaimana dan mengapa perubahan terjadi, sedangkan data kuantitatif menunjukkan seberapa besar peningkatan yang dicapai. Untuk menjamin keabsahan data kualitatif, dilakukan triangulasi sumber, triangulasi teknik, member check, serta diskusi dengan rekan sejawat. Penerapan teknik-teknik tersebut bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan terhadap temuan penelitian dengan cara memeriksa konsistensi data dari berbagai sumber dan metode yang digunakan (Moleong, 2021).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Keefektifan dalam Peningkatan Sikap Kerjasama pada Murid**

Penerapan role playing berbasis PjBL tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga berdampak signifikan terhadap perkembangan sikap kerja sama murid. Hal ini sejalan dengan temuan Sari dan Wahyuni (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan metode role playing mampu meningkatkan sikap

kerja sama siswa karena menuntut keterlibatan aktif, komunikasi intensif, serta tanggung jawab bersama dalam penyelesaian tugas kelompok. Seluruh tahapan proyek mulai dari perencanaan hingga pementasan menuntut murid untuk bekerja dalam kelompok, berinteraksi secara intensif, dan berbagi tanggung jawab. Hal ini menjadi dasar kuat terbentuknya keefektifan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan murid untuk bekerja sama.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada tahap awal, beberapa murid masih cenderung menunjukkan sikap individualis atau mendominasi. Namun, seiring berjalannya kegiatan, dinamika kelompok mulai terbentuk secara lebih seimbang. Murid belajar untuk saling mendengarkan, menerima perbedaan pendapat, dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan kelompok. Proses pembagian tugas dalam penyusunan skenario memaksa mereka untuk bernegosiasi dan berkompromi agar setiap anggota memiliki peran yang jelas dan proporsional.

Selain itu, latihan role playing memberikan kesempatan bagi murid untuk menyadari pentingnya koordinasi dan saling mendukung.

Misalnya, ketika seorang murid lupa dialog, anggota lain membantu dengan memberi isyarat atau mengingatkan alur cerita. Situasi-situasi kecil ini menjadi pengalaman nyata yang memperkuat nilai kebersamaan dan solidaritas. Pengalaman belajar semacam ini memperkuat nilai solidaritas karena siswa belajar bahwa keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kontribusi setiap anggota, sebagaimana ditegaskan oleh Rahmawati (2023) dalam penelitiannya tentang pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar. Mereka memahami bahwa keberhasilan proyek tidak dapat dicapai secara individual, melainkan melalui usaha kolektif.

Wawancara dengan murid memperlihatkan bahwa mereka merasa lebih nyaman bekerja dalam kelompok setelah mengikuti kegiatan ini. Banyak di antara mereka yang mengakui bahwa proses pembuatan skenario dan latihan membuat mereka lebih dekat dengan teman sekelompoknya. Bahkan, murid yang awalnya pemalu atau kurang percaya diri mulai berani menyampaikan pendapat dan berkontribusi dalam diskusi.

Sementara itu, catatan observasi guru juga menunjukkan peningkatan kemampuan murid dalam menyelesaikan konflik kecil secara mandiri. Ketika terjadi perbedaan pendapat, murid mampu berdiskusi untuk mencapai kesepakatan tanpa harus selalu bergantung pada guru. Mereka juga mampu mengatur waktu dengan lebih baik, membagi tugas secara adil, dan menjaga komitmen kelompok.

| No | Kelompok   | 4 | 3 | 2 | 1 |
|----|------------|---|---|---|---|
| 1  | Kelompok 1 |   | ✓ |   |   |
| 2  | Kelompok 2 | ✓ |   |   |   |
| 3  | Kelompok 3 | ✓ |   |   |   |

Tabel 1. Hasil Pengamatan Sikap  
Kerjasama

Secara keseluruhan, keefektifan role playing berbasis PjBL dalam meningkatkan sikap kerja sama terlihat dari perkembangan interaksi sosial murid, kemampuan mereka dalam berkolaborasi, serta tumbuhnya rasa tanggung jawab bersama. Pembelajaran proyek memberikan pengalaman nyata yang membentuk karakter kooperatif, sehingga model ini sangat relevan diterapkan dalam

pembelajaran yang menekankan perkembangan sosial dan interpersonal.

### **Keefektifan dalam Peningkatan Pemahaman Norma pada Murid**

Efektivitas penerapan role playing berbasis PjBL dalam meningkatkan pemahaman norma juga terlihat sangat signifikan. Hal ini dibuktikan melalui hasil tes pemahaman norma yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 65,4 sebelum pembelajaran menjadi 88,3 setelah penerapan model. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung memiliki pengaruh kuat dalam memperkuat pemahaman konseptual murid. Susanti dan Handayani (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman, seperti role playing, membantu siswa memahami konsep norma secara lebih mendalam karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalaminya secara langsung dalam konteks sosial yang nyata.

| <b>Aspek</b>         | <b>Rata-rata<br/>Pre-test</b> | <b>Rata-rata<br/>Post-test</b> |
|----------------------|-------------------------------|--------------------------------|
| Pemahaman (Kognitif) | 65,4                          | 88,3                           |

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test pada pemahaman norma

Peningkatan ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan hasil dari proses pembelajaran yang

memungkinkan murid untuk memahami norma melalui tindakan, situasi sosial, dan contoh konkret. Dalam role playing, murid tidak hanya mempelajari definisi norma, tetapi juga mengalaminya secara langsung melalui permainan peran. Mereka melihat bagaimana suatu pelanggaran norma terjadi, dampaknya, serta bagaimana norma ditegakkan. Penelitian Yuliana (2022) menunjukkan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan pemahaman norma karena siswa dapat mengaitkan konsep norma dengan situasi kehidupan sehari-hari yang mereka perankan sendiri.

Data kualitatif dari refleksi murid menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami konsep norma setelah melihat simulasi nyata dalam proyek role playing. Banyak murid yang menyatakan bahwa memahami norma melalui cerita dan pengalaman langsung jauh lebih menarik dan mudah diingat dibandingkan sekadar membaca buku atau mendengarkan penjelasan guru. Mereka merasa bahwa nilai-nilai norma lebih "hidup" dan "nyata" ketika diperlihatkan melalui adegan role playing.

Selain itu, sesi diskusi setelah pementasan menjadi faktor penting dalam memperkuat pemahaman. Dalam diskusi tersebut, murid diajak menganalisis perilaku tokoh, menilai apakah tindakan tersebut sesuai norma, serta menjelaskan alasan moral di balik solusi yang dipilih. Proses analisis ini membantu mereka menghubungkan konsep teoretis dengan situasi autentik. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi jika terdapat pemahaman yang belum tepat.

Salah satu aspek yang paling terlihat adalah kemampuan murid dalam membedakan berbagai jenis norma berdasarkan situasi tertentu. Misalnya, mereka dapat menjelaskan perbedaan antara norma kesopanan dan norma tata tertib sekolah melalui contoh yang mereka perankan sendiri. Pemahaman semacam ini menunjukkan bahwa mereka tidak sekadar menghafal definisi, tetapi benar-benar memahami fungsi dan konteks penerapannya.

Dengan demikian, berdasarkan temuan kuantitatif maupun kualitatif, penerapan role playing berbasis PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman norma pada murid kelas V. Model ini memberikan pengalaman

belajar bermakna, kontekstual, dan mendorong murid untuk mengaitkan konsep norma dengan kehidupan sehari-hari mereka.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan role playing berbasis Project Based Learning (PjBL) terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Murid terlibat secara langsung dalam merancang dan memainkan skenario yang menggambarkan penerapan norma, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Pembelajaran berbasis proyek juga membantu murid menghubungkan konsep norma dengan situasi nyata dalam kehidupan mereka.

Dari sisi hasil belajar, model ini terbukti meningkatkan sikap kerja sama serta pemahaman norma secara signifikan. Murid menunjukkan kemampuan berkoordinasi yang lebih baik, berbagi peran secara adil, serta berinteraksi positif dalam kelompok. Selain itu, peningkatan skor pemahaman dari 65,4 menjadi 88,3 menunjukkan bahwa role playing berbasis PjBL mampu memperkuat pemahaman konseptual melalui pengalaman langsung. Dengan

demikian, model ini layak diterapkan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam penguatan karakter dan kognitif murid sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2018). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson Education.
- Hasibuan, A., Arwana, E. R., Theresia, N. D., Yunita, S., & Bungana, R. (2025). Penggunaan strategi role playing dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk meningkatkan kerja sama siswa di tingkat sekolah dasar. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(2).  
<https://doi.org/10.36456/p.v5i2.10413>
- Kosasih, L. (2025). Integrasi kooperatif, role play, dan Project Based Learning pada pembelajaran pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).  
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36134>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran kolaboratif dan pembentukan sikap sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 11(1), 45–54.
- Rizal, M. S., Murtadho, N., Hanafi, Y., Ananda, R., & Mufarizuddin, M. (2025). The effectiveness of project-based learning in enhancing social competence among elementary school students. *Journal of Integrated Elementary Education*.

- Sari, M., & Wahyuni, S. (2021). Implementasi role playing berbasis proyek dalam meningkatkan sikap kerja sama siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 98–107.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, E., & Handayani, T. (2020). Pembelajaran berbasis pengalaman untuk meningkatkan pemahaman norma pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan IPS*, 7(1), 25–33.
- Syam, A. F., Makkasau, A., & Azizah, N. (2025). Penerapan model Project Based Learning untuk meningkatkan sikap kerja sama peserta didik. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2).  
<https://doi.org/10.70713/pjp.v4i2.57095>
- Yuliana, D. (2022). Efektivitas metode role playing dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6543–6551.
- Zativalen, O., Tumardi, T., & Suhartono, S. (2022). Peningkatan sikap kerjasama melalui belajar kelompok dalam pembelajaran materi pecahan kelas V SD Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 10(1), 51–59.