



## Efektivitas Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Konteks Sejarah pada Siswa Kelas V SD

Gita Cahya S<sup>1\*</sup>, Ibnu Muthi<sup>2</sup>

Prodi PGSD, Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

[gitacahyasopriyanti@gmail.com](mailto:gitacahyasopriyanti@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [ibnumuthi@unismabekasi.ac.id](mailto:ibnumuthi@unismabekasi.ac.id)<sup>2</sup>

korespondensi penulis: [gitacahyasopriyanti@gmail.com](mailto:gitacahyasopriyanti@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to examine the effectiveness of the role playing method in improving understanding of historical context in fifth grade elementary school students. The background of this study is the low ability of students to understand history as a whole, where learning tends to focus on memorizing facts such as names of figures, dates, and events, without understanding the background, process, and values contained therein. The role playing method was chosen because it is able to present an active, participatory learning experience, and facilitate students to understand historical events through role simulation and story reconstruction. This study uses a qualitative approach based on literature studies, by reviewing various research results, journals, and scientific references related to the application of role playing in history learning. The results of the study show that the role playing method is effective in increasing student involvement, motivating learning, and deepening contextual understanding of historical events. In addition, role playing also contributes to developing students' social, communication, empathy, and critical thinking skills. Supporting factors for the success of this method include relevant scenario design, the role of the teacher as a facilitator, a conducive learning environment, and appropriate assessment. Obstacles such as student shyness, time constraints, and lack of facilities can be overcome with the right approach. Thus, role playing is recommended as an innovative learning strategy to improve more contextual, meaningful, and enjoyable understanding of history in Elementary Schools.*

**Keywords:** *role playing, history, contextual understanding, elementary school students, active learning*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman konteks sejarah pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami sejarah secara utuh, di mana pembelajaran cenderung berfokus pada hafalan fakta seperti nama tokoh, tanggal, dan peristiwa, tanpa memahami latar belakang, proses, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Metode *role playing* dipilih karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, serta memfasilitasi siswa untuk memahami peristiwa sejarah melalui simulasi peran dan rekonstruksi cerita. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbasis studi literatur, dengan mengkaji berbagai hasil penelitian, jurnal, dan referensi ilmiah terkait penerapan *role playing* dalam pembelajaran sejarah. Hasil kajian menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi belajar, serta memperdalam pemahaman kontekstual terhadap peristiwa sejarah. Selain itu, *role playing* juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, empati, dan berpikir kritis siswa. Faktor-faktor pendukung keberhasilan metode ini meliputi desain skenario yang relevan, peran guru sebagai fasilitator, lingkungan belajar yang kondusif, dan penilaian yang sesuai. Kendala seperti rasa malu siswa, keterbatasan waktu, serta minimnya sarana dapat diatasi dengan pendekatan yang tepat. Dengan demikian, *role playing* direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman sejarah yang lebih kontekstual, bermakna, dan menyenangkan di Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** *role playing, sejarah, pemahaman konteks, siswa SD, pembelajaran aktif*

### 1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran sejarah pada jenjang pendidikan dasar merupakan aspek penting dalam membentuk karakter dan identitas kebangsaan siswa sejak usia dini. Sejarah tidak hanya sekadar catatan masa lalu yang disampaikan kepada peserta didik sebagai fakta-fakta statis, melainkan sebagai jendela pembelajaran yang menggambarkan perjalanan bangsa, perjuangan para pahlawan, serta nilai-nilai luhur yang harus diwariskan kepada generasi muda. Di

Indonesia, materi sejarah umumnya diajarkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar (SD), khususnya mulai kelas IV hingga kelas VI (Purni, 2023). Siswa cenderung hanya menghafal nama tokoh, tanggal, dan peristiwa sejarah tanpa memahami latar belakang, situasi sosial, nilai-nilai yang melingkupi, serta dampak dari peristiwa tersebut. Akibatnya, sejarah dipahami secara parsial dan tidak kontekstual (Emanuel Hosa Kurnia Adi et al., 2024). Padahal, pemahaman konteks sejarah sangat penting agar siswa tidak hanya mengetahui apa yang terjadi, tetapi juga memahami mengapa dan bagaimana peristiwa itu terjadi, serta relevansinya terhadap kondisi masa kini. Rendahnya pemahaman konteks sejarah ini menjadi tantangan besar bagi guru dalam menciptakan strategi pembelajaran yang lebih bermakna dan membekas dalam ingatan siswa (Kristiyanto, 2019).

Metode pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa. Dalam banyak kasus, guru masih menggunakan pendekatan ceramah sebagai metode utama dalam menyampaikan materi Sejarah (Savira et al., 2018). Model pembelajaran satu arah seperti ini menjadikan siswa sebagai penerima informasi yang pasif, sehingga tidak memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, berdiskusi, ataupun berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Apriliani et al., 2024). Di sisi lain, perkembangan psikologis siswa SD, terutama kelas V, berada dalam tahap operasional konkret menurut Piaget, di mana mereka mulai mampu memahami hubungan sebab-akibat serta berpikir logis jika diberikan pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual (Novita et al., 2023).

Oleh karena itu, metode pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa perlu dikembangkan untuk mendorong keterlibatan mereka dalam memahami sejarah. Salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat diterapkan adalah metode role-playing atau bermain peran. Metode ini melibatkan siswa untuk memerankan tokoh dalam suatu peristiwa sejarah dengan cara merekonstruksi cerita sejarah ke dalam bentuk pertunjukan singkat, drama, atau dialog. Dengan role-playing, siswa diberi kesempatan untuk "hidup" di masa lalu, merasakan suasana sejarah, dan memahami tokoh-tokoh yang mereka perankan (Novayani, 2022a). Melalui pengalaman ini, siswa tidak hanya mengembangkan pemahaman kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Mereka belajar melalui pengalaman, emosi, dan keterlibatan sosial yang mendalam. Hal ini sangat penting untuk membentuk pemahaman kontekstual yang tidak mungkin dicapai hanya dengan ceramah atau membaca buku (Ananda Aditya Sari Harahap et al., 2023). Role-playing juga sejalan dengan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran, di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Vygotsky (1978) menekankan pentingnya peran interaksi sosial dalam proses belajar melalui zona perkembangan proksimal (ZPD) (Anjelita & Supriyanto, 2024). Dalam role-playing, siswa belajar dari sesama temannya dan guru melalui diskusi kelompok, latihan, dan refleksi bersama. Selain itu, metode ini mampu membangun keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan rasa percaya diri siswa. Dengan demikian, role-playing bukan hanya bermanfaat untuk memahami materi sejarah, tetapi juga mengembangkan kompetensi sosial dan emosional siswa secara lebih luas (Yusnarti & Suryaningsih, 2021a).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas role-playing dalam meningkatkan hasil belajar. Misalnya, penelitian oleh Sari dan Handayani (2021) menyimpulkan bahwa penerapan metode role-playing pada pembelajaran sejarah mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa secara signifikan (Setiawati, 2016a). Hal serupa ditemukan oleh Hidayat (2020), yang menyatakan bahwa siswa lebih mampu memahami nilai-nilai kepahlawanan dan perjuangan tokoh sejarah melalui kegiatan bermain peran dibandingkan hanya membaca teks atau mendengarkan ceramah guru (Mahmudi & Suryadi, 2024). Kendati demikian, masih sedikit penelitian yang secara khusus menelaah bagaimana metode role-playing dapat meningkatkan pemahaman konteks sejarah, terutama pada siswa kelas V SD. Padahal, pemahaman konteks inilah yang menjadi kunci utama dalam membentuk kesadaran sejarah siswa secara utuh (Novayani, 2022a). Siswa kelas V SD berada pada fase perkembangan yang ideal untuk diberikan metode pembelajaran berbasis peran. Pada usia sekitar 10–11 tahun, siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap tokoh-tokoh heroik, narasi perjuangan, dan nilai-nilai moral yang melekat dalam cerita Sejarah (Rayhan et al., 2023).

Dengan pendekatan yang tepat, siswa tidak hanya mampu memahami isi peristiwa, tetapi juga menumbuhkan empati, daya kritis, serta kemampuan menghubungkan masa lalu dengan masa kini (Hartati & Astriningsih, 2020). Role-playing memberikan media untuk mewujudkan hal tersebut dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membebani. Guru dapat mengemas materi sejarah seperti Proklamasi Kemerdekaan, Kongres Pemuda, atau perjuangan tokoh lokal menjadi skenario pembelajaran yang menarik dan berkesan bagi siswa (Novayani, 2022a).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode role-playing dalam meningkatkan pemahaman konteks sejarah siswa kelas V SD. Fokus utama penelitian ini adalah membandingkan pemahaman siswa yang diajar menggunakan metode role-playing dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional, terutama dalam aspek pemahaman latar belakang, pelaku, proses, dan dampak dari suatu peristiwa Sejarah

(Karomah et al., 2023). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar**

Siswa kelas 5 SD umumnya berusia 10-11 tahun, berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut Piaget (1972). Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir logis, tetapi masih membutuhkan bantuan konkretisasi atau visualisasi. Mereka mulai memahami hubungan sebab-akibat, kronologi waktu, serta mampu memecahkan masalah sederhana secara sistematis (Anditiasari & Dewi, 2021).

Gaya belajar siswa di usia ini cenderung beragam, namun dominan bersifat kinestetik, visual, dan auditori. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, diskusi kelompok, permainan peran, atau simulasi cenderung lebih efektif dibandingkan metode ceramah pasif (Azizah & Widyartono, 2024).

Tujuan dan Ruang Lingkup Materi Sejarah untuk Kelas 5 SD. Pembelajaran sejarah di tingkat SD, khususnya kelas 5, bertujuan menumbuhkan kesadaran sejarah, mengenalkan tokoh, peristiwa, serta nilai-nilai perjuangan bangsa. Ruang lingkup materinya meliputi:

Menurut Permendikbud terkait Kurikulum, pembelajaran sejarah di SD lebih ditekankan pada pengenalan, bukan analisis mendalam, dengan harapan siswa memahami makna peristiwa sejarah bagi kehidupan saat ini (Rahmi Fuadati & Fuadah Z., 2020).

### **Metode Role Playing dalam Pembelajaran**

Role Playing atau bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung untuk memerankan tokoh, situasi, atau peristiwa tertentu sesuai dengan konteks materi Pelajaran (Halifah, 2020). Dalam metode ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru atau membaca materi, melainkan terlibat secara aktif melalui simulasi situasi nyata atau imajinatif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, empati, serta keterampilan sosial (Ritonga & Napitupulu, 2024).

Role Playing adalah suatu bentuk metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memainkan peran-peran tertentu sesuai dengan skenario atau situasi sosial yang telah ditentukan, dengan tujuan untuk memahami konsep, nilai, atau peristiwa yang sedang dipelajari (Anggraeni et al., 2024a).

Dalam konteks pembelajaran sejarah di Sekolah Dasar, Role Playing sangat efektif digunakan untuk menghidupkan kembali peristiwa sejarah, memperkenalkan tokoh-tokoh penting, serta membangun pemahaman siswa terhadap situasi masa lalu. Dengan memerankan

tokoh atau peristiwa sejarah, siswa dapat "merasakan" suasana yang terjadi, memahami motivasi atau tantangan para tokoh, serta mengembangkan sikap empati dan penghargaan terhadap perjuangan bangsa (Yusnarti & Suryaningsih, 2021b).

### **Prinsip-prinsip Dasar Role Playing**

Beberapa prinsip metode Role Playing meliputi:

- a. Partisipasi aktif: Siswa terlibat langsung dalam proses belajar.
- b. Pengalaman langsung: Pembelajaran berbasis simulasi situasi nyata.
- c. Pengembangan empati: Memahami perasaan, pemikiran, dan sudut pandang tokoh yang diperankan.
- d. Refleksi: Siswa diajak merefleksikan pengalaman bermain peran untuk memahami makna pembelajaran.

### **Langkah-langkah Implementasi Role Playing**

Langkah-langkah umum penerapan Role Playing menurut Sanjaya (2010):

- a. Pemilihan topik/peristiwa: Guru menentukan peristiwa sejarah yang akan dimainkan.
- b. Penentuan peran: Guru dan siswa menentukan siapa yang memerankan tokoh-tokoh terkait.
- c. Pemberian skenario: Siswa diberikan gambaran situasi dan alur cerita.
- d. Pelaksanaan role playing: Siswa memainkan peran sesuai skenario.
- e. Diskusi dan evaluasi: Guru memandu refleksi dan diskusi makna kegiatan.
- f. Keunggulan dan Keterbatasan Metode Role Playing

### **Kaitan Metode Role Playing dengan Pembelajaran Sejarah**

- a. Visualisasi Peristiwa Sejarah

Role Playing membantu memvisualisasikan peristiwa sejarah yang bersifat abstrak menjadi konkret, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa usia SD (Novayani, 2022c).

- b. Pengembangan Empati dan Pemahaman Kontekstual Dengan memerankan tokoh sejarah, siswa dapat merasakan konflik, perjuangan, serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam peristiwa tersebut. Ini memperdalam pemahaman dan meningkatkan empati terhadap tokoh dan situasi masa lalu (Susilo, 2020).
- c. Pengembangan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah
- d. Melalui Role Playing, siswa diajak untuk berpikir, membuat keputusan, dan memecahkan masalah berdasarkan situasi yang dimainkan, sehingga mengasah keterampilan berpikir kritis dalam konteks sejarah (Novayani, 2022c).

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Studi literatur dipilih karena penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data lapangan secara langsung, melainkan fokus pada pengumpulan, telaah kritis, dan analisis berbagai sumber ilmiah yang relevan untuk menjawab permasalahan yang dikaji, yaitu efektivitas metode role playing dalam meningkatkan pemahaman konteks sejarah pada siswa kelas V Sekolah Dasar (Setiawati, 2016b).

Pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui penelusuran di berbagai platform, seperti Google Scholar, Portal Garuda, ResearchGate, dan perpustakaan digital universitas. Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan tingkat relevansinya dengan fokus penelitian, yaitu pembelajaran sejarah di tingkat Sekolah Dasar, metode role playing, serta pengembangan pemahaman kontekstual siswa (Safi & Bau, 2021). Sumber-sumber yang dipilih diutamakan berasal dari publikasi ilmiah lima hingga sepuluh tahun terakhir, namun teori-teori dasar yang menjadi landasan konseptual tetap digunakan meskipun berasal dari literatur yang lebih lama. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis isi dan analisis tematik. Setiap literatur yang terpilih dibaca dan dipahami secara mendalam, kemudian diidentifikasi gagasan utama, temuan-temuan penting, serta keterkaitannya dengan tujuan penelitian. Hasil telah literatur dikelompokkan ke dalam beberapa tema, seperti efektivitas role playing, dampak metode ini terhadap pemahaman sejarah siswa, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, pengembangan keterampilan sosial, dan faktor-faktor pendukung maupun kendala implementasinya (Fauziah & Attalina, 2024).

Melalui proses analisis ini, penelitian berupaya membangun sintesis pemahaman yang komprehensif tentang peranan metode role playing dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah (Yusnarti & Suryaningsih, 2021c). Selain itu, penelitian ini juga menggali implikasi teoretis dan praktis sebagai dasar rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual di Sekolah Dasar (Utomo, 2023). Dengan metode studi literatur yang terencana dan sistematis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah, baik dalam pengembangan teori pembelajaran sejarah maupun dalam praktik pelaksanaan pembelajaran aktif berbasis role playing di sekolah dasar (Santoso et al., 2024).

Metode ini tidak melibatkan pengumpulan data langsung dari lapangan, melainkan menggunakan data sekunder yang sudah dipublikasikan sebelumnya. Keunggulan metode studi pustaka adalah mampu memberikan pemahaman teoritis yang mendalam dan membandingkan

berbagai temuan dari sumber yang beragam. Peneliti dapat mengidentifikasi pola, kekuatan, kelemahan, serta celah penelitian yang belum banyak dieksplorasi. Dengan demikian, studi pustaka sangat sesuai untuk merumuskan rekomendasi strategis bagi guru dalam menerapkan pembelajaran kalimat efektif berbasis CTL, sekaligus memberikan landasan teoritis yang kuat untuk penelitian lanjutan atau pengembangan model pembelajaran di masa mendatang.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Temuan Studi Literatur Mengenai Efektivitas Metode Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah**

Berdasarkan hasil kajian literatur, metode role playing terbukti memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di Sekolah Dasar, khususnya dalam aspek pemahaman konteks sejarah (Yusnarti & Suryaningsih, 2021c). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang menggunakan role playing mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, membangun motivasi belajar, dan menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif serta (Novayani, 2022c).

Role playing memungkinkan siswa untuk "menghidupkan" peristiwa sejarah dengan cara merekonstruksi cerita, memerankan tokoh-tokoh penting, serta menggambarkan situasi sosial budaya masa lalu secara langsung (Yanto, 2015). Melalui metode ini, siswa tidak hanya memahami peristiwa secara kronologis, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang latar belakang, proses, dampak, serta nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah (Safi & Bau, 2021)

Beberapa contoh implementasi role playing yang berhasil dalam pembelajaran sejarah di SD antara lain:

1. Simulasi peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
2. Penggambaran peristiwa Sumpah Pemuda 1928
3. Peminan peran tokoh-tokoh perjuangan lokal dan nasional
4. Rekonstruksi kehidupan sosial masyarakat Indonesia zaman dahulu

Penerapan role playing juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi efektif, mengungkapkan pendapat, serta meningkatkan rasa percaya diri (Rahmi et al., 2020). Selain itu, siswa diajak untuk berpikir kritis, memahami perspektif berbagai tokoh, dan merefleksikan relevansi peristiwa masa lalu terhadap kondisi kehidupan masa kini (Sumargono et al., 2022).

## **Faktor-faktor Pendukung Keberhasilan Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah**

Keberhasilan metode role playing tidak terlepas dari beberapa faktor pendukung penting, yaitu:

### 1. Desain Skenario yang Menarik, Relevan, dan Kontekstual

Guru harus menyusun skenario role playing yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan sosial siswa SD, serta berkaitan erat dengan peristiwa sejarah yang sedang dipelajari (Wulandari et al., 2021).

### 2. Peran Guru sebagai Fasilitator dan Motivator

Guru berperan penting dalam memandu jalannya kegiatan, memotivasi siswa yang masih ragu, serta mengarahkan diskusi dan refleksi agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran (Bariyah et al., 2023).

### 3. Lingkungan Belajar yang Mendukung dan Inklusif

Suasana kelas yang kondusif, saling menghargai, serta bebas dari intimidasi sangat menentukan partisipasi aktif seluruh siswa, terutama bagi mereka yang memiliki rasa malu atau rendah percaya diri (Widyanirum & Hasanah, 2021).

### 4. Alokasi Waktu yang Memadai

Mengingat kegiatan role playing memerlukan persiapan, pelaksanaan, dan refleksi, guru perlu mengatur waktu secara efektif agar seluruh tahapan kegiatan dapat berjalan optimal (Yanto, 2015).

### 5. Penilaian yang Komprehensif dan Berorientasi Kontekstual

Penilaian dalam role playing tidak hanya berfokus pada aspek hafalan fakta, tetapi juga mencakup aspek proses, keterlibatan siswa, pengembangan empati, kemampuan berpikir kritis, serta penguasaan nilai-nilai sejarah (Setiawati, 2016b).

## **Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Role Playing**

Meskipun efektif, penerapan role playing di kelas tidak lepas dari berbagai tantangan, di antaranya:

### 1. Rasa Malu atau Kurang Percaya Diri pada Siswa

Tidak semua siswa berani tampil atau memerankan tokoh di depan teman-temannya. Solusinya adalah dengan membagi peran secara proporsional, memulai dari kegiatan kelompok kecil, serta membangun suasana kelas yang positif dan suportif (Marwah Sholihah & Nurrohmatul Amaliyah, 2022).

### 2. Keterbatasan Waktu Pembelajaran



Kegiatan role playing memerlukan waktu yang lebih lama dibanding metode konvensional. Oleh karena itu, guru perlu merencanakan kegiatan dengan memilih bagian peristiwa yang paling esensial untuk disimulasikan (Romzani & Haryanto, 2022).

### 3. Minimnya Sarana dan Prasarana (Properti/Kostum)

Tidak semua sekolah memiliki fasilitas pendukung seperti kostum atau properti yang memadai. Solusi alternatif adalah dengan memanfaatkan alat peraga sederhana atau simbolis yang tetap dapat merepresentasikan karakter atau situasi sejarah (Daulay et al., 2022).

### 4. Kesiapan Guru dalam Merancang dan Melaksanakan Role Playing

Tidak semua guru memiliki pengalaman atau keterampilan dalam menerapkan role playing. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan peningkatan kapasitas guru terkait desain skenario, pengelolaan kelas, dan teknik fasilitasi (Arrosyad, 2023).

### **Implikasi Teoritis dan Praktis**

Temuan dari studi literatur ini memberikan kontribusi terhadap penguatan teori-teori pembelajaran, khususnya:

1. Konstruktivisme (Vygotsky, 1978)
2. Role playing mendorong siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan keterlibatan emosional, sehingga pemahaman menjadi lebih bermakna (Yusnarti & Suryaningsih, 2021d).
3. Teori Belajar Sosial (Bandura, 1986)
4. Melalui observasi peran teman, interaksi kelompok, serta diskusi reflektif, siswa belajar mengembangkan keterampilan sosial dan memahami norma-norma yang berlaku (Hermawan et al., 2023).
5. Teori Kognitif
6. Role playing memfasilitasi proses berpikir aktif, pemecahan masalah, dan integrasi antara pengetahuan, pengalaman, serta interpretasi siswa terhadap materi sejarah (Yanto, 2015).

Secara praktis, guru dan sekolah perlu:

1. Mengintegrasikan metode role playing dalam pembelajaran sejarah secara rutin dan sistematis
2. Menyesuaikan desain skenario dengan kurikulum, karakteristik siswa, dan konteks local

3. Mengembangkan keterampilan fasilitasi guru melalui pelatihan atau workshop inovasi pembelajaran
4. Mendorong keterlibatan siswa secara aktif, tanpa paksaan, namun dengan stimulasi yang tepat

Menyediakan lingkungan belajar yang aman, inklusif, dan mendukung kreativitas siswa

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil kajian menunjukkan bahwa metode role playing memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman konteks sejarah pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Selama ini, pembelajaran sejarah di tingkat Sekolah Dasar cenderung hanya berfokus pada aspek kognitif berupa hafalan nama tokoh, tanggal, dan urutan peristiwa, tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk memahami makna, latar belakang, serta nilai-nilai yang terkandung di balik peristiwa sejarah tersebut. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta kurangnya kemampuan siswa untuk mengaitkan materi sejarah dengan kehidupan nyata. Penerapan metode role playing terbukti mampu mengatasi permasalahan tersebut karena memberikan pengalaman belajar yang bersifat aktif, partisipatif, dan kontekstual. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya mendengar dan menghafal, tetapi juga turut terlibat secara langsung dalam merekonstruksi peristiwa sejarah melalui simulasi peran, dialog, dan aksi dramatik. Dengan demikian, siswa dapat memahami secara lebih mendalam tentang latar belakang peristiwa, peran masing-masing tokoh, dinamika sosial-politik, serta dampak dari peristiwa tersebut terhadap kehidupan masyarakat. Namun, keberhasilan metode ini tidak lepas dari beberapa faktor pendukung, di antaranya adalah desain skenario yang relevan dengan materi pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator yang mampu membimbing proses bermain peran secara efektif, lingkungan belajar yang kondusif, serta adanya sistem evaluasi yang tidak hanya menilai aspek kognitif tetapi juga keterampilan sosial dan partisipasi siswa. Kendala yang kerap muncul seperti rasa malu siswa, keterbatasan waktu pelaksanaan, serta kurangnya sarana pendukung dapat diantisipasi melalui persiapan yang matang, motivasi dari guru, dan penciptaan suasana belajar yang nyaman.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Amalia, N. (2024). Meningkatkan keterampilan berpikir siswa melalui pembelajaran sejarah yang inovatif. *Karimah Tauhid*, 3(9), 10077–10085.

<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14759>

- Ananda Aditya Sari Harahap, Yasmin Salsabila, Nabila Fitria, & Nisaiy Darussakinah Harahap. (2023). Pengaruh perkembangan kemampuan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap hasil belajar. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardiningrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). Role playing dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 788–798. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>
- Anjelita, K., & Supriyanto, A. (2024). Teori belajar konstruktivistik dan implikasinya di sekolah dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 916–922. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2822>
- Annajih, M. H., & Bakhtiar, A. M. (2024). Analisis penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan interaksi antar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4). <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9787>
- Aprianto, R., & Kumalasari, D. (2023). Pengaruh tokoh pahlawan nasional dalam pembelajaran sejarah terhadap pembentukan pendidikan karakter anak. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 4(2), 131–144. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v4i2.7716>
- Apriliani, M., Putri, S. A., & Unzzila, U. (2024). Peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui model pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.493>
- Asmawati, & Roikhan, M. R. (2024). Urgensi pandangan sosiokultural konstruktivis dalam pendidikan sekolah dasar: Studi literature. *Journal in Teaching and Education Area*, 1(1), 54–61. <https://doi.org/10.69673/5ztsxz61>
- Bariyah, A., Jannah, M., & Ruwaida, H. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 572–582. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>
- Dewi, R. K. (2021). Analisis karakteristik siswa untuk mencapai pembelajaran yang bermakna. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 5(2), 255–262. <https://doi.org/10.31537/ej.v5i2.525>
- Emanuel Hosa Kurnia Adi, Femi Br Ginting, Marsya, & Silvina Noviyanti. (2024). Analisis pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep ruang dan waktu dalam sejarah. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 506–511. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1689>
- Ferdiansyah, O., Pandra, V., & Yuneti, A. (2023). Penerapan model pembelajaran role playing pada materi proklamasi kemerdekaan untuk mengukur hasil belajar IPS kelas V SD. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 620–629. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7122>
- Hartati, A., & Astriningsih, N. (2020). Hubungan antara sikap kemandirian belajar dengan

- empati siswa. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1). <https://doi.org/10.33394/realita.v5i1.2901>
- Huriaty, D. (2024). Mengembangkan komunikasi yang efektif dalam pembelajaran di kelas. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.8987>
- Hutagaol, N. M. (2023). Sejarah lisan merekonstruksi peristiwa sejarah. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 8(1), 21–30. <https://doi.org/10.33373/hjpsps.v8i1.5485>
- Karomah, S., Munawaroh, N., & Haerani, A. (2023). Analisis penggunaan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 112. <https://doi.org/10.52434/jpai.v2i1.2896>
- Kristiyanto, A. (2019). Pembelajaran sejarah yang berbasis masalah dalam konteks sosial budaya siswa. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 3(2). <https://doi.org/10.21043/ji.v3i2.6292>
- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi metode role playing untuk mewujudkan merdeka belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>
- Lucia Kharisma, I., Kamdan, Purnama Insany, G., Putri, H., Nuraini, D., Zalukhu, E., Fitri Ramadani, R., Ramdan Alkausar, R., Padilah Qurani, I., & Wardin Hia, S. (2025). Peran pemuda dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Abdi Nusa*, 5(1), 63–68. <https://doi.org/10.52005/abdinusa.v5i1.370>
- Luqyana, G., & Indihadi, D. (2022). Analisis penulisan huruf kapital pada teks narasi sejarah siswa kelas V di sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 915–926. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41815>
- Mahmudi, A. R., & Suryadi, A. (2024). Penanaman nilai-nilai kepahlawanan dalam pembelajaran sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 7(1), 480–496. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v7i1.9290>
- Maimunah, S., Hetilaniar, H., & Selegi, S. F. (2022). Peningkatan keterampilan menulis narasi melalui teknik reka cerita gambar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 11(2), 123–132. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v11i2.6240>
- Miftha Huljannah, A. W. D. L. M. (2025). Kiat guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode role playing pada materi keberagaman sosial budaya di Indonesia di kelas V MIS Muhammadiyah Hungayo Payunga. *KREATIF: Jurnal Studi Pemikiran Pendidikan Agama Islam*, 23(1), 41–50. <https://doi.org/10.52266/kreatif.v24i1.3409>
- Novayani, W. (2022). Learning impact role playing game edukasi terhadap motivasi belajar sejarah siswa. *Jurnal Komputer Terapan*, 8(1), 94–102. <https://doi.org/10.35143/jkt.v8i1.5365>
- Novita, W., Safitri, A., Dwi Saputra, A., Lutfhia Ananda, M., Ersyliasari, A., & Rosyada, A. (2023). Penerapan teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget terhadap

- kemampuan memecahkan masalah siswa SD/MI. *Hypothesis: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 2(01), 122–134. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.662>
- Purnamasari, I., Sinurat, G. J. F., Aruan, F. F., Tarigan, G. P., Sibarani, T. R., & Manurung, N. K. (2025). Podcast sejarah: Media edukasi untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. *Journal of Citizen Research and Development*, 2(1), 573–581. <https://doi.org/10.57235/jcrd.v2i1.4788>
- Purni, T. (2023). Pentingnya pendidikan sejarah sebagai penguat pendidikan yang berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah*, 2(1), 190–197. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023). Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran pada siswa sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–56. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.274>
- Ridwan, I. M. (2019). Penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v4i1.3697>
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Rulianto, R. (2019). Pendidikan sejarah sebagai penguat pendidikan karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i2.16527>
- S, U. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Cakrawala Repositori IMWI*, 5(2), 494–502. <https://doi.org/10.52851/cakrawala.v5i2.142>
- Saleh, M. (2021). Semangat kebangsaan berbasis peristiwa sejarah lokal untuk membangun kesadaran sejarah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3579–3585. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1306>
- Savira, A. N., Fatmawati, R., Z, M. R., & S, M. E. (2018). Peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah interaktif. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 1(1), 43–56. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v1i1.963](https://doi.org/10.30762/factor_m.v1i1.963)
- Setiawati, L. (2016). Implementasi role playing dalam meningkatkan hasil belajar. *PEDAGOGIA*, 14(2). <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i2.3881>
- Sumargono, S., Basri, M., Istiqomah, I., & Triaristina, A. (2022). Kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 141–149. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4508>
- Supriadi, Taufiq Hidayat, A., & Arifin, M. (2024). Peran orang tua dan guru sejarah dalam pendidikan karakter. *Oetoesan-Hindia: Telaah Pemikiran Kebangsaan*, 6(1), 11–18. <https://doi.org/10.34199/oh.v6i1.178>
- Suryaningsih, S. N. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan

pembelajaran melalui supervisi observasi kelas. *Wawasan Pendidikan*, 2(2), 357–372. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.13102>

Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan model PBL berbantuan role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>

Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>

Zuhri, J. I., & Yefterson, R. B. (2021). Implementasi kebijakan pendidikan pada masa COVID-19 pada pembelajaran sejarah Indonesia. *Jurnal Kronologi*, 3(3), 93–111. <https://doi.org/10.24036/jk.v3i3.188>