



**JOURNAL OF CONTEMPORARY
ISLAMIC PRIMARY EDUCATION**

Vol. 5, No. 1, 2026 Page 507-512

<https://zia-research.com/index.php/jcipe>

**Pengalaman Belajar Siswa Kelas III melalui *Role Playing* dalam
Menumbuhkan Semangat Nasionalisme pada Materi Kemerdekaan**

Shifa Sofyan¹, Rustam², Safran³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Email: shifasofyan78@gmail.com ¹; rustam_pakpahan@uinsu.ac.id ²; safran@uinsu.ac.id ³

ARTICLE INFO

Kata Kunci

Nasionalisme

Pengalaman Belajar

Role Playing

ABSTRACT

This study was motivated by students' low enthusiasm for learning the topic of Indonesian independence and the need for an instructional approach that could foster nationalism through meaningful learning experiences. The study aimed to describe the forms of nationalism demonstrated by students, the implementation of the role-playing method, and students' impressions and feelings after participating in the learning activities. This research employed a qualitative approach with a phenomenological design involving third-grade students at MIS YPI Batang Kuis. Data were collected through semi-participant observation, semi-structured interviews, and documentation, and were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the role-playing method promoted students' enthusiasm, respect for national heroes, cooperation, and sense of responsibility. In addition, students reported feeling happy, more confident, and better able to understand the meaning of the Indonesian independence struggle because they were actively engaged in the learning process. Therefore, role playing is an effective instructional method for creating meaningful learning experiences while fostering students' sense of nationalism at the elementary school level.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya antusiasme siswa dalam mempelajari materi kemerdekaan serta perlunya strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat nasionalisme melalui pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian bertujuan mendeskripsikan bentuk sikap nasionalisme siswa, pelaksanaan pembelajaran *role playing*, serta kesan dan perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi di kelas III MIS YPI Batang Kuis. Data diperoleh melalui observasi semi partisipan, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *role playing* mampu menumbuhkan antusiasme, penghargaan terhadap jasa pahlawan, kerja sama, dan tanggung jawab siswa. Selain itu, siswa merasa senang, lebih percaya diri, serta lebih mudah memahami makna perjuangan kemerdekaan karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *role playing* menjadi metode yang efektif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus menumbuhkan semangat nasionalisme pada siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Kemerdekaan Indonesia berperan sebagai sarana pembentukan karakter nasionalisme melalui penanaman rasa cinta tanah air, penghargaan terhadap jasa pahlawan, dan kesadaran sebagai bangsa yang merdeka. Melalui pembelajaran kemerdekaan, siswa diharapkan tidak hanya memahami sejarah secara pengetahuan, tetapi juga mampu mengimplementasikan semangat cinta tanah air dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penanaman nilai nasionalisme menghadapi tantangan seiring perkembangan teknologi dan arus globalisasi. Akses informasi yang semakin mudah dapat membuat generasi muda semakin cepat terpapar budaya asing

sehingga rasa bangga terhadap budaya lokal dapat berkurang (Ramadani & Nur, 2025).

Kondisi tersebut juga tampak pada pembelajaran sejarah kemerdekaan. Berdasarkan pengalaman peneliti pada praktik pengalaman lapangan, siswa terlihat tidak begitu antusias mengikuti pembelajaran sejarah kemerdekaan, kurang mengenal tokoh-tokoh pahlawan dan kronologi perjuangan, serta masih menunjukkan keterbatasan dalam kerja sama dan kebersamaan. Bumbungan (2016) menegaskan pentingnya peran pendidikan dan guru dalam membangun semangat nasionalisme melalui pembelajaran yang tetap memperhatikan nilai-nilai bangsa dan tradisi lokal.

Salah satu metode yang relevan untuk pembelajaran sejarah adalah *role playing*. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep peran, menyadari adanya perbedaan peran, serta memikirkan perilaku diri sendiri dan orang lain (Yonggom & Ayomi, 2023). Karakteristik siswa sekolah dasar juga mendukung penggunaan metode tersebut karena siswa cenderung menyukai aktivitas fisik, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan kegiatan yang melibatkan tindakan atau peragaan secara langsung (Mutia, 2021). *Role playing* memungkinkan siswa memerankan tokoh dalam suatu skenario sehingga pembelajaran yang semula berupa narasi sejarah dapat dihadirkan dalam pengalaman yang lebih konkret (Sarifah, 2021).

Pembelajaran melalui pengalaman langsung memiliki hubungan kuat dengan teori *Experiential Learning* David Kolb. Kolb (1984) memandang belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Siswa memperoleh pengalaman konkret, merefleksikannya, membangun pemahaman, dan selanjutnya menerapkan pemahaman tersebut dalam tindakan. Dalam konteks pembelajaran kemerdekaan, ketika siswa berakting, berdialog, membayangkan dan merasakan posisi tokoh yang diperankan, pengalaman tersebut dapat membantu mereka memahami perjuangan dan menumbuhkan empati terhadap sejarah.

Role playing juga dapat dipahami melalui pemikiran Vygotsky dan Piaget. Vygotsky (1967) menempatkan bermain sebagai aktivitas yang mendukung perkembangan psikologis, sosial, kognitif, dan emosional. Melalui bermain, anak dapat belajar mengendalikan perilaku, mengikuti aturan, serta mengembangkan kemampuan melalui interaksi dan dukungan sosial. Sementara itu, Piaget (1962) memandang bermain sebagai aktivitas mental yang memungkinkan anak mengintegrasikan pengalaman baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki. Dengan demikian, penggunaan *role playing* pada materi kemerdekaan berpotensi menjembatani pengetahuan sejarah yang abstrak dengan pengalaman konkret siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk sikap nasionalisme yang ditunjukkan siswa kelas III pada materi kemerdekaan, menganalisis pelaksanaan kegiatan *role playing* dalam menyampaikan cerita perjuangan kemerdekaan, serta mendeskripsikan perasaan dan kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran *role playing*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi. Penelitian dilaksanakan di kelas III MIS YPI Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang mengikuti pembelajaran materi kemerdekaan melalui metode *role playing*, sedangkan informan penelitian meliputi guru wali kelas III dan siswa kelas III.

Data dikumpulkan melalui observasi semi partisipan, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama tiga hari, yaitu 27 April 2026, 28 April 2026, dan 6 Mei 2026, untuk mengamati pelaksanaan *role playing*, keterlibatan siswa, interaksi kelompok, serta bentuk sikap nasionalisme yang muncul selama pembelajaran. Wawancara semi terstruktur dilakukan setelah pembelajaran untuk menggali pengalaman, persepsi, perasaan, dan pemaknaan siswa serta memperoleh informasi dari guru mengenai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data penelitian.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2017). Reduksi dilakukan dengan memilih dan

mengelompokkan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Data kemudian disajikan secara terarah untuk melihat pola temuan, kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan data yang valid dan konsisten. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi peserta didik kelas II SD Oeba 2 Kota Kupang melalui penerapan media pop-up book. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data kemampuan literasi diperoleh melalui tes yang diberikan pada akhir setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi peserta didik setelah penerapan media pop-up book dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *role playing* pada materi kemerdekaan memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aspek pengetahuan, sikap, perasaan, interaksi sosial, dan tindakan siswa. Temuan utama dikelompokkan ke dalam tiga bagian, yaitu bentuk sikap nasionalisme siswa, pelaksanaan *role playing*, serta kesan dan perasaan siswa setelah pembelajaran.

Bentuk Sikap Nasionalisme Siswa. Sikap nasionalisme siswa kelas III terlihat melalui antusiasme mengikuti pembelajaran, penghargaan terhadap tokoh pahlawan, kerja sama, dan tanggung jawab dalam menjalankan peran. Antusiasme tampak sejak guru mengajak siswa mengikuti *role playing*. Meskipun pada awal kegiatan beberapa siswa merasa terkejut, takut, gugup, dan belum terbiasa tampil di depan kelas, kondisi tersebut berangsur berubah setelah siswa memahami alur dan peran yang akan dimainkan. Guru juga menyampaikan bahwa siswa menunjukkan respons yang sangat antusias dan memiliki keinginan tinggi untuk mengikuti kegiatan.

Penghargaan terhadap pahlawan tampak ketika siswa menggambarkan para pahlawan sebagai sosok berani, rela berkorban, pandai berbicara, dan memiliki rasa cinta tanah air yang tinggi. Siswa juga mampu menyebutkan bentuk penghormatan terhadap pahlawan, seperti mendoakan jasa mereka, mencintai tanah air, berusaha menjadi pribadi yang baik, dan mengutamakan kepentingan bersama. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran tidak berhenti pada pengenalan nama tokoh, tetapi membantu siswa memaknai nilai perjuangan yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Kerja sama terlihat melalui perilaku siswa yang saling membantu, mengingatkan dialog, memberi dukungan ketika teman mengalami kesulitan, dan menjaga kelancaran penampilan kelompok. Tanggung jawab tampak melalui kesungguhan siswa menghafalkan dialog, mengikuti latihan, memahami peran, dan menyelesaikan tugas sampai penampilan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa nilai nasionalisme dapat muncul dalam perilaku yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti kebersamaan, kepedulian, disiplin, dan tanggung jawab.

Temuan mengenai antusiasme dapat dijelaskan melalui teori *Experiential Learning* Kolb (1984). Kegiatan memainkan tokoh perjuangan memberikan pengalaman konkret karena siswa mengucapkan dialog, berinteraksi dengan pemeran lain, dan menampilkan adegan perjuangan. Pengalaman tersebut membuat materi kemerdekaan terasa lebih dekat dan tidak hanya menjadi informasi yang diterima secara pasif. Pengalaman langsung kemudian membantu siswa memberikan makna terhadap materi yang dipelajari. Kerja sama dan penghargaan terhadap pahlawan juga dapat dipahami melalui pemikiran Vygotsky (1967). Bermain menjadi ruang bagi anak untuk membangun makna melalui interaksi sosial, mengikuti aturan, mengendalikan perilaku, dan mengembangkan kemampuan melalui bantuan lingkungan. Dalam penelitian ini, siswa belajar dari guru dan teman sebaya ketika berlatih, menghafalkan dialog, dan menyelesaikan kesulitan bersama. Dengan demikian, *role playing* membentuk ruang belajar kolaboratif yang mendukung munculnya perilaku gotong royong.

Pelaksanaan *role Playing*. Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara sistematis melalui kegiatan awal, pembagian kelompok dan peran, pemahaman skenario, latihan, penggunaan media pendukung, dan penampilan. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa, memberikan motivasi mengenai pentingnya menjadi pribadi yang baik sebagai bentuk mengisi kemerdekaan, serta melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali tokoh-tokoh perjuangan yang telah dipelajari. Selanjutnya, 28 siswa dibagi menjadi empat kelompok yang masing-masing terdiri atas 7-8 siswa. Setiap kelompok memperoleh skenario yang berisi alur cerita, dialog, dan tokoh yang dimainkan. Siswa diberi kesempatan berlatih bersama kelompok sebelum tampil. Materi *role playing* memuat rangkaian peristiwa perjuangan menuju Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, termasuk peristiwa Rengasdengklok, peran golongan muda dan golongan tua, Soekarno-Hatta, serta pengetikan teks Proklamasi oleh Sayuti Melik. Media yang digunakan berupa teks skenario dan properti sederhana yang tersedia di sekolah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa aktif membaca skenario, menghafalkan dialog, berdiskusi, berlatih, dan tampil di depan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan bantuan ketika siswa mengalami kesulitan. Pada awal kegiatan masih terdapat siswa yang malu, gugup, atau lupa dialog, tetapi latihan berulang dan dukungan teman membantu mereka menjadi lebih berani. Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas *role playing* tidak hanya ditentukan oleh aktivitas pemeranan, tetapi juga oleh kesiapan guru dalam mengelola setiap tahapan pembelajaran. Pelaksanaan tersebut sesuai dengan teori Kolb (1984), karena siswa memperoleh pengalaman konkret melalui pembagian peran, latihan, interaksi, dan penampilan. Di sisi lain, pola bimbingan guru dan kerja sama antarsiswa sesuai dengan pemikiran Vygotsky (1967) bahwa aktivitas bermain dan dukungan sosial dapat membantu anak mengembangkan kemampuan baru. Piaget (1962) juga menempatkan pengalaman bermain sebagai bagian dari perkembangan intelektual karena anak membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dalam situasi yang dialaminya.

Kesan dan Perasaan Siswa. Pembelajaran *role playing* menghasilkan pengalaman emosional yang beragam. Siswa mengungkapkan perasaan deg-degan, gugup, senang, bangga, dan bahagia. Rasa gugup terutama muncul ketika siswa harus tampil dan menjadi pusat perhatian. Namun, setelah menjalankan peran, siswa merasakan kesenangan dan kebanggaan karena dapat menggambarkan perjuangan para pahlawan secara langsung. Beberapa siswa bahkan menyatakan keinginan untuk mengikuti kegiatan *role playing* kembali pada kesempatan berikutnya.

Perubahan kepercayaan diri terlihat dari keberanian siswa untuk tampil meskipun pada awalnya masih malu. Latihan bersama kelompok, dukungan teman, dan arahan guru membantu siswa mengurangi rasa takut dan lebih berani menjalankan perannya. Temuan tersebut sejalan dengan pemikiran Vygotsky (1967) bahwa bermain, interaksi sosial, dan dukungan lingkungan dapat membantu anak mengembangkan kemampuan secara bertahap. Selain aspek emosional, siswa merasa materi kemerdekaan lebih mudah dipahami dan diingat. Siswa mampu menceritakan kembali rangkaian peristiwa seperti penjajahan, Jepang menyerah kepada Sekutu, Rengasdengklok, pengetikan naskah Proklamasi, dan pembacaan Proklamasi 17 Agustus 1945. Bagian yang paling mudah diingat antara lain pembacaan teks Proklamasi oleh Soekarno, desakan golongan muda kepada golongan tua, dan pengetikan teks Proklamasi oleh Sayuti Melik. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman memerankan tokoh membantu siswa menghubungkan informasi sejarah dengan pengalaman konkret. Kondisi tersebut dapat dipahami melalui teori Piaget (1962), yang menekankan bahwa pengetahuan anak berkembang melalui keterlibatan aktif dan pengalaman konkret. Materi kemerdekaan yang tidak dialami langsung oleh siswa dihadirkan kembali melalui dialog, gerakan, peran, dan interaksi. Dengan demikian, *role playing* menjadi jembatan antara konsep sejarah yang abstrak dan pengalaman belajar yang dapat dilihat, didengar, serta dilakukan sendiri oleh siswa. Sementara itu, Kolb

(1984) menjelaskan bahwa pengalaman yang diolah dan direfleksikan dapat menjadi pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Secara keseluruhan, temuan penelitian memperlihatkan bahwa *role playing* tidak hanya membantu siswa memahami materi kemerdekaan, tetapi juga menghadirkan pengalaman emosional dan sosial yang mendukung tumbuhnya semangat nasionalisme. Siswa belajar menghargai perjuangan pahlawan, bekerja sama, bertanggung jawab, berani tampil, dan memaknai kemerdekaan melalui pengalaman yang mereka jalani sendiri.



Gambar 1.1. Pembelajaran berlangsung



Gambar 1.2. Pelaksanaan *role playing*



Gambar 1.3. Setelah melaksanakan kegiatan *role playing*

SIMPULAN

Pembelajaran *role playing* pada materi kemerdekaan di kelas III MIS YPI Batang Kuis menunjukkan bahwa semangat nasionalisme siswa tampak melalui antusiasme mengikuti kegiatan, penghargaan terhadap jasa pahlawan, kerja sama, dan tanggung jawab dalam menjalankan peran. Meskipun pada awalnya sebagian siswa masih malu dan gugup, mereka tetap berusaha mengikuti kegiatan hingga selesai dan menunjukkan keterlibatan yang semakin aktif.

Pelaksanaan *role playing* berlangsung secara sistematis melalui kegiatan pembuka, motivasi, apersepsi, pembagian kelompok dan peran, pemberian skenario, latihan, penggunaan media sederhana, hingga penampilan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan dukungan, sedangkan siswa menjadi pelaku aktif dalam membaca skenario, berdiskusi, berlatih, dan memerankan tokoh perjuangan.

Siswa memberikan kesan positif terhadap pembelajaran. Mereka merasa senang, bangga, antusias, dan lebih percaya diri. Keterlibatan langsung dalam memerankan tokoh perjuangan juga membantu siswa memahami dan mengingat alur peristiwa kemerdekaan. Dengan demikian, *role playing* dapat menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mendukung tumbuhnya semangat nasionalisme siswa.

REFERENSI

- Artika, I. W. (2024). Pengalaman dan Efektivitas Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14(4), 550–558. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v14i4.90645>
- Bumbungan, B. (2016). Membangun Semangat Nasionalisme di Sekolah Melalui Kearifan Lokal. Trihayu: *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1), 55–63. <https://doi.org/10.53769/ijls.v3i2.1442>
- Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afghani, M. W. (2024). Triangulasi Data dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc. <https://doi.org/10.4324/9780133892406>
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Mutia. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 3(1), 114–131. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation*. New York: W. W. Norton & Company.
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Ramadani, S. F., & Nur, D. M. M. (2025). Implementasi Metode Role Playing untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme pada Siswa Kelas VII di MTs Nu 'Inayatuth-Thullab. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 03(04), 1028–1034. <https://doi.org/10.70294/jimu.v3i04.1581>
- Rinjani, A. M., & Subiyantoro, S. (2023). Role Playing: Metode Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Edudikara*, 3(2), 119–126. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i3.369>
- Sarifah, A. A. (2021). Penggunaan Metode Role Playing pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *SHEs: Conference Series*, 32(3), 1439–1443. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84780>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Edukatif*, V(1), 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Vygotsky, L. S. (1967). *Play and Its Role in the Mental Development of the Child*. *Soviet Psychology*, 5(3), 62–76. <https://doi.org/10.2753/rpo1061-040505036>
- Yonggom, A., & Ayomi, G. (2023). Pemanfaatan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Peristiwa Sejarah. *Noken: Jurnal Pengelolaan Pendidikan*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.31957/noken.v4i1.2844>