

Penerapan Model *Roleplay* Berbasis Media Wayang Karakter dalam Perspektif *Culturally Responsive Teaching* pada Pembelajaran Sistem Pemerintahan Indonesia di SMAMoh. Nur Hasan^{a,1}, Siti Awaliyah^{b,2}, Teguh Santosa^{c,3}^aUniversitas Negeri Malang, Indonesia;^bUniversitas Negeri Malang, Indonesia;^cSekolah Menengah Atas Negeri 8 Malang, Indonesia.¹moh.nur.2531727@students.um.ac.id, ²siti.awaliyah.fis@um.ac.id, ³teguhsma8mlg@yahoo.com*Correspondent Author; moh.nur.2531727@students.um.ac.id

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received:

23-07-2026

Revised:

31-08-2026

Accepted:

04-09-2026

Kata Kunci

roleplay, wayang karakter, *culturally responsive teaching*, Pendidikan Pancasila

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *roleplay* berbasis media wayang karakter dalam perspektif *Culturally Responsive Teaching* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi pembagian kekuasaan lembaga negara Indonesia di SMA. Kajian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif yang dilaksanakan pada murid kelas XI-8 SMA Negeri 8 Malang. Data kajian diperoleh melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru observer, dan dokumentasi pelaksanaan *roleplay*. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan *roleplay* berbasis wayang karakter berlangsung melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan murid tampak pada aktivitas diskusi kelompok, penyusunan dialog, pelaksanaan simulasi peran sebagai lembaga negara, serta kemampuan murid berdiskusi dan mencapai kesepakatan dalam simulasi musyawarah. Pada aspek kognitif, murid mampu menjelaskan fungsi, tugas, dan hubungan antarlembaga negara secara lebih sistematis setelah mengikuti pengalaman langsung dalam *roleplay*. Pada aspek afektif dan sosial, murid menunjukkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi, sikap menghargai pendapat, kerja sama, tanggung jawab, serta partisipasi aktif selama kegiatan kelompok. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara guru observer yang menyatakan bahwa *roleplay* berbasis wayang karakter membantu meningkatkan keaktifan murid dan mempermudah penyampaian materi yang kompleks. Dokumentasi pembelajaran juga menunjukkan penggunaan wayang karakter sebagai representasi simbolik lembaga negara dan keterlibatan murid dalam memainkan peran berdasarkan skenario yang telah disusun. Integrasi wayang karakter sebagai representasi budaya lokal membantu menghubungkan konsep abstrak pembagian kekuasaan lembaga negara dengan konteks sosial budaya murid. Dengan demikian, *roleplay* berbasis wayang karakter

dalam perspektif *Culturally Responsive Teaching* dapat menjadi strategi pembelajaran yang mendukung pemahaman konseptual, keterlibatan aktif, keterampilan sosial, dan internalisasi nilai budaya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran yang penting dalam membangun karakter murid yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan di sekolah maupun di masyarakat. Dalam praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah masih banyak ditemukan penyampaian materi masih bersifat konseptual dan kurang mengaitkan materi dengan kondisi kehidupan murid sesuai prinsip pembelajaran mendalam (Christanty&Cendana, 2021). Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan murid serta kurang optimalnya pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak seperti materi sistem pemerintahan. Pendidikan Pancasila memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter murid sebagai warga negara yang cinta tanah air sesuai dengan nilai Pancasila (Harahap et al., 2022).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam pelaksanaannya masih sering bersifat teoritis dan kurang konseptual, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Permendikbudristek Nomor 13 Tahun 2022, 2022; Ruslandi et al., 2025). Di sisi lain, perkembangan globalisasi membawa dampak terhadap pemahaman dan pengetahuan generasi penerus bangsa pada budaya lokal yang ada di daerah. Budaya lokal merupakan sumber nilai yang relevan dalam membentuk karakter, seperti gotong royong, musyawarah, dan tanggung jawab sosial. Oleh karena itu, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi sebuah hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan pemahaman murid terhadap budaya lokal serta guna membentuk karakter murid yang ada di sekolah sesuai dengan nilai budaya lokal yang ada di daerah tersebut.

Salah satu bentuk budaya lokal yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah wayang. Wayang tidak hanya mengandung nilai filosofis budaya lokal, tetapi juga mengandung makna pembelajaran yang mendalam terkait kepemimpinan, etika, dan kehidupan sosial. Dalam konteks ini, media wayang karakter dapat digunakan untuk mengkonseptualisasikan materi sistem pemerintahan Indonesia. Model pembelajaran *roleplay* merupakan pendekatan yang memungkinkan murid untuk berperan aktif dalam pembelajaran melalui simulasi social (Naldi et al., 2024). Melalui model ini, murid dapat memahami konsep secara lebih konkret sekaligus menginternalisasi nilai-nilai budaya melalui pengalaman praktik secara langsung.

Model pembelajaran dengan *roleplay* digunakan untuk memperagakan sebuah kondisi maupun keadaan nyata yang dikemas dalam kegiatan bermain peran. Model *roleplay* digunakan untuk pembelajaran yang membutuhkan partisipasi murid yang lebih aktif (Ahadiya et al., 2025). Penggunaan model *roleplay* akan menjadi lebih bermakna jika dibantu dengan penggunaan media yang dapat menunjang proses pembelajaran di dalam

kelas. Dalam konteks materi sistem pemerintahan Indonesia, murid mengungkapkan preferensi terhadap penggunaan media wayang karakter sebagai sarana representasi peran lembaga negara yang dinilai mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih konkret dan imajinatif. Dalam hal ini, media wayang karakter dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang inovatif (Fernando et al., 2024).

Model *roleplay* digunakan untuk meningkatkan pemahaman murid secara konseptual terhadap materi yang akan dipelajari. Hal ini sesuai dengan kajian Afri Naldi tahun 2024 menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis *roleplay* dipersepsikan sebagai pendekatan yang menarik karena memungkinkan murid untuk mensimulasikan peran tertentu dalam situasi yang mendekati realitas (Naldi et al., 2024). Dengan model pembelajaran *roleplay* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, maka diharapkan dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari yaitu sistem pemerintahan Indonesia. Maka dengan menggunakan model *roleplay* berbasis media wayang karakter akan tercipta proses pembelajaran yang efektif dan tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Implementasi model pembelajaran *roleplay* berbasis media wayang karakter dalam kajian ini dapat dianalisis melalui perspektif sosiokultural. Perspektif ini menekankan bahwa proses pembelajaran merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungan sosial dan budaya (Syafi'i, 2023). Penggunaan media wayang sebagai representasi budaya berfungsi sebagai alat mediasi dalam membantu murid memahami konsep sistem pemerintahan. Selain itu, aktivitas *roleplay* mendorong terjadinya interaksi sosial yang intensif antar murid, sehingga memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan secara kolaboratif. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan proses internalisasi nilai dan makna melalui pengalaman sosial dan budaya. Hal ini sejalan dengan konsep *culturally responsive learning* yang mengintegrasikan latar belakang budaya murid dalam proses pembelajaran.

Pendekatan *culturally responsive learning* merupakan salah satu pendekatan inovatif yang digunakan untuk membahas pembelajaran yang lebih mendalam terkait internalisasi budaya lokal dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pendekatan ini menekankan pentingnya mengintegrasikan budaya yang sesuai dengan kehidupan murid agar murid mampu belajar sesuai dengan kondisi budaya yang ada di lingkungan sekitar. Pembelajaran berbasis budaya tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menekankan aspek budaya dalam kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna. *Culturally responsive teaching* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya integrasi budaya dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memanfaatkan latar belakang budaya murid sebagai sumber belajar yang relevan dan konseptual. Menurut Gay (2020) dalam (Juliana et al., 2024), pembelajaran mendalam yang sesuai dengan kurikulum saat ini harus mampu mengaitkan materi dengan budaya lokal yang didalam kehidupan murid serta mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar murid karena materi yang disampaikan sesuai dengan pengalaman dan realitas sosial yang ada di lingkungan murid. Selain itu, Ladson-Billings (2021) dalam (Ma'rufah et al., 2025) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada penguatan identitas budaya dan kesadaran sosial murid. Dengan demikian, penerapan *culturally*

responsive teaching dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi strategi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, inklusif, dan konseptual.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran penting dalam membentuk murid menjadi warga negara yang memiliki kesadaran konstitusional, kemampuan berpikir kritis, serta sikap demokratis (Harhap, 2024). Guna memperoleh kegiatan pembelajaran yang mendalam dibutuhkan model pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat semangat belajar dan fokus murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas (Eko&Amal, 2024; Naldi et al., 2024). Untuk melihat kebutuhan belajar murid di kelas, guru harus mampu mengetahui model dan metode yang tepat saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini guru bisa melakukan profiling terhadap murid yang ada di dalam kelas untuk mengetahui metode dan model pembelajaran yang sesuai minat belajar murid.

Hasil profiling terhadap murid pada kelas XI-8 di SMA Negeri 8 Malang yang diperoleh melalui teknik angket, wawancara awal dan observasi kelas guru pamong menunjukkan bahwa sebagian besar murid menunjukkan adanya kecenderungan preferensi terhadap pembelajaran yang bersifat aktif, partisipatif, dan mendalam. Data menunjukkan bahwa mayoritas murid kelas XI-8 kurang merespons secara optimal terhadap model pembelajaran ekspositori yang didominasi metode ceramah yang digunakan oleh guru pamong yang ditandai dengan rendahnya antusiasme selama proses pembelajaran serta terbatasnya interaksi dua arah antara murid dan guru. Murid lebih menunjukkan tingkat ketertarikan yang lebih tinggi terhadap model pembelajaran yang memberikan ruang untuk berperan secara langsung dalam proses belajar (Latifah & Priantari, 2024). Dari aspek karakteristik belajar, hasil profiling murid kelas XI-8 menunjukkan bahwa murid memiliki kecenderungan dominan pada gaya belajar kinestetik dan visual. Hal ini tercermin dari preferensi terhadap aktivitas yang melibatkan gerak, praktik langsung, kegiatan berkelompok, serta penggunaan media visual yang variatif. Model *roleplay* dinilai relevan dengan karakteristik tersebut karena mengintegrasikan unsur visualisasi, ekspresi, dan aktivitas fisik dalam pembelajaran (Budiman et al., 2025).

Model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas bisa jadi merupakan salah satu komponen penting guna menarik minat murid untuk belajar. Penggunaan model dan metode pembelajaran yang tepat memicu semangat murid untuk mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan (Saputra, 2024). Dalam prinsip pembelajaran mendalam yang sesuai dengan kurikulum saat ini yaitu kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu model pembelajaran yang digunakan bisa dengan kegiatan berkelompok guna mempermudah murid belajar dengan diskusi bersama rekan sejawat. Hal ini sesuai dengan kajian Saputra tahun 2024 yang menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis kegiatan kelompok dengan aktivitas fisik mampu memberikan pembelajaran yang berbeda di dalam kelas dengan memberikan pembelajaran mendalam berupa gotong royong dan kreativitas murid. Hal ini sejalan dengan kajian ini yang menekankan pada pembelajaran dengan aktivitas kinestetik murid dengan model *roleplay* berbasis wayang karakter.

Salah satu model yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas XI-8 adalah model pembelajaran *roleplay*. *Roleplay* dalam kajian Hermawan tahun 2024 memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat menarik minat murid terhadap pembelajaran yang dilaksanakan, meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran, serta mampu mengajarkan makna pembelajaran berkelompok dan pemahaman perspektif yang berbeda dari setiap murid sehingga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi yang dimiliki oleh murid (Hermawan, 2024). Hal ini juga sejalan dengan kajian ini karena penggunaan model *roleplay* dengan wayang karakter diharapkan mampu menarik minat dan meningkatkan keterlibatan murid serta sebagai sarana internalisasi budaya lokal dalam pembelajaran. Wayang karakter yang digunakan merupakan bentuk pengembangan media wayang yang menekankan pada visualisasi tokoh sesuai dengan karakter atau peran tertentu dalam pembelajaran (Azizah, 2022). Media ini memiliki keunggulan visual dan naratif yang mampu menyampaikan konsep secara menarik dan mudah dipahami oleh murid. Karakter dalam wayang dapat disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas yaitu struktur lembaga negara sehingga mampu merepresentasikan sistem pemerintahan Indonesia secara lebih konkret (Hermawan, 2024).

Integrasi antara model *roleplay* dan media wayang karakter sejalan dengan arah kebijakan kurikulum nasional yang menekankan pembelajaran mendalam serta penguatan Profil Pelajar Pancasila (Almassaniyyah, 2024; Hidayati et al., 2024). Hal tersebut sejalan dengan kajian Pasaribu tahun 2025 yang menjelaskan bahwa pembelajaran dengan media wayang karakter memberikan dimensi baru dalam pembelajaran di kelas. Melalui pembelajaran ini, murid tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan dimensi bernalar kritis, kreatif, dan gotong royong. Oleh karena itu, kajian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penerapan model *roleplay* dengan media wayang karakter dalam pembelajaran sistem pemerintahan Indonesia serta bagaimana pengalaman belajar murid selama proses tersebut berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, kajian ini difokuskan pada upaya mendeskripsikan penerapan pembelajaran dengan model *roleplay* menggunakan wayang karakter di kelas 11 SMA Negeri 8 Malang. Selain melihat penerapan model *roleplay*, kajian ini juga akan membahas kendala yang muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan model *roleplay*, serta upaya yang dilakukan guna mengatasi kendala yang muncul. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih konseptual, inovatif, dan bermakna.

Metode Penelitian

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (Sugiyono, 2020). Desain tersebut dipilih karena kajian berfokus pada pemahaman secara mendalam mengenai penerapan model pembelajaran *roleplay* berbasis media wayang karakter dalam perspektif *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kajian diarahkan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran, keterlibatan dan pengalaman murid selama pembelajaran, penggunaan media wayang karakter sebagai representasi budaya lokal, serta kendala yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran. Dengan desain studi kasus, fenomena pembelajaran dikaji dalam konteks alamiah kelas sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran yang

utuh mengenai proses, interaksi, dan pengalaman belajar yang terjadi selama penerapan model *roleplay* berbasis media wayang karakter.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 8 Malang yang beralamat di Jalan Veteran No. 37, Sumbersari, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. Pemilihan lokasi kajian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut merupakan konteks pelaksanaan pembelajaran yang menjadi fokus kajian dan memungkinkan peneliti memperoleh data secara langsung selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Subjek kajian adalah murid kelas XI-8 SMA Negeri 8 Malang yang mengikuti pembelajaran dengan model *roleplay* berbasis media wayang karakter serta guru observer atau rekan sejawat yang mengamati pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung mereka dalam kegiatan pembelajaran. Murid dipilih sebagai sumber data utama karena mengalami secara langsung tahapan pembelajaran mulai dari persiapan, pembagian peran, penyusunan dialog, pelaksanaan simulasi, hingga evaluasi dan refleksi. Guru observer dilibatkan sebagai sumber data pendukung karena mengamati secara langsung proses pembelajaran dan dapat memberikan informasi mengenai keterlibatan murid, respons murid terhadap model pembelajaran, kesesuaian pelaksanaan dengan rancangan pembelajaran, serta kendala yang muncul selama kegiatan. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat dalam proses perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, pengumpulan data, analisis, dan interpretasi temuan kajian.

Latar kajian juga didasarkan pada hasil profiling awal terhadap murid kelas XI-8. Profiling dilakukan melalui angket, wawancara awal, dan observasi guru pamong untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan belajar murid. Hasil profiling menunjukkan bahwa sebagian besar murid memiliki kecenderungan terhadap pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan mendalam. Murid juga menunjukkan respons yang kurang optimal terhadap pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan lebih tertarik terhadap aktivitas yang memberikan kesempatan untuk berperan secara langsung. Dari karakteristik belajar, murid menunjukkan kecenderungan pada aktivitas visual dan kinestetik yang melibatkan gerak, praktik langsung, kegiatan kelompok, serta penggunaan media visual. Kondisi tersebut menjadi pertimbangan dalam memilih model *roleplay* berbasis media wayang karakter karena model tersebut memungkinkan murid belajar melalui visualisasi, aktivitas fisik, ekspresi, interaksi, dan pengalaman langsung.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Sugiyono, 2020). Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran untuk memperoleh data mengenai aktivitas dan keterlibatan murid pada tahap persiapan, pelaksanaan *roleplay*, serta evaluasi pembelajaran. Fokus observasi meliputi keterlibatan murid dalam diskusi kelompok, kemampuan memahami dan menjalankan peran, komunikasi antarmurid, kerja sama, kepercayaan diri, kemampuan menyampaikan pendapat, sikap menghargai pendapat orang lain, serta kemampuan murid dalam menggunakan media wayang karakter selama simulasi. Observasi juga diarahkan untuk melihat bagaimana prinsip *Culturally Responsive Teaching* diterapkan melalui penggunaan media wayang karakter sebagai representasi budaya lokal dan bagaimana budaya tersebut digunakan untuk menghubungkan materi pembagian kekuasaan lembaga

negara dengan konteks kehidupan murid. Instrumen observasi berupa lembar observasi yang digunakan untuk mencatat aktivitas murid dan proses pelaksanaan pembelajaran serta dilengkapi dengan catatan lapangan untuk mencatat peristiwa, respons, interaksi, dan kendala yang muncul selama kegiatan.

Wawancara dilakukan secara mendalam dengan guru observer setelah pelaksanaan pembelajaran untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan hasil pengamatan selama penerapan model *roleplay*. Wawancara menggunakan pedoman semi-terstruktur yang berfokus pada keterlibatan murid, respons murid terhadap model *roleplay*, pemahaman murid terhadap materi pembagian kekuasaan lembaga negara, kesesuaian media wayang karakter dengan karakteristik murid, penerapan unsur budaya dalam pembelajaran, serta kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Wawancara semi-terstruktur memungkinkan peneliti mengembangkan pertanyaan sesuai dengan informasi yang muncul selama proses wawancara sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan pengalaman dan pengamatan informan secara lebih mendalam. Respons murid terhadap pengalaman belajar juga digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui pengalaman mereka ketika menjalankan peran, menggunakan media wayang karakter, berinteraksi dalam kelompok, dan memahami materi melalui kegiatan simulasi. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, media wayang karakter, pembagian peran, aktivitas diskusi kelompok, penyusunan dialog, pelaksanaan *roleplay*, serta kegiatan evaluasi dan refleksi. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung mengenai proses pelaksanaan pembelajaran sekaligus membantu peneliti memeriksa kesesuaian antara temuan observasi dan informasi yang diperoleh melalui wawancara.

Instrumen kajian terdiri atas peneliti sebagai instrumen utama dan instrumen pendukung berupa lembar observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengidentifikasi aktivitas dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran, sedangkan pedoman wawancara digunakan untuk menjaga fokus penggalian informasi dari guru observer dan murid. Catatan lapangan digunakan untuk merekam peristiwa penting, respons spontan murid, bentuk interaksi antarmurid, serta kondisi pembelajaran yang tidak seluruhnya dapat tercatat dalam lembar observasi. Instrumen tersebut disusun berdasarkan fokus kajian yang mencakup proses penerapan *roleplay*, pengalaman belajar murid, keterlibatan murid, pemahaman konseptual, keterampilan sosial, serta integrasi unsur budaya melalui penggunaan media wayang karakter. Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran juga mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui penilaian berbasis kinerja dan rubrik yang terstruktur.

Analisis data dilakukan secara interaktif menggunakan model analisis Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap pengumpulan data, peneliti mengumpulkan hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi selama proses pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian direduksi dengan cara memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang relevan dengan fokus kajian. Data selanjutnya dikelompokkan berdasarkan tema yang muncul, seperti keterlibatan murid,

pemahaman konseptual, komunikasi, kolaborasi, kepercayaan diri, internalisasi nilai budaya, penggunaan media wayang karakter, serta kendala pelaksanaan pembelajaran. Data yang telah direduksi kemudian disajikan secara deskriptif untuk melihat pola hubungan antara proses pembelajaran, aktivitas murid, penggunaan media, dan pengalaman guru observer. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola temuan yang muncul dari berbagai sumber data dan melakukan verifikasi secara berkelanjutan agar kesimpulan yang diperoleh tetap sesuai dengan data kajian. Proses analisis tersebut memungkinkan peneliti memahami penerapan *roleplay* tidak hanya berdasarkan hasil akhir pembelajaran, tetapi juga berdasarkan proses interaksi dan pengalaman belajar yang terjadi selama kegiatan.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari murid dan guru observer. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi informasi mengenai proses dan hasil pembelajaran. Triangulasi waktu dilakukan dengan membandingkan temuan yang diperoleh pada tahapan persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi pembelajaran. Sebagai contoh, temuan mengenai keterlibatan murid tidak hanya didasarkan pada hasil pengamatan peneliti, tetapi dibandingkan dengan hasil pengamatan guru observer dan dokumentasi aktivitas pembelajaran. Demikian pula, temuan mengenai pemahaman konseptual murid dibandingkan melalui aktivitas ketika menjalankan peran, kemampuan menjelaskan fungsi dan hubungan antarlembaga negara, hasil evaluasi, serta informasi yang diperoleh melalui wawancara. Triangulasi tersebut digunakan untuk memastikan bahwa kesimpulan kajian tidak hanya berasal dari satu sumber atau satu teknik pengumpulan data, tetapi didukung oleh berbagai bukti yang saling melengkapi. Dengan demikian, proses kajian menghasilkan data yang lebih kredibel mengenai penerapan model *roleplay* berbasis media wayang karakter dalam perspektif *Culturally Responsive Teaching* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 8 Malang.

Hasil dan Pembahasan

Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *roleplay* berbasis media wayang karakter dalam Perspektif *Culturally Responsive Teaching* pada Pembelajaran Pembagian Kekuasaan Lembaga Negara Indonesia di SMA Negeri 8 Malang berlangsung secara sistematis dan konseptual.

1. Tahap Persiapan Kegiatan *Roleplay* Berbasis Media Wayang Karakter dalam Perspektif *Culturally Responsive Teaching* pada Pembelajaran Pembagian Kekuasaan Lembaga Negara Indonesia

Tahapan dalam kajian ini memiliki beberapa bagian yang akan dilaksanakan untuk melihat penerapan pembelajaran menggunakan model *roleplay* dengan wayang karakter. Tahap yang pertama yaitu persiapan. Pada tahap ini peneliti mengarahkan murid untuk memahami materi yang akan digunakan dalam kegiatan *roleplay* yaitu sistem pemerintahan Indonesia. Murid diminta untuk menganalisis pembagian kekuasaan

lembaga negara yaitu eksekutif, legislatif, dan yudikatif. Kemudian murid dibagi dalam peran yang telah ditentukan untuk kegiatan *roleplay* melalui pembagian kartu peran. Setelah mendapatkan peran tiap murid, secara berkelompok murid mendapatkan kartu studi kasus yang digunakan menjadi pokok bahasan dalam kegiatan *roleplay*. Tahap selanjutnya yaitu murid diminta merancang naskah dialog dan desain wayang karakter yang akan digunakan untuk kegiatan *roleplay* pada pertemuan selanjutnya.

Proses pembelajaran diawali dengan pengenalan tokoh-tokoh wayang yang direpresentasikan sebagai simbol peran dalam sistem pemerintahan Indonesia (Febianto et al., 2024). Guru mengaitkan karakter tokoh wayang dengan fungsi kelembagaan negara, sehingga murid memperoleh pemahaman awal yang bersifat konkret terhadap konsep yang sebelumnya dianggap abstrak. Selanjutnya, murid dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan peran sesuai dengan struktur pemerintahan, seperti lembaga eksekutif, legislatif, dan yudikatif. Dalam tahap ini, murid secara aktif terlibat dalam simulasi *roleplay* yang menggambarkan proses pengambilan keputusan dalam sistem pemerintahan. Kegiatan tersebut mendorong murid untuk tidak hanya memahami materi secara konsep, tetapi juga memahami secara mendalam mengenai sistem pemerintahan yang ada di Indonesia melalui pengalaman belajar langsung. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya membangun pengetahuan murid melalui kegiatan belajar secara mendalam.

Tahap persiapan merupakan fase krusial yang menentukan kualitas implementasi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam kerangka *culturally responsive teaching*, persiapan tidak hanya berorientasi pada penyusunan perangkat pembelajaran, tetapi juga pada upaya memahami latar belakang budaya, pengalaman belajar, serta kebutuhan murid sebagai subjek utama pembelajaran (Nugrahanty et al., 2026). Secara konseptual dalam pendekatan *culturally responsive teaching*, pembelajaran yang dilaksanakan menekankan bahwa proses pembelajaran harus mampu mengintegrasikan budaya sebagai sumber belajar yang relevan dan bermakna. Oleh karena itu, pada tahap ini guru melakukan analisis kebutuhan secara komprehensif yang mencakup tiga aspek utama, yaitu: (1) analisis karakteristik murid, (2) analisis materi pembelajaran, dan (3) analisis konteks sosial budaya.

Analisis karakteristik murid dilakukan untuk mengidentifikasi gaya belajar, tingkat kemampuan awal, serta latar belakang sosial budaya yang dimiliki murid (Nasution et al., 2025). Hal ini penting karena keberagaman murid menjadi dasar dalam merancang pembelajaran yang inklusif dan responsif. Dalam konteks kajian ini, murid memiliki latar belakang budaya Jawa yang cukup kuat, sehingga penggunaan media wayang karakter menjadi strategi yang relevan untuk menghubungkan materi abstrak dengan pengalaman konkret murid. Tahapan selanjutnya yaitu analisis materi pembelajaran yang difokuskan pada kompetensi yang harus dicapai dalam topik "Pembagian Kekuasaan Lembaga Negara Indonesia". Materi ini memiliki karakteristik konseptual dan cenderung abstrak, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret. Oleh karena itu, model *roleplay* dengan media wayang karakter dipilih sebagai strategi pembelajaran yang memungkinkan murid untuk mengalami secara langsung peran dan fungsi masing-masing lembaga negara.

Tahap perencanaan lanjutan dilaksanakan dengan penyusunan skenario *roleplay*. Skenario dirancang secara sistematis dengan memperhatikan alur interaksi antar lembaga negara, konflik yang mungkin terjadi, serta penyelesaian masalah yang mencerminkan prinsip *checks and balances* dalam sistem ketatanegaraan Indonesia (Sujana et al., 2025). Setiap kelompok membuat skenario yang akan ditampilkan sesuai dengan pembagian peran yang telah didapatkan oleh masing-masing murid serta pembagian studi kasus yang didapatkan pada awal kegiatan pembelajaran. Kegiatan *roleplay* yang dilaksanakan nantinya akan dilaksanakan berdasarkan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Skenario contoh yang diberikan oleh guru menjadi contoh dalam penyusunan naskah kegiatan *roleplay* yang dibuat oleh murid.

Kajian ini menggunakan media wayang karakter dikembangkan sebagai representasi simbolik dari lembaga negara. Setiap karakter wayang diberi identitas, peran, serta atribut yang mencerminkan fungsi lembaga yang diwakilinya. Penggunaan wayang karakter tidak hanya sebagai media yang bersifat visual, tetapi juga memperkuat pemaknaan konsep melalui simbol budaya. Selain itu, guru juga menyusun instrumen penilaian guna menilai kegiatan *roleplay* yang dilaksanakan dengan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian dirancang berbasis kinerja dengan menggunakan rubrik yang terstruktur. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran mendalam yang sesuai dengan kurikulum yaitu menekankan pada dimensi profil lulusan yang memiliki kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Tahap persiapan dalam kajian ini tidak hanya berfungsi sebagai tahap perencanaan teknis, tetapi juga sebagai proses internalisasi budaya lokal dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sosial murid di kelas.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan *Roleplay* Berbasis Media Wayang Karakter dalam Perspektif *Culturally Responsive Teaching* pada Pembelajaran Pembagian Kekuasaan Lembaga Negara Indonesia

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi konkret dari desain pembelajaran yang telah dirancang. Dalam perspektif sosiokultural dalam teori konstruktivisme, tahap ini menjadi ruang bagi murid untuk membangun pengetahuan melalui belajar secara langsung, interaksi sosial dengan rekan sejawat, dan refleksi mendalam mengenai materi yang telah dipelajari (Rahmadilla et al., 2025). Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi yang bertujuan untuk mengaktivasi pengetahuan awal murid. Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan konseptual, seperti peran lembaga negara dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini penting untuk membangun jembatan antara pengalaman murid dengan materi yang akan dipelajari.

Guru memperkenalkan media wayang karakter sebagai representasi lembaga negara. Pada tahap ini terjadi proses internalisasi nilai budaya, di mana murid tidak hanya mengenal konsep ketatanegaraan, tetapi juga memahami warisan budaya sebagai bagian dari identitas mereka (Budiman et al., 2025). Hal ini sejalan dengan konsep teori *culturally responsive teaching*, dimana pembelajaran dilaksanakan dengan menghubungkan budaya dan nilai yang ada di sekitar kehidupan murid. Berikut merupakan contoh wayang karakter yang digunakan dalam kegiatan *roleplay*:

Gambar 1. Wayang Karakter Representasi Lembaga Negara



Proses inti pembelajaran dilakukan melalui kegiatan *roleplay*. Murid dibagi ke dalam beberapa kelompok dan masing-masing diberikan peran sebagai lembaga negara. Setiap kelompok diberikan waktu untuk mendiskusikan peran, menyusun dialog, serta memahami alur interaksi antar lembaga. Pelaksanaan *roleplay* yang dilaksanakan oleh murid menampilkan skenario yang telah disusun secara bergiliran. Aktivitas ini mencerminkan pembelajaran aktif yang mendorong keterlibatan penuh murid (Bahari et al., 2025). Selain itu, kegiatan ini juga mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal, kemampuan berpikir kritis, serta kerja sama kelompok. Dari perspektif *culturally responsive teaching*, pelaksanaan pembelajaran ini menunjukkan adanya integrasi antara konten akademik dengan konteks budaya. Media wayang karakter berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan konsep abstrak dengan realitas budaya murid, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan scaffolding, penguatan, dan klarifikasi terhadap konsep yang dipelajari. Intervensi guru dilakukan dalam kegiatan pembelajaran diharapkan mampu untuk memastikan bahwa proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, selama proses berlangsung, guru melakukan observasi terhadap aktivitas murid. Observasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai dasar untuk melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Tahap pelaksanaan ini bersifat penting karena menjadi sebuah kegiatan yang tidak hanya menjadi proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang transformasi pengalaman belajar yang holistik sesuai dengan minat belajar murid dan kondisi lingkungan sekitar.

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penggunaan media wayang karakter sebagai representasi budaya lokal memberikan kontribusi signifikan terhadap proses internalisasi nilai-nilai budaya pada murid. Nilai-nilai seperti gotong royong, musyawarah, tanggung jawab, dan kepemimpinan tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi juga diwujudkan dalam praktik selama kegiatan *roleplay*. Sebagai contoh dalam proses simulasi musyawarah, murid menunjukkan kemampuan untuk berdiskusi, menghargai pendapat orang lain, serta mencapai kesepakatan bersama. Hal ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai terjadi melalui proses pengalaman langsung dan refleksi sosial.

Keterlibatan murid menunjukkan peningkatan partisipasi yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan sosial. Secara kognitif, murid mampu menjelaskan kembali konsep sistem pemerintahan dengan lebih terstruktur dan konseptual. Secara afektif, murid menunjukkan sikap apresiatif terhadap nilai budaya lokal yang terkandung dalam media wayang. Sementara itu, dari aspek sosial, murid terlibat aktif dalam interaksi kelompok,

menunjukkan kemampuan kerja sama dan komunikasi yang efektif. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis *roleplay* mampu menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan bermakna.

Hasil wawancara dengan guru observer memperkuat temuan tersebut. Guru observer menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *roleplay* dengan media wayang karakter mampu meningkatkan keaktifan murid serta mempermudah proses penyampaian materi yang kompleks. Guru observer juga menilai bahwa pendekatan ini relevan dengan karakteristik murid yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat interaktif dan konseptual. Namun demikian, guru observer juga mengidentifikasi beberapa kendala dalam implementasi pembelajaran, terutama terkait dengan keterbatasan alokasi waktu dan kesiapan guru dalam merancang serta mengelola pembelajaran berbasis budaya.

Keterbatasan media dan sumber daya pendukung juga menjadi faktor yang mempengaruhi optimalisasi pembelajaran. Tidak semua guru memiliki akses atau kemampuan dalam mengembangkan media wayang karakter secara mandiri, sehingga diperlukan dukungan institusional dalam bentuk pelatihan dan penyediaan sarana pembelajaran. Untuk menangani kendala tersebut, guru diharapkan terus belajar mengembangkan media wayang karakter yang digunakan serta mengorganisasikan model dan metode yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang mampu menginternalisasikan nilai budaya lokal kedalam pembelajaran di kelas.

Temuan kajian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *roleplay* berbasis media wayang karakter tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sistem pemerintahan Indonesia, tetapi juga berperan sebagai sarana strategis dalam menginternalisasikan nilai-nilai local wisdom pada murid. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai wahana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter yang berakar pada nilai budaya lokal yang ada didalam kehidupan murid.

3. Tahap Evaluasi Kegiatan Roleplay Berbasis Media Wayang Karakter dalam Perspektif *Culturally Responsive Teaching* pada Pembelajaran Pembagian Kekuasaan Lembaga Negara Indonesia

Tahap evaluasi merupakan bagian penting dari proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum nasional yang bertujuan untuk mengukur efektivitas serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam kajian ini, evaluasi dilakukan secara komprehensif dengan pendekatan penilaian autentik. Evaluasi pada aspek kognitif dilakukan melalui tes tertulis dan penugasan yang dirancang untuk mengukur pemahaman konseptual murid terkait pembagian kekuasaan lembaga negara. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman murid, yang ditunjukkan oleh kemampuan mereka dalam menjelaskan fungsi, tugas, dan hubungan antar lembaga negara secara sistematis.

Penilaian dilakukan melalui observasi sikap selama proses pembelajaran. Indikator yang digunakan meliputi tanggung jawab, kerja sama, kepercayaan diri, serta sikap menghargai pendapat orang lain. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode *roleplay* mampu meningkatkan kepercayaan diri murid dalam berkomunikasi dan berpartisipasi

aktif. Sementara itu, pada aspek psikomotorik, penilaian difokuskan pada keterampilan murid dalam memerankan karakter, menyampaikan dialog, serta mengekspresikan peran secara kreatif. Media wayang karakter memberikan ruang bagi murid untuk mengembangkan ekspresi diri secara optimal.

Hasil kajian dari segi afektif yaitu terjadi peningkatan sikap positif murid terhadap pembelajaran. Murid menjadi lebih antusias, percaya diri, dan berani mengemukakan pendapat. Mereka juga menunjukkan sikap saling menghargai dan bekerja sama dalam kelompok. Segi psikomotorik yang terlihat yaitu murid menunjukkan kemampuan dalam memainkan peran dengan baik, termasuk dalam penggunaan media wayang karakter, ekspresi, serta improvisasi dialog. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga keterampilan sosial dan komunikasi.

Penilaian hasil belajar menjadi bagian evaluasi juga dilakukan terhadap proses pembelajaran melalui kegiatan refleksi. Guru melakukan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama pembelajaran. Hasil refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *roleplay* memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan murid, namun masih terdapat kendala dalam pengelolaan waktu dan kesiapan sebagian murid. Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu meningkatkan minat belajar murid dan pemahaman konsep. Internalisasi budaya dalam pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan relevansi dan motivasi belajar murid. Dengan demikian, tahap evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan, tetapi juga sebagai dasar untuk pengembangan dan penyempurnaan praktik pembelajaran di pertemuan yang akan datang.

Hasil kajian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dari segi kognitif, terjadi peningkatan pemahaman murid terhadap materi sistem pemerintahan Indonesia. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan pemahaman murid terhadap materi dari siklus pertama ke siklus kedua meningkat dengan cukup baik. Selain itu, murid juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menjelaskan hubungan antar lembaga negara serta fungsi masing-masing lembaga. Pemahaman ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga konseptual karena diperoleh melalui pengalaman langsung dalam *roleplay* dengan media wayang karakter.

Perspektif *culturally responsive teaching* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan penggunaan media wayang karakter merupakan bentuk internalisasi budaya dalam pembelajaran. Pembelajaran yang responsif terhadap budaya mampu meningkatkan keterlibatan murid karena materi disampaikan dalam konteks yang relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini terbukti dalam kajian ini di mana murid menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran. Selain itu, *culturally responsive teaching* menekankan bahwa pembelajaran yang responsif terhadap budaya tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun identitas dan kepercayaan diri murid. Dalam kajian ini, murid menunjukkan peningkatan kepercayaan diri serta kemampuan dalam berinteraksi.

Model *roleplay* jika dilihat dari perspektif pedagogis memberikan ruang bagi pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan komunikatif. Murid belajar untuk bekerja sama,

bernegosiasi, serta menghargai perbedaan pendapat. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang menekankan pentingnya keterampilan sosial dan komunikasi. Namun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti keterbatasan waktu, kesiapan murid, serta kebutuhan akan bimbingan yang intensif. Kendala ini menjadi bahan refleksi untuk pengembangan pembelajaran di masa mendatang.

Hasil kajian ini menunjukkan bahwa penerapan model *roleplay* berbasis media wayang karakter dalam perspektif *culturally responsive teaching* memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model *roleplay* dengan media wayang karakter yang telah dilaksanakan. Secara konstruktivistik, pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung seperti *roleplay* memungkinkan murid untuk membangun pengetahuan secara aktif. Murid tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah dan menginterpretasikan informasi tersebut melalui interaksi sosial.

Simpulan

Hasil kajian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *roleplay* berbasis media wayang karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada murid kelas XI-8 SMA Negeri 8 Malang berlangsung secara efektif dan konseptual. Model pembelajaran ini mampu mengubah pembelajaran yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui representasi tokoh wayang yang dikaitkan dengan struktur sistem pemerintahan Indonesia. Implementasi model pembelajaran *roleplay* berbasis media wayang karakter dalam perspektif *culturally responsive learning* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan murid, memperdalam pemahaman konsep, serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya dalam proses pembelajaran.

Ketiga tahapan dalam implementasi model pembelajaran *roleplay* berbasis media wayang karakter menunjukkan keterkaitan yang sistematis dan saling mendukung. Tahap persiapan yang matang menjadi dasar bagi pelaksanaan yang efektif, sementara evaluasi yang komprehensif memberikan umpan balik untuk perbaikan berkelanjutan. Pendekatan *culturally responsive teaching* terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara konsep akademik dan realitas budaya murid. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan, pemahaman konseptual, serta keterampilan sosial murid. Pembelajaran yang mengakomodasi latar belakang budaya murid memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dengan mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis budaya mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penerapan model *roleplay* terbukti mendorong keterlibatan murid secara holistik, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial. Murid tidak hanya menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep sistem pemerintahan, tetapi juga keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi, diskusi, dan simulasi peran. Selain itu, penggunaan media wayang karakter sebagai representasi local wisdom terbukti efektif dalam menginternalisasikan nilai-nilai budaya, seperti gotong royong, musyawarah, tanggung jawab, dan kepemimpinan. Proses internalisasi tersebut terjadi melalui

pengalaman langsung dalam kegiatan *roleplay*, sehingga nilai-nilai yang dipelajari menjadi lebih bermakna dan konseptual bagi murid.

Temuan kajian juga menunjukkan bahwa dari perspektif guru observer, model pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan pemahaman murid. Namun demikian, implementasi pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan alokasi waktu, kesiapan pedagogis guru, serta keterbatasan media pembelajaran berbasis budaya. Dengan demikian, model pembelajaran *roleplay* berbasis media wayang karakter dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Pancasila yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga memperkuat internalisasi nilai local wisdom pada murid. Untuk optimalisasi implementasi, diperlukan dukungan berupa pengembangan kompetensi guru dan penyediaan sarana pembelajaran yang memadai.

Daftar Pustaka

- Ahadiya, M. N., Fardani, M. A., & Ermawati, D. (2025). Implementasi Model Role Playing Berbantuan Media Komik Wayang untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Unggah-Ungguh Bahasa Jawa pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, Volume 5.
- Almassaniyyah, A. (2024). *Strategi Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Bangunlah Jiwa dan Raganya di SMP Negeri 2 Sukorejo (Doctoral dissertation)*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Azizah, N. (2022). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(103), 121–131.
- Bahari, P. K., Dewi, R. S. I., & Ekawati, R. (2025). Optimalisasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dalam Pembelajaran Abad 21. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 4.
- Budiman, Junanda, H. A., Hadyansah, & Alim, M. I. N. (2025). Pelatihan Metode Role-Playing Berbasis Culturally Responsive Teaching Bagi Guru PJOK dalam Menanamkan Nilai Sportivitas di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Aksara Raga*, Vol. 7.
- Christanty Julia Zefania, C. W. (2021). *Upaya Guru Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas K1 dalam Pembelajaran Synchronous*.
- Eko Nasrulloh, M., & Muhammad Ikhlasul Amal, N. (2024). Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran melalui Pembelajaran Proyek. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 6(2), 91–99.
- Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2, 126–134.
- Fernando, F. F., Siletty, C. F., Tarumanagara, U., & Fernando, F. F. (2024). Penerapan sistem pemerintahan indonesia. *Jurnal Multilingual*, 4(1), 232–238.
- Harahap, F., Napitupulu, M., Sitepu, J., Nurhazlinda, F., Simarmata, R., Pd, M., Pd, M., & Pd, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4).
- Harhap, F. D. (2024). Penerapan Metode Role Play Pada Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya

- Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(6).
<https://doi.org/10.59818/jpi.v4i6.981>
- Hermawan. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Pada Murid Kelas IV SDN Mekar Raya*. 2–3.
- Hidayati, A., Ibrahim, I., Asri, D., Imelda, I., & Pajar Wati, I. (2024). Implementasi P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) Di Mi Ikhlasiyah Palembang. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 18–34. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i3.199>
- Juliana, Daeli, Y. F., & Pulungan, A. P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 6 SD Medan Area. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1–10.
- Ma'rufah, A. L., Setiana, L. N., & Chamalah, E. (2025). Strategi Pengembangan Soft Skill : Integrasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching dan Metode Project Based Learning dalam Pembelajaran Drama. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(3), 1500–1508.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, Vol.2.
- Nasution, S. W. R., Nasution, H. N. N. U. S. Z., Fauzi, R., Ermawita, L. P. S., & Siregar, D. A. (2025). *Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Pemahaman Literasi Sains pada Siwa SD*. 13(1), 393–395.
- Nugrahanty, F. P., Faadihillah, T. R., & Ramadhani, F. R. (2026). Implementasi Roleplay Wayang Kartun Berbasis Nilai Ajining Diri Ana Ing Lathi dalam Menurunkan Agresi Verbal Anak di Rumah Belajar Surga Kecamatan Sukomanunggal. *Repository Universitas Airlangga*.
- Permendikbudristek Nomor 13 Tahun 2022 (2022).
- Rahmadilla, I. S., Putra, N. P., Budiayatna, I. D., & Fauziyah, E. (2025). *Dampak Implementasi P5 terhadap Karakter Siswa : Studi Kasus di SD Muhammadiyah 4 Surabaya*. 4(4), 6776–6780.
- Ruslandi, U., Qomariyah, S., & Sumitra, M. (2025). *Peran Metode Pembelajaran Diskusi dalam Menciptakan Keaktifan Belajar Siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah*. 2(2019).
- Saputra, E. E. (2024). Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing. *Journal Of Information System and Education Development*, 2(1), 1–5.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sujana, W. I. P., Mertha, Pradana, A. P., Agung, A., Dewi, I., Ketut, N., Isana, S., Hendy, I. P., & Putra, J. (2025). Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air Melalui Pemanfaatan Media Cerita Wayang Kulit. *Jurnal Ikatan Keluarga Alumni Undiksha*, 23(1), 47–52.
- Syafi'i, A. (2023). Analisis Kesiapan Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar di MTs As'adiyah Uloe. *Az-Zakiy: Journal of Islamic Studies*, 1(01), 9–14.
<https://doi.org/10.35706/azzakiy.v1i01.9965>