

Strategi *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Achmad Robi Afrilihadi^{1*}, Berliana Dian Permatasari², Maulana Malik Ibrahim³,
Muhammad Japar⁴, Yuyus Kardiman⁵

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Jl Rawamangun Muka, Jakarta Timur, 13220 Indonesia

Corresponding Author Email: ¹achmadrobiafrilihadi@gmail.com

Received : 6 May 2025
Revised : 17 June 2025
Accepted : 26 June 2025
Online : 7 July 2025
Published : 7 July 2025

Parameter
Volume 37, Issue 1
P-ISSN : 0216-261X
E-ISSN : 2620-9519



Abstract

Pancasila Education Learning requires innovative strategies to improve students' critical thinking skills. One effective method is role playing, particularly in the form of moot court, which allows students to engage directly in the simulation of law and democracy. This study uses a qualitative approach of a case study involving 36 students. Data were collected through interviews, non-participatory observations, and documentation that was analyzed by data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The results of the study show, first, role playing significantly increases student involvement in learning. Second, students also show improvements in critical thinking, especially in the aspects of analysis, reflection, and argumentation. Third, hands-on experience in trial simulations helps students understand the legal process and democracy in a more contextual way. The findings reveal that role playing significantly increased student engagement and contributed to the development of critical thinking skills, particularly in the dimensions of analysis, reflection, and argumentation. Students were able to connect theoretical concepts with real-life cases, evaluate evidence more critically, and articulate arguments based on logic and facts. They also demonstrated greater awareness of multiple perspectives and improved confidence in presenting structured arguments. However, the study also identified several challenges, including limited preparation time, varied levels of participation, and difficulties in formulating evidence-based arguments. Despite these constraints, role playing proved to be an effective and innovative learning strategy that bridges theory and practice, providing students with contextual and meaningful experiences in understanding law and democracy. Therefore, role-playing simulations hold strong potential to be integrated more widely into Pancasila Education as a means of fostering critical, reflective, and democratic learners.

Keywords: *role playing; critical thinking; pseudo-justice; active learning; Pancasila Education*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila di era digital menghadapi masalah yang semakin kompleks. Di satu sisi, pendidikan kewarganegaraan memiliki tanggung jawab besar untuk membangun siswa yang tidak hanya memiliki pemahaman tentang nilai-nilai dan kebiasaan nasional mereka, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis untuk menangani informasi yang semakin beragam. Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan menurut Anggraini dan Rochmadi (2021) adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran Pendidikan Pancasila harus dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa secara sistematis. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu menganalisis dan mengambil keputusan secara logis untuk menghadapi tantangan kehidupan yang kompleks.

Berpikir kritis memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Ketidakmampuan berpikir kritis mengakibatkan siswa rentan menerima informasi tanpa verifikasi, yang berdampak negatif pada kemampuan penyelesaian masalah dan kualitas partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa yang kurang kritis cenderung hanya menghafal isi UUD NRI Tahun 1945 tanpa memahami makna dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, sehingga pembelajaran menjadi bersifat teoritis dan kurang berdampak pada perubahan sikap serta perilaku yang nyata.

Pendekatan pembelajaran konvensional, seperti ceramah satu arah, sering kali tidak memungkinkan siswa untuk mempelajari dan memahami secara menyeluruh masalah kewarganegaraan. Meskipun demikian, siswa diharuskan untuk memahami masalah demokrasi dan kebangsaan dengan cara yang kritis dan analitis saat menghadapi tantangan globalisasi. Fauziyah (2020) menekankan bahwa praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila yang telah digunakan selama ini cenderung teoritis. Akibatnya, peserta didik tidak menerapkan nilai-nilai penguatan pendidikan karakter secara kontekstual dan praktik pembelajaran tidak memiliki kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk menerapkan pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah komponen penting dalam pembentukan kepribadian siswa sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang lebih interaktif, reflektif, dan aplikatif diperlukan untuk membangun keterampilan berpikir kritis siswa dan mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Strategi *role playing* adalah salah satu strategi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Strategi ini memungkinkan siswa untuk menempatkan diri mereka dalam berbagai situasi sosial dan politik, mengembangkan berbagai sudut pandang, dan mengembangkan argumen yang berbasis fakta dan logika. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya menghafal ide-ide tetapi juga mengalami, memahami, dan berbicara tentang masalah kewarganegaraan secara lebih mendalam. Ini sesuai dengan pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran, yang menekankan pada pengalaman langsung sebagai sumber utama pembentukan pemahaman.

Menurut Sayre (2013), model pembelajaran berpusat pada siswa terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan Snyder (2008) yang menyatakan bahwa pengajaran berpikir kritis sulit tercapai apabila siswa hanya sebagai penerima pasif informasi tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan partisipasi aktif, seperti *role playing*, menjadi sangat penting untuk mengasah kemampuan kritis siswa secara optimal. Dalam konteks ini, peran guru sangat strategis sebagai fasilitator sekaligus pemimpin dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman. Komalasari (2021) menegaskan bahwa guru yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menantang dan memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis akan lebih efektif dalam meningkatkan kualitas kemampuan berpikir kritis siswa.

Berpikir kritis merupakan keterampilan esensial dalam pendidikan yang memungkinkan siswa untuk mengevaluasi, menganalisis, dan merefleksikan informasi secara mendalam. Brookfield (2012) menekankan bahwa berpikir kritis bukanlah sekedar kemampuan kognitif tetapi juga proses menantang asumsi dan mempertimbangkan perspektif alternatif untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam. Sementara itu, Kolb (2015) menyoroti bahwa pengembangan berpikir kritis dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis pengalaman yang dapat menjadi katalisator dimana siswa tidak hanya berteori namun juga mengaplikasikannya dalam situasi yang nyata.

Pengalaman siswa dalam pembelajaran berbasis peran merupakan faktor penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. *Role playing* menuntut siswa tidak hanya memahami ide atau konsep tertentu, tetapi juga menguji kemampuan analisis dan pemecahan masalah melalui proses identifikasi masalah, pemahaman berbagai perspektif, dan penyusunan

argumen rasional. Proses tersebut memperdalam internalisasi pembelajaran dan penerapannya dalam konteks kehidupan nyata, yang seringkali sulit dicapai dengan metode konvensional.

Pembelajaran berbasis *role playing* membuka wawasan siswa terhadap beragam sudut pandang dalam diskusi kewarganegaraan sehingga memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai masalah sosial dan politik. Waruwu dan Adhi (2019) menegaskan berpikir kritis sebagai kemampuan tingkat tinggi yang esensial bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan pemecahan masalah. *Role playing* melatih siswa untuk melihat masalah dari berbagai sisi sekaligus mendorong eksplorasi solusi yang relevan dan aplikatif di dunia nyata. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah rendahnya keterlibatan aktif siswa dan kesulitan dalam memahami nilai-nilai secara mendalam. Observasi nyata di lapangan menunjukkan banyak siswa yang hanya menerima materi secara pasif tanpa kemampuan menganalisis dan mengaitkannya dengan konteks sosial yang ada. Kondisi tersebut menjadi alasan utama pemilihan strategi *role playing* sebagai metode pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

Strategi *role playing* melibatkan siswa secara langsung melalui tiga komponen utama: analisis, refleksi, dan argumentasi. Dalam analisis, siswa didorong memahami latar belakang normatif dan historis masalah, melihat dari berbagai perspektif, serta menghubungkannya dengan realitas sosial terkini. Pada tahap refleksi, siswa mengevaluasi asumsi dan keyakinan guna memperoleh pemahaman mendalam tentang isu yang dihadapi. Selanjutnya, dalam argumentasi, siswa belajar menyusun dan menyampaikan pendapat berdasarkan data dan pemikiran logis. Implementasi strategi ini menghadapi tantangan seperti perbedaan pemahaman antar siswa, dominasi peran tertentu, serta keterbatasan waktu dan sumber daya kelas.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi berbagai strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual di berbagai disiplin ilmu. Namun, kekurangan signifikan dalam literatur saat ini adalah minimnya kajian yang secara eksplisit mengeksplorasi peran strategi *role playing* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Studi-studi terdahulu umumnya fokus pada bidang yang lebih umum atau disiplin lain, sehingga belum menggarisbawahi bagaimana *role playing* dapat diterapkan secara spesifik untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep kewarganegaraan yang kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan

menelaah penerapan strategi *role playing* secara intensif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta mengkaji bagaimana strategi ini dapat meningkatkan nalar kritis siswa. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas pelaksanaan *role playing* dalam konteks pembelajaran di kelas, sehingga memberikan kontribusi baru pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan tantangan pendidikan kewarganegaraan masa kini.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengkaji efektivitas strategi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di salah satu sekolah negeri di Jakarta. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas XII yang dipilih secara purposive dan 1 orang guru sebagai narasumber. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif pada tiga sesi *role playing*, wawancara mendalam, serta analisis dokumen seperti naskah persidangan dan surat tuntutan yang digunakan dalam simulasi. Pendekatan pengumpulan data yang beragam ini memastikan data yang diperoleh komprehensif dan terpercaya (Sugiyono, 2020). Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, meliputi reduksi, penyajian, dan verifikasi data secara induktif. Validitas dijaga dengan triangulasi metode dan sumber, *member checking*, serta *peer debriefing* untuk meminimalisir bias interpretasi. Penelitian ini bertujuan memberikan wawasan kontekstual terkait penerapan *role playing* dalam meningkatkan nalar kritis siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan nalar kritis siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, siswa yang mengambil bagian dalam persidangan semu menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep demokrasi, hukum dan kewarganegaraan. Siswa mempelajari proses berpikir yang lebih kompleks melalui peran yang mereka mainkan. Mereka mampu mempertemukan teori dengan kasus di dunia nyata, membuat argumen berdasarkan bukti dan mempertimbangkan pendapat yang berbeda sebelum mengambil keputusan. Observasi yang dilakukan selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dalam diskusi. Ini karena siswa lebih aktif dalam memberikan pendapat mereka dan menganalisis masalah secara kritis.

Penelitian Puspita Sari (2024) menunjukkan bahwa penggunaan strategi *role playing* berbantuan media digital seperti Canva dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan gotong royong siswa dalam diskusi kelas. Pendekatan ini membantu siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif tetapi juga mengalami keterlibatan sosial yang lebih tinggi, yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan argumentatif. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengurangan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil observasi memperlihatkan bahwa simulasi peradilan semu, dengan pembagian peran bagi setiap siswa serta penggunaan alat bukti yang disiapkan secara mandiri, efektif memperdalam pemahaman konsep sekaligus melatih kemampuan berpikir, menganalisis, dan berargumentasi. Wawancara dengan siswa menegaskan metode ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan membantu pemahaman konteks kewarganegaraan secara lebih relevan.

Beberapa kendala ditemukan dalam pelaksanaan strategi ini, terutama terkait keterbatasan waktu persiapan dan tingkat keterlibatan siswa yang bervariasi. Selain itu, kesiapan guru dan tekanan waktu dalam kurikulum juga sering menjadi hambatan yang mengurangi efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya perhatian terhadap aspek persiapan dan pengelolaan waktu agar implementasi *role playing* bisa lebih optimal dalam pembelajaran.

a) Pengalaman Siswa dalam Pembelajaran Berbasis *Role Playing*

Pembelajaran berbasis *role playing* telah diakui sebagai sebuah strategi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis (Bonwell & Eison, 1991). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, strategi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam bagi siswa, terutama ketika diaplikasikan dalam bentuk persidangan semu. Redmon (2023) dan Palacio (2022) mengungkapkan, siswa dapat mensimulasikan pengambilan keputusan dalam sidang parlemen atau pengadilan semu, yang mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis dalam mengevaluasi situasi yang kompleks dan mempertimbangkan berbagai perspektif sebelum membuat keputusan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman siswa yang terlibat dalam persidangan semu serta dampaknya terhadap pemahaman mereka mengenai sistem hukum dan demokrasi. Salah seorang siswa dalam wawancara menyatakan,

"Awalnya saya merasa gerogi karena belum pernah ikut sidang-sidangan, tapi setelah dicoba ternyata seru, saya jadi tahu gimana cara hukum bekerja", siswa lainnya juga menyampaikan, "Dengan bermain peran, saya bisa merasakan bagaimana menjadi hakim dan harus memutuskan sesuatu yang adil. Itu membuat saya lebih mikir sebelum ambil keputusan".

Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung yang dirasakan oleh siswa terutama dalam pembelajaran berbasis *role playing* ini dapat menumbuhkan minat serta memberikan ruang bagi siswa untuk merefleksikan nilai keadilan dan tanggung jawab dalam pengambilan keputusan.

Beberapa siswa mengaku merasa cemas dan kurang percaya diri ketika harus memainkan peran tertentu dalam persidangan semu. Namun, seiring dengan berjalannya proses, mereka mulai menyesuaikan diri dan merasakan keterlibatan mendalam. Berdasarkan hasil observasi, siswa sangat antusias dalam memainkan perannya. Siswa yang berperan sebagai seorang hakim memainkan perannya dengan serius dalam memimpin jalannya persidangan, bahkan tidak jarang menunjukkan kewibawaannya sebagai pimpinan sidang. Siswa yang diberi tugas sebagai bagian keamanan menunjukkan sikap profesional dengan menjalankan fungsi menjaga keamanan dan ketertiban selama proses persidangan berlangsung secara konsisten dan disiplin. Hal ini sejalan dengan temuan Desi Yunita (2022) bahwa penggunaan strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pelaksanaan persidangan semu menunjukkan bahwa siswa yang memainkan peran sebagai hakim, jaksa, pengacara, maupun saksi menunjukkan peningkatan dalam kepercayaan diri serta kemampuan mereka dalam mengemukakan argumen yang lebih terstruktur. Mereka terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, melakukan riset untuk mendukung klaim mereka, serta berusaha memahami berbagai sudut pandang yang berbeda dalam suatu kasus. Sebagaimana dinyatakan oleh Ayu Jelita Ningrum (2024), siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah mengikuti pembelajaran dengan strategi *role playing*.

Pembelajaran berbasis *role playing* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman mereka mengenai sistem hukum dan demokrasi. Sebelum mengikuti persidangan semu, banyak siswa yang cenderung melihat suatu kasus secara hitam putih, tanpa mempertimbangkan berbagai aspek yang mendasari suatu putusan hukum. Namun, setelah dalam proses ini, mereka mulai menyadari bahwa hukum bukan sekedar aturan kaku, melainkan suatu sistem yang melibatkan interpretasi,

pembuktian, serta analisis yang mendalam. Hal ini mendukung pernyataan Yusinta dan Apriana (2021) bahwa strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman yang dikemukakan oleh Kolb (2015). Kolb menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika individu mengalami suatu konsep secara langsung dan menerapkannya dalam situasi nyata.

Peradilan semu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami proses hukum secara langsung dalam simulasi yang menyerupai kenyataan, selain mendapatkan pemahaman teoritis. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang berperan sebagai advokat beradu argumen dengan serius menggunakan bekal catatan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Pembelajaran ini membantu siswa menginternalisasikan konsep abstrak menjadi pemahaman yang lebih aplikatif serta relevan dengan kehidupan nyata. Temuan ini memperlihatkan bahwa *role playing* berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan teori dengan praktik, sehingga konsep-konsep abstrak dalam Pendidikan Pancasila dapat lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Seorang siswa menyatakan:

“Melalui persidangan semu, saya lebih memahami bagaimana hukum diterapkan dalam kehidupan nyata dibandingkan hanya membaca teori dari buku teks.”

Penerapan strategi ini memungkinkan perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered ke student-centered learning. Rambe (2023) juga menegaskan bahwa integrasi strategi *role playing* dalam kurikulum dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme dalam pendidikan, dengan siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman aktif dan interaksi dengan lingkungan belajar mereka.

Penerapan strategi *role playing* dalam bentuk persidangan semu memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi siswa. Mereka tidak hanya memahami konsep hukum dan demokrasi secara teoritis, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai perspektif. Pembelajaran berbasis pengalaman ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa dan memberikan mereka bekal dalam menghadapi situasi yang membutuhkan pemikiran rasional serta kemampuan berargumentasi yang kuat. Oleh karena itu, strategi ini layak untuk terus dikembangkan dan diterapkan lebih luas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guna menciptakan proses belajar yang lebih bermakna dan berdampak bagi siswa, sebagaimana

dinyatakan oleh Rumiati (2024) bahwa pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan akademik siswa.

b) Pengembangan Keterampilan Analisis, Refleksi, dan Argumentasi

Pembelajaran berbasis *role playing* menunjukkan efektivitas dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa pada aspek analisis, refleksi, dan argumentasi. Simulasi persidangan semu memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan konsep hukum dan demokrasi secara praktis dalam konteks yang menyerupai dunia nyata. Hasil observasi dan wawancara mengindikasikan bahwa keterlibatan aktif dalam *role playing* mendorong siswa memilah informasi secara kritis, mengevaluasi pemikiran, dan menyusun argumen berdasarkan bukti yang valid. Proses reflektif tersebut memperkuat kemampuan analisis dan argumentasi serta meningkatkan keterlibatan metakognitif dalam berpikir kritis (Iordanou, 2022).

Peningkatan aspek analisis tercermin dari kemampuan siswa dalam menyeleksi informasi relevan, menghubungkan teori dengan kasus riil, dan mengenali elemen penting dalam permasalahan hukum. Seorang siswa berperan sebagai jaksa mengungkapkan bahwa kesulitannya dalam menyusun dakwaan berkurang setelah melakukan pencarian dan kajian referensi, sehingga pemahaman terhadap prinsip-prinsip hukum dalam buku menjadi lebih mendalam. Responden yang bertugas sebagai hakim melaporkan bahwa pengalaman tersebut membantunya membandingkan berbagai argumen sebelum mengambil keputusan yang objektif. Observasi juga menunjukkan siswa menjadi lebih selektif dalam menggunakan bukti serta mampu membedakan opini dan fakta, yang merupakan fondasi berpikir kritis. Contohnya, pleidoi tertulis seorang siswa menegaskan,

"Terdakwa seharusnya tidak dianggap bersalah karena tidak ada bukti yang menunjukkan keterlibatannya dalam kasus ini. Hal ini bertentangan dengan prinsip praduga tak bersalah." Pernyataan tersebut menandakan kemampuan analisis bukti dan penerapan keadilan dalam pengambilan keputusan.

Aspek refleksi berkembang dengan siswa tidak hanya menyampaikan argumen pribadi, tetapi juga mempertimbangkan berbagai sudut pandang sebelum menyimpulkan suatu masalah. Seorang pengacara dalam simulasi menyatakan,

"Saya awalnya berpikir tugas saya hanya membela klien, tetapi setelah mendengar argumen jaksa dan saksi, saya menyadari bahwa tidak semua kasus bersifat hitam-putih. Saya belajar melihat permasalahan dari berbagai perspektif."

Pernyataan ini menggambarkan peran pembelajaran *role playing* dalam menyediakan ruang evaluasi pemikiran, pemahaman konsekuensi tiap keputusan, dan pembentukan pola pikir yang terbuka. Integrasi pendekatan peran dalam sistem multi-agen memperlihatkan efektivitas kerja sama tim dan komunikasi dalam lingkungan kolaboratif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan interaksi sosial siswa (Zeng et al., 2023).

Perkembangan argumentasi ditunjukkan oleh kemampuan siswa dalam menyajikan pendapat secara sistematis dan didukung bukti. Dalam persidangan semu, siswa tidak sekadar menyampaikan opini, tetapi juga memperkuatnya dengan fakta dan teori yang relevan. Pernyataan seorang saksi ahli,

"Saya merasa tertantang ketika jaksa mengajukan pertanyaan sulit sehingga setiap jawaban harus didukung data valid," menunjukkan pengalaman tersebut memperkuat kemampuan siswa dalam menyusun serta mempertahankan argumen logis.

Temuan ini sesuai dengan penelitian Kolb (2015) yang menekankan siklus pembelajaran melalui pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan aplikasi. Brookfield (2012) menegaskan bahwa keterampilan berpikir kritis paling efektif dikembangkan dalam lingkungan pembelajaran interaktif dan pengalaman nyata. Dalam konteks tersebut, *role playing* memberi kesempatan bagi siswa untuk mengalami, menganalisis, dan menyusun argumen secara langsung sehingga meningkatkan pemahaman konsep hukum dan demokrasi. Perangkat pembelajaran *role playing* juga membantu siswa memahami nilai keteladanan melalui tokoh pahlawan (Apriana, 2021).

Pembelajaran dengan menggunakan *role playing* tidak hanya meningkatkan keterlibatan belajar tetapi juga secara signifikan memperkuat keterampilan berpikir kritis, seperti analisis, refleksi, dan argumentasi. Simulasi persidangan memberikan ruang bagi pemahaman mendalam, seleksi informasi yang tajam, evaluasi berbagai sudut pandang, serta penyusunan argumen yang logis berdasarkan bukti. Oleh sebab itu, metode ini layak diterapkan dalam pendidikan Pancasila untuk membentuk generasi yang berkarakter kritis dan berwawasan hukum. Pengembangan bahan ajar berbasis karakter dan literasi akan memperkuat kompetensi serta karakter siswa (Sriyanto, 2019).

c) Tantangan dalam Implementasi *Role Playing*

Meskipun pembelajaran berbasis *role playing*, khususnya dalam bentuk persidangan semu, telah terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan yang muncul dalam penerapannya. Hambatan tersebut mencakup kesulitan siswa dalam memahami peran yang diberikan, keterbatasan waktu untuk persiapan seperti yang ditemukan dari hasil dokumentasi, beberapa surat tuntutan yang dibuat hanya terdiri dari satu paragraf saja tanpa struktur formal atau dasar hukum yang jelas. Serta tantangan dalam mengelola dinamika kelas dan memastikan bahwa seluruh siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran ini. Kesiapan emosional siswa juga berperan dalam keberhasilan metode ini, karena kompetensi emosional dapat mempengaruhi cara mereka dalam menyusun argumen dan mempertimbangkan perspektif lain (Joly et al., 2023).

Salah satu hambatan utama yang diidentifikasi adalah kesulitan siswa dalam memahami peran mereka dalam persidangan semu. Beberapa siswa mengaku merasa canggung atau tidak percaya diri saat harus memainkan peran tertentu, terutama ketika harus berbicara di depan kelas. Seorang siswa yang berperan sebagai jaksa menyatakan,

“Awalnya saya kesulitan Menyusun argumen yang kuat karena saya tidak terbiasa berbicara dengan struktur yang jelas dan logis.”. Kesulitan ini diperburuk oleh keterbatasan pemahaman terhadap sistem peradilan, yang membuat beberapa siswa merasa bingung dengan mekanisme sidang dan peran masing-masing pihak. Siswa yang malu atau enggan berperan dapat menjadi kendala dalam penerapan metode *role playing* (Rambe, 2023).

Hambatan lain yang muncul adalah keterbatasan waktu untuk mempersiapkan dan mencari sumber referensi yang relevan. Berdasarkan observasi, banyak siswa yang hanya mengandalkan pemahaman intuitif mereka tanpa melakukan riset yang mendalam. Seorang siswa yang berperan sebagai pengacara mengungkapkan,

“Saya merasa kurang waktu untuk mencari bukti yang kuat, sehingga argumen terkesan kurang mendalam.”. Guru juga mengakui bahwa alokasi waktu dalam jadwal pembelajaran seringkali menjadi kendala, terutama ketika persidangan semu membutuhkan beberapa sesi agar seluruh proses dapat berjalan dengan optimal. Keterbatasan sumber daya dan fasilitas dapat menghambat pelaksanaan strategi *role playing* dalam pembelajaran (Sukmawati, Jamaludin, Kembarini, Rahmadani, Saparudin, Fitra, Siti, Josua, 2022).

Tantangan dalam menyusun argumen berbasis bukti menjadi hambatan yang signifikan. Beberapa siswa cenderung mengemukakan opini tanpa dukungan fakta atau teori

yang jelas. Seorang guru yang diwawancarai menyatakan, “Siswa sering kali mengandalkan pendapat pribadi tanpa merujuk pada dasar hukum atau prinsip demokrasi yang sudah mereka pelajari.”

Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan pembiasaan dalam menggunakan sumber informasi yang valid sebagai dasar dalam menyusun argumen yang kuat. Kurangnya dukungan dari pihak sekolah dapat menghambat implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran (Sukmawati, Jamaludin, Kembarini, Rahmadani, Saparudin, Fitra, Siti, Josua, 2022).

Tantangan-tantangan yang ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran tidak dapat dipandang sebagai hambatan mutlak. Kesulitan siswa dalam memahami peran atau menyusun argumen dapat menjadi bagian dari proses pembelajaran yang menguatkan ketahanan intelektual. Strategi efektif yang dapat diterapkan termasuk penyediaan panduan peran yang lebih sistematis dan latihan studi kasus sebelum simulasi berlangsung. Ennis (1987) menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis berkembang saat siswa secara aktif terlibat dalam evaluasi dan penerapan informasi dalam konteks nyata.

Integrasi sesi refleksi pasca simulasi membantu siswa mengevaluasi proses berpikir dan menyusun argumen yang lebih baik di masa depan. Dewey (1933) menekankan bahwa refleksi merupakan komponen penting dalam proses belajar yang mendalam. Dukungan kelembagaan juga menjadi kunci. Lembaga pendidikan sebaiknya menyediakan pelatihan bagi guru dan sarana belajar yang memadai. Penelitian oleh Sukmawati (2022) menunjukkan bahwa efektivitas *role playing* dalam pembelajaran ditentukan oleh ketersediaan dukungan struktural dan sumber daya di tingkat sekolah.

Beberapa strategi dapat diterapkan untuk mengatasi hambatan ini. Guru dapat memberikan panduan peran yang lebih jelas sebelum simulasi dimulai, misalnya dengan menyediakan skenario kasus yang lebih terstruktur serta contoh argumen sebagai referensi. Alokasi waktu yang lebih fleksibel diperlukan agar siswa memiliki kesempatan melakukan riset lebih mendalam sebelum berpartisipasi dalam persidangan semu. Salah satu solusi adalah memberikan tugas riset pendahuluan sebelum simulasi berlangsung, sehingga siswa datang dengan pemahaman yang lebih matang.

Mengatasi tantangan menyusun argumen berbasis bukti bisa dilakukan dengan mengintegrasikan pembelajaran literasi hukum dan demokrasi sebagai bagian dari persiapan *role playing*. Penelitian oleh Ennis (1987) menegaskan bahwa keterampilan berpikir kritis berkembang ketika siswa secara aktif dilibatkan dalam mencari, mengevaluasi, dan

menerapkan informasi dalam konteks nyata. Oleh sebab itu, siswa dapat diberikan latihan menganalisis studi kasus sebelum mengikuti persidangan semu agar terbiasa menggunakan bukti yang valid dan membangun argumen.

Penting bagi guru menciptakan lingkungan yang mendorong partisipasi aktif semua siswa. Siswa yang kurang percaya diri dapat diberikan peran sesuai tingkat kenyamanan terlebih dahulu, sebelum secara bertahap menerima tantangan yang lebih kompleks. Selain itu, guru dapat menggunakan teknik refleksi setelah persidangan untuk membantu siswa mengevaluasi kelemahan dan kelebihan dalam berpikir kritis serta menyusun argumen.

Strategi yang tepat memungkinkan hambatan dalam pembelajaran berbasis *role playing* diatasi sehingga manfaat metode ini dapat dioptimalkan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Kesulitan memahami peran, keterbatasan waktu, serta tantangan menyusun argumen berbasis bukti bukan hambatan yang tidak dapat diatasi, tetapi bagian dari proses belajar yang membangun ketahanan intelektual siswa dalam memahami sistem hukum dan demokrasi secara lebih mendalam.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan, terutama dalam hal analisis, refleksi, dan argumentasi. Melalui strategi ini, terutama dalam bentuk persidangan semu, siswa dapat memahami konsep demokrasi dan hukum secara lebih mendalam dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Analisis memungkinkan siswa untuk menghubungkan teori dengan kasus nyata, memilih informasi yang relevan, dan membuat argumen berdasarkan bukti (Brookfield, 2012; Kolb, 2015). Dalam hal refleksi, siswa didorong untuk mengevaluasi pendapat mereka sendiri dan mempertimbangkan berbagai sudut pandang sebelum membuat keputusan (Dewey, 1933). Dalam hal argumentasi, peran bermain peran mengajarkan siswa untuk membuat dan menyampaikan pendapat yang didasarkan pada data dan logika (Ennis, 1987).

Penelitian ini menemukan bahwa meskipun peran itu efektif, siswa menghadapi masalah untuk memahami peran, waktu persiapan yang terbatas, dan tidak dapat membuat argumen berbasis bukti. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasilnya, diperlukan strategi tambahan, seperti memberikan panduan peran yang lebih jelas, alokasi waktu yang lebih fleksibel, dan memasukkan sesi refleksi setelah kegiatan *role playing* (Sugiyono, 2020).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis pengalaman sangat penting. Pergeseran dari pendekatan ceramah ke pendekatan *role playing* telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dalam menangani masalah sosial dan hukum. Oleh karena itu, diharapkan generasi yang lebih kritis, terlibat, dan memiliki wawasan kewarganegaraan yang lebih mendalam akan dihasilkan melalui optimalisasi strategi ini dalam kurikulum Pendidikan Pancasila (Iordanou, 2022; Rambe, 2023).

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L. A., & Rochmadi, N. W. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII Melalui Media Ular Tangga Kewarganegaraan Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 480–488. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>
- Apriana, Y. T. R. (2021). Analisis Nilai- Nilai Keteladanan Melalui Tokoh Pahlawan Menggunakan Model Role-Playing Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Putra Maju Plaju Palembang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 67–70.
- Brookfield, S. D. (2012). *Teaching for Critical Thinking*. 6.
- Castañeda Palacio, S., Herrera-Almanza, L., Hernández Martínez, A., Cuartas-Agudelo, Y. S., & Martinez-Sanchez, L. M. (2022). *The Law and Science Trial: a learning experience through role-playing*. *International Journal of Education and Health*, 6, e4379. <https://doi.org/10.17267/2594-7907ijeh.2022.e4379>
- Dewey, J. (1933). *How We Think_ A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Educative Process [2nd edition]-Gateway (1933)*.
- Ennis, R. H. (1987). *Thinking Skills Instruction : Concepts and Techniques*.
- Fauziah, R., Budimansyah, D., & Muthaqin, D. I. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Debat untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Civicus*, 20(1), 15–25.
- Iordanou, K. (2022). Supporting strategic and meta-strategic development of argument skill: the role of reflection. *Metacognition and Learning*, 17(2), 399–425. <https://doi.org/10.1007/s11409-021-09289-1>
- Joly, L., Bardiau, M., Nunes De Sousa, A., Bayot, M., Dory, V., & Lenoir, A. L. (2023). *Impact of emotional competence on physicians' clinical reasoning: a scoping review*

- protocol. BMJ Open, 13(6), 1–6. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2023-073337>*
- Kolb, D. A. (2015). Lifelong Learning and Integrative Development. In *Experiential learning : experience as the source of learning and development*.
- Komalasari, I., Ridwan, I. R., & Alfarisa, F. (2021). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS: Studi Literatur. *Didaktika, 1(1), 26–35. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i1.32597>*
- Ningrum, A. J. (2024). *Pengembangan Model Pembelajaran Controversial Public. 9, 52–61.*
- Novia Siska Puspita Sari, Candra Utama, E. F. (2024). *Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Gotong Royong Pada Pembelajaran Ipas Kelas 5.pdf.*
- Putri, D. Y. (2022). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Pengembangan Model Learning Cycle 7e Setting Peer Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, 7(1), 238. <https://doi.org/10.17977/um019v7i1p238-245>*
- Rambe, N. A. (2023). Implementasi model role playing untuk meningkatkan nilai- nilai karakter demokrasi dalam pembelajaran pkn. *Confrence Of Elementary Studies, 523–531.*
- Redmon, A. E. (2023). *Center Stage: Incorporating Role Play in Class Assignments Enriches Active Learning and Critical Thinking. International Journal of Innovative Business Strategies, 9(1), 542–546. <https://doi.org/10.20533/ijibs.2046.3626.2023.0069>*
- Rumiati, S., Pudjiastuti, S. R., Karim, A. A., Darmawan, C., & Fitriasari, S. (2024). Model Pengembangan Digital Citizenshiip Pada Pembelajaran PKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, 8(2), 126. <https://doi.org/10.17977/um019v8i2p126-135>*
- Sayre, E. (2013). *Integrating student-centered learning to promote critical thinking in high school social studies classrooms. 2013, 50.*
- Snyder, L. G., & Snyder, M. J. (2008). Optional Teaching Critical Thinking and Problem Solving Skills. *The Journal of Research in Business Education, 50(2), 90.*
- Sriyanto, S. (2019). Bahan Ajar PPKn Berbasis Karakter Dan Literasi Untuk Siswa Kelas IX SMP Al Hikmah Surabaya. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 4(2), 130–142. <https://doi.org/10.17977/um039v4i22019p130>*
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.*

- Sukmawati, Jamaludin, Kembarini, Rahmadani, Saparudin, Fitra, Siti, Josua, & A. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Kewarganegaraan Vol. 6 No. 1 Juni 2022 P-ISSN: 1978-0184 E-ISSN: 2723-2328*, 6(1), 762–769.
- Waruwu, D., & Adhi, N. K. J. (2019). Jurnal Civics : Media Kajian Kewarganegaraan terhadap revitalisasi Pancasila. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(1), 51–58. <https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/article/view/23325>
- Zeng, X., Peng, H., & Li, A. (2023). *Effective and Stable Role-Based Multi-Agent Collaboration by Structural Information Principles. Proceedings of the 37th AAAI Conference on Artificial Intelligence, AAAI 2023*, 37, 11772–11780. <https://doi.org/10.1609/aaai.v37i10.26390>