

# Strategi Role Playing dalam Internalisasi Adab dan Sopan Santun pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Hanum Wulandari<sup>(1)</sup>, Shofi Nur Amalia<sup>(2)</sup>

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: [hanmwln@gmail.com](mailto:hanmwln@gmail.com), [shofinur94@gmail.com](mailto:shofinur94@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh mudahnya adab dan budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) di kalangan peserta didik sekolah dasar akibat pembelajaran PKn yang cenderung verbalistik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas strategi *Role Playing* dalam menginternalisasi nilai adab pada peserta didik. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur dari jurnal dan buku yang terpercaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *Role Playing* merupakan instrumen yang sangat efektif dalam menjembatani jarak antara pengetahuan moral dan tindakan nyata. Melalui simulasi peran, terjadi proses penerapan nilai secara terpadu yang menyentuh aspek kognitif

dan emosional peserta didik. Simpulan penelitian menegaskan bahwa aktualisasi metode ini secara signifikan mampu meningkatkan karakter sopan santun dan mempercepat pencapaian Profil Pelajar Pancasila. Penerapan bermain peran terbukti efektif mengubah nilai yang abstrak menjadi perilaku konkret, sehingga mencetak generasi yang cerdas secara intelektual sekaligus luhur dalam budi pekerti.

**Abstract:** This research is motivated by the fading of manners and the 5S culture (Smile, Greet, Greeting, Polite, Courteous) among elementary school students due to the tendency of verbalistic Civics learning. The purpose of this study is to analyze the effectiveness of the Role Playing strategy in internalizing the values of manners in students. The method used is descriptive qualitative with data collection techniques through literature studies from trusted journals and books. The results of the study indicate that the Role Playing strategy is a very effective instrument in bridging the gap between moral knowledge and real actions. Through role simulation, an integrated process of applying values occurs that touches the cognitive and emotional aspects of students. The conclusion of the study confirms that the actualization of this method is significantly able to improve the character of manners and accelerate the achievement of the Pancasila Student Profile. The application of role playing has proven effective in transforming abstract values into concrete behavior, thus producing a generation that is intellectually intelligent and noble in character.

---

**Tersedia online di**

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

---

**Sejarah artikel**

Diterima pada: 10 Maret 2026

Disetujui pada: 25 Maret 2026

Dipublikasikan pada: 30 Maret 2026

---

**Kata kunci:** PKn, Sekolah Dasar, Internalisasi, Role Playing

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional pada era transformasi saat ini diharapkan mampu melahirkan individu yang tidak hanya unggul secara intelektual, melainkan juga memiliki keluruhan budi pekerti. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan berperan sebagai fondasi utama dalam membangun watak dan

peradaban bangsa yang bermartabat (Republik Indonesia, 2003). Dalam hal ini, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berperan penting untuk menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila sebagai sistem etika yang melandasi interaksi sosial peserta didik di lingkungan sekolah (Amri, 2019).

Akan tetapi, sebuah tantangan besar muncul ketika nilai adab dan budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) mulai memudar terhadap perilaku sehari-hari peserta didik sekolah dasar (Husna et al., 2022). Masalah utama bersumber pada pola pembelajaran PKn yang sering kali terpaku pada metode konvensional yang bersifat verbalistis dan teoretis. Peserta didik hanya memahami adab sebagai konsep hafalan tanpa pernah merasakan pentingnya rasa dan praktisnya. Hal ini mengakibatkan adanya ketidakcocokan antara pengetahuan moral (*moral knowing*) dengan tindakan moral (*moral action*) yang terjadi di lingkungan sekolah (Lickona, 2012; Piaget, 1932).

Untuk mengatasi ketidakcocokan tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana nyata ke dalam ruang kelas, yaitu melalui metode Role Playing (Bermain Peran). Strategi ini menawarkan model simulasi di mana peserta didik dapat secara aktif memerankan berbagai skenario sosial yang memerlukan praktik adab dan kesopanan (Joyce et al., 2016). Melalui metode ini, peserta didik bukan hanya belajar tentang "apa" itu sopan santun, melainkan juga "bagaimana" mengimplementasikannya secara langsung dalam situasi yang terstruktur, sehingga penghayatan karakter tercipta melalui pengalaman langsung yang bermakna (Rahim & Dwiprabowo, 2020).

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk menjelaskan strategi implementasi *Role Playing* guna menanamkan nilai adab dalam pelajaran PKn di sekolah dasar. Berdasarkan kajian ini, dimaksudkan para pendidik mendapatkan referensi praktis dalam mengoptimalkan potensi peserta didik, sehingga capaian penguatan Profil Pelajar Pancasila yang dicanangkan dalam Kurikulum Merdeka dapat terealisasi secara maksimal (Kemendikbudristek, 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Kondisi Karakter Siswa dan Pentingnya Penanaman Adab di Sekolah Dasar

Berdasarkan studi pustaka yang komprehensif dari berbagai jurnal ilmiah dan buku teks yang terpercaya, penanaman adab dan sopan santun di sekolah dasar saat ini sangat penting. Sekolah dasar merupakan tahap fundamnetal di mana kerangka berpikir dan kesadaran moral peserta didik mulai mengkrystal. Selaras dengan pandangan Piaget (1932), peserta didik mulai beralih dari moralitas heteronom (kepatuhan buta) menuju kesadaran moral otonom (pemahaman moral). Oleh karena itu, pengokohan budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) bukan hanya formalitas kurikulum sekolah, melainkan kebutuhan fundamental untuk memfilter peserta didik dari pengaruh lingkungan yang kurang destruktif (Kusumaningrum, 2020).

Hasil analisis mengindikasikan adanya ketidakselarasan antara pemahaman konsep dengan praktik nyata, di mana penerapan perilaku baik peserta didik masih memerlukan pembiasaan lebih lanjut. Hal ini didukung oleh temuan Husna et al. (2022) yang menyatakan bahwa internalisasi budaya 5S memerlukan keteladanan dan pembiasaan yang konsisten agar nilai tersebut melekat menjadi karakter, bukan sekadar hafalan. Pentingnya mempertahankan nilai budaya ini selaras dengan fungsi pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yaitu untuk membentuk watak manusia yang beradab (Republik Indonesia, 2003).

Selain itu, dalam perspektif Pancasila sebagai sistem etika, adab dan sopan santun merupakan perwujudan nyata dari nilai kemanusiaan yang adil dan beradab. Tanpa fondasi adab yang kuat, capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka khususnya pada penguatan karakteristik pelajar nasional akan terhambat pencapaiannya secara utuh (Amri, 2019; Kemendikbudristek, 2023). Oleh karena itu, pentingnya penanaman adab di sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan ketertiban sekolah, tetapi merupakan investasi jangka panjang untuk membentuk generasi yang memiliki integritas moral di masa depan.

### **Penerapan Strategi Role Playing dalam Penanaman Adab pada Pembelajaran PKn**

Penerapan strategi *Role Playing* (bermain peran) dalam pembelajaran PKn dilakukan dengan menciptakan skenario kehidupan nyata ke dalam kelas. Berdasarkan model pengajaran yang dikembangkan oleh Joyce, Weil, dan Calhoun (2016), strategi ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan cara memeragakan situasi dilema etika atau interaksi sosial. Dalam konteks internalisasi adab, guru tidak lagi hanya berceramah, tetapi memfasilitasi siswa untuk mensimulasikan tata cara berkomunikasi yang santun, seperti cara menyapa guru di koridor sekolah atau cara menghargai pendapat teman saat berdiskusi (Rahim & Dwiprabowo, 2020).

Penggunaan metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn, khususnya pada materi yang berkaitan dengan perilaku mulia sesuai nilai-nilai Pancasila. Sebagaimana temuan Pangut (2015), melalui *role playing*, siswa menjadi lebih aktif dan antusias karena mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan aktor yang merasakan langsung peran tersebut. Aktivitas ini memungkinkan terjadinya transformasi dari sekadar pengetahuan moral menjadi tindakan moral yang nyata. Hal ini didukung oleh pendapat Huda (2013) yang menyatakan bahwa model pengajaran partisipatif seperti ini mampu menyentuh aspek emosional dan paradigmatik siswa secara lebih mendalam.

Dalam pelaksanaannya, strategi ini juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter melalui pembiasaan yang sistematis (Subechi & Susilo, 2024). Misalnya, sebelum simulasi dimulai, guru memberikan arahan mengenai adab dalam belajar sebagaimana ditekankan dalam literatur pendidikan Islam mengenai pentingnya adab (seperti pada referensi Neliti, 2020). Proses ini selaras dengan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, di mana siswa diharapkan mampu mempraktikkan nilai-nilai Pancasila secara konkret dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbudristek, 2023). Dengan memerankan karakter yang sopan dan beradab, siswa secara tidak sadar sedang membangun identitas diri yang positif sebagai generasi yang berkarakter.

### **Proses Internalisasi dan Analisis Psikologi Moral dalam Pembentukan Adab**

Proses internalisasi nilai adab melalui *Role Playing* terjadi karena adanya keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara terpadu. Menurut Lickona (2012), pembentukan karakter yang utuh memerlukan tiga komponen utama: pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*). Dalam pelaksanaan bermain peran, siswa tidak hanya berhenti pada tahap 'tahu' bahwa sopan santun itu penting, tetapi mereka mengerti perasaan karakter yang mereka perankan, sehingga aktualisasi adab muncul sebagai respon alami, bukan sekadar hafalan materi.

Secara psikologis, penerapan metode ini sangat selaras dengan tahapan perkembangan moral yang dikemukakan oleh Piaget (1932). Dalam pandangannya, Piaget menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar mulai beralih dari moralitas heteronom (patuh karena takut hukuman) menuju moralitas otonom (patuh karena kesadaran sosial). Melalui simulasi situasi nyata, siswa

mengeksplorasi alasan di balik sebuah norma kesopanan. Hal ini menggambarkan bahwa ketika peserta didik memeragakan cara meminta maaf atau menyapa guru, mereka sedang mengonstruksi pemahaman bahwa adab adalah kunci keharmonisan dalam berinteraksi (Amri, 2019).

Oleh karena itu, penghayatan nilai-nilai ini diperkuat melalui desain pendidikan karakter yang terintegrasi (Zubaedi, 2011). Dengan mengaplikasikan strategi ini dalam bingkai pembelajaran PKn, guru berhasil mengubah tatanan nilai yang abstrak menjadi perilaku konkret. Proses asimilasi nilai-nilai luhur ini menjadi fondasi bagi pencetakan generasi beradab yang memiliki integritas etika di tengah tantangan zaman, sesuai dengan spirit penguatan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2023; Subechi & Susilo, 2024).

### **Analisis Efektivitas Strategi dan Capaian Hasil Belajar Berkarakter**

Hasil analisis mengenai keberhasilan penggunaan metode ini menggambarkan adanya transformasi positif pada kualitas interaksi peserta didik di lingkungan sekolah. Berdasarkan uraian data yang dikaji, penggunaan strategi *Role Playing* terbukti secara signifikan mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar PKn, khususnya pada aspek afektif dan psikomotorik. Sebagaimana hasil analisis yang disajikan oleh Sari et al. (2020), model pembelajaran berbasis praktik seperti ini memberikan dampak yang lebih permanen dibandingkan metode ceramah, karena siswa terlibat dalam perwujudan nyata nilai secara langsung.

Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian adab dan sopan santun melalui simulasi peran bukan hanya sekadar aktivitas kelas, melainkan proses pembentukan jati diri. Keberhasilan ini mencerminkan tercapainya target Kurikulum Merdeka, di mana pengujian terhadap perilaku harian peserta didik menunjukkan keselarasan dengan Profil Pelajar Pancasila yang berakhlak mulia (Kemendikbudristek, 2023). Dengan mempraktikkan kebajikan secara terpadu selama proses belajar, peserta didik mengalami penerapan etika yang akan terbawa hingga ke kehidupan bermasyarakat.

Secara teoretis, fakta ini menegaskan kembali landasan berpikir yang dikemukakan oleh Zubaedi (2011) dan Subechi & Susilo (2024), bahwa desain pendidikan karakter yang paling mangkus (efektif) adalah yang mampu menyentuh pengalaman nyata peserta didik. Dengan demikian, aktualisasi strategi *Role Playing* dalam pembelajaran PKn menjadi solusi mumpuni untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memegang teguh nilai-nilai keadaban bangsa.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil studi pustaka dan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa strategi *Role Playing* merupakan instrumen yang sangat efektif dalam menginternalisasi adab pada pembelajaran PKn di sekolah dasar. Manifestasi nilai sopan santun tidak dapat dibentuk hanya melalui transfer pengetahuan secara verbal, melainkan membutuhkan aktualisasi melalui simulasi peran yang dilakukan secara terpadu antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Proses penerapan karakter ini mencerminkan keberhasilan sinergi dalam menjembatani kesenjangan antara pemahaman moral dan praktik nyata. Hasil analisis menegaskan bahwa pelaksanaan budaya 5S melalui bermain peran memberikan dampak yang signifikan terhadap pembentukan Profil Pelajar Pancasila yang berakhlak mulia. Dengan demikian, konkretisasi adab sejak dini melalui metode ini menjadi kunci utama dalam mencetak generasi yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga luhur dalam budi pekerti.

---

#### DAFTAR RUJUKAN

- Amri, S. (2019). *Pancasila Sebagai Sistem Etika*. ResearchGate.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Husna, N. A., Santoso, & Ismaya, E. A. (2022). Penanaman Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) pada Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 561-567.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of Teaching (Model-Model Pengajaran)*. Pustaka Pelajar.
- Kemendikbudristek. (2023). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2023 tentang Perubahan Kedua Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*.
- Kisyanto, E. (2022). Storytelling: Satu Paket Pengenalan Cerita Rakyat Nusantara dan Penanaman Pendidikan Karakter pada Siswa. *Jurnal Seumubeuet: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158-178.
- Kusumaningrum, R. A. (2020). Pentingnya Mempertahankan Nilai Budaya 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun) dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 7(1).
- Lickona, T. (2012). *Educating for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter* (Terjemahan Juma Abdu Wamaungo). Bumi Aksara.
- Pangut, A. (2015). *Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Berperilaku Mulia Sesuai Pancasila Melalui Metode Role Playing di Kelas II SDN 007 Tanjung Palas* [Skripsi S1, Universitas Borneo Tarakan].
- Piaget, J. (1932). *The Moral Judgment of the Child*. Kegan Paul, Trench, Trubner & Co.
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210-217.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sari, R. P., Zuardi, Reinita, & Zikri, A. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 221-227.
- Subechi, A. S., & Susilo, S. V. (2024). Internalisasi Nilai Karakter melalui Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(4).
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.