

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang kunci kemajuan bangsa dengan mewujudkan cita-cita bangsa yang tertuang pada pembukaan UUD 1945 tepatnya pada butir ketiga, yaitu "mencerdaskan kehidupan bangsa." Merujuk pada Pasal 1 Ayat (1) UU Sisdiknas memberikan sebuah arti sejati akan pendidikan yang pada dasarnya berupa sebuah upaya yang dilakukan secara terencana dan penuh kesadaran agar mampu mewujudkan peserta didik secara maksimal menunjukkan hasil progress dari pembelajaran penuh makna. Rahman (2022) mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan pembelajaran yang mendorong peserta didik mengembangkan potensi diri, mencakup spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan bagi diri dan masyarakat. Indy et al. (2018) pun menegaskan bahwa pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan masyarakat karena memungkinkan individu untuk mengaktualisasikan dirinya. Berbagai ahli telah berusaha mengartikan makna pendidikan dengan cara yang berbeda, namun secara esensial, semua definisi tersebut memiliki makna yang serupa yakni pendidikan adalah proses sadar dan terencana yang menciptakan suasana belajar aktif untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi diri secara spiritual, emosional, intelektual, dan sosial, sehingga mampu mengaktualisasikan diri dan memenuhi kebutuhan pribadi maupun masyarakat.

Menghadapi paradigma perubahan dengan tanda-tanda ketidakpastiaan era sekarang maka perlu adanya kualitas unggul yang dimiliki tiap insan sejak dini melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila di setiap jenjang pendidikan menjadi

aspek yang sangat krusial. Langkah ini bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki daya saing tinggi, berkarakter kuat, serta mampu berperilaku sesuai dengan pandangan dasar hidup masyarakat di Indonesia. Selama ini butir-butir yang terdapat di dalam prinsip Pancasila dan konstitusi negara menjadi landasan paling mendasar dari pengejewantahan pendidikan negeri ini. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik bagi peserta didik, sehingga efektivitas pembelajaran menjadi rendah. Banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila (Fernanda et al. 2024). Berbagai faktor dapat memengaruhi proses ini, di antaranya faktor eksternal seperti lingkungan, faktor instrumental yang berkaitan dengan sarana dan metode pembelajaran, serta faktor internal yang mencakup kondisi psikologis dan fisiologis seseorang (Sihombing et al. 2024).

Keberhasilan tujuan dari pendidikan serta proses pembelajaran di kelas tidak terlepas dari peran tenaga pendidik di dalamnya. Guru adalah pendidik profesional yang memiliki tanggung jawab utama dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta merefleksikan peserta didik selama mengenyam ilmu pengetahuan (Ceha et al. 2016). Guru yang profesional harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa yang dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik (Ansya, 2023). Sebab tersebut membawa peranan seorang guru menjadi sangat vital sebagai sosok yang sepatutnya ditiru untuk melahirkan pemuda yang berkualitas. Di balik peran penting guru dalam kemajuan bangsa, tersimpan tanggung jawab besar untuk menguasai berbagai keterampilan guna memenuhi kompetensi yang ditetapkan dalam sistem

pendidikan Indonesia demi profesionalisme (Akbar, 2021). Keterampilan dan kompetensi dalam mengajar menjadi penting untuk dimiliki menjadi basic seorang guru, memahami karakteristik peserta didik, serta mampu mengelola kelas secara efektif. Sehingga, pengelolaan kelas yang baik akan mendukung proses memaksimalkan hasil belajar sehingga dapat mendorong siswa mencapai target atau hasil belajar tertingginya.

Motivasi belajar siswa menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan akademik mereka. Peserta didik dengan hasil terbaik biasanya lahir dari mereka yang memiliki spirit belajar tinggi pula, sedangkan mereka yang kurang termotivasi sering kali mengalami kesulitan dalam memahami materi dan memperoleh hasil yang kurang optimal (Heri, 2019). Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Sawan, ditemukan bahwa siswa kelas X-A masih memiliki tingkat motivasi belajar yang masih rendah. KKM pun menjadi ambang batas dari nilai peserta didik akan standar ketuntasan minimum yang harus terlewati. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik dalam tugas, ulangan harian, dan tes mencapai 70,00, sedangkan batas minimum yang ditetapkan adalah 75. Kurangnya motivasi ini juga tercermin dalam aktivitas siswa di kelas, di mana hanya 2 dari 34 siswa yang aktif bertanya dan berdiskusi, sementara yang lain cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, perilaku yang ditunjukkan siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran juga menunjukkan rendahnya motivasi belajar mereka. Banyak siswa yang nampak tidak fokus mendengarkan penyampaian materi oleh guru, siswa bermain handphone/game serta siswa tertidur saat pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut diduga diakibatkan oleh sejumlah faktor salah satunya adalah kurangnya motivasi serta rasa malas belajar oleh siswa serta kurangnya relevansi materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Prinsip relevansi dan konteks nyata menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari serta pengalaman siswa agar mereka lebih terlibat dan termotivasi karena melihat manfaat praktis dari materi yang dipelajari (Lasminawati et al. 2023). Ketika siswa tidak melihat manfaat praktis dari materi yang dipelajari, mereka cenderung tidak termotivasi untuk belajar secara serius. Selain itu, model pembelajaran yang terlalu menekankan ceramah satu arah menyebabkan minimnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang cenderung satu arah ini dapat membuat siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Faturohman et al. 2025). Hal ini membuat siswa pasif dan tidak memiliki ruang untuk berpikir kritis atau mengemukakan pendapatnya.

Faktor psikologis juga dapat menjadi penghambat terhadap tingkat motivasi belajar siswa. Kondisi psikologis siswa yang kurang mendukung, seperti stres, kecemasan, atau kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga, turut menghambat kesiapan mereka dalam belajar secara optimal (Rahayu et al. 2025). Faktor lainnya adalah kurangnya variasi media dan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan media yang monoton, seperti hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis, tidak mampu menjangkau gaya belajar siswa yang beragam, sehingga membuat mereka mudah bosan. Media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran terkhususnya untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Ramadani et al. 2023). Selain itu, rendahnya kualitas

interaksi antara guru dan siswa juga menjadi penghambat. Interaksi yang hanya terbatas pada pemberian materi dan tugas membuat hubungan guru dan siswa menjadi kaku, sehingga siswa enggan untuk aktif atau bertanya.

Keadaan yang diakibatkan dari permasalahan tersebut secara tidak sengaja telah membentuk karakteristik siswa menjadi individu yang cenderung pendiam dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Mereka jarang untuk mengajukan pertanyaan atau berpartisipasi dalam diskusi sehingga pembelajaran hanya satu arah yaitu berorientasi pada guru tanpa memperlihatkan respon peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada siswa menjadi alternatif penting dalam dunia pendidikan saat ini karena pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dianggap kurang relevan dengan perkembangan masyarakat dan tuntutan kurikulum yang mendorong pembelajaran lebih aktif dan partisipatif (Salam, 2017). Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa suasana belajar di kelas dirasa belum dapat menjadikan siswa sebagai pribadi yang aktif dan memiliki semangat dalam belajar yang tinggi.

Berdasarkan rasional diatas, motivasi dan hasil belajar siswa Kelas X-A rendah diduga diakibatkan oleh metode pembelajaran yang saat ini digunakan, yang gagal memenuhi tujuan yang diinginkan. Metode ini mencakup serangkaian langkah sistematis, termasuk perencanaan awal, pengorganisasian kegiatan pembelajaran, pemberian bimbingan baik secara individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian tugas, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Herlina et al. 2022). Ketika metode pembelajaran terlalu kaku dan tidak memenuhi kebutuhan siswa, hal itu dapat secara signifikan merusak efektivitas pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

membutuhkan pengembangan model pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik untuk mendorong semangat serta kreativitas, meskipun guru dan siswa sering menghadapi kendala yang menghambat proses pembelajaran di berbagai mata pelajaran (Mukhlis & Yunus 2022). Oleh karena itu, pendidik harus mengambil langkah pertama yang penting untuk meningkatkan motivasi siswa dengan menerapkan metode pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang sejalan dengan tren terkini dan kebutuhan unik siswa mereka.

Sehingga peningkatan motivasi belajar siswa dan memperbaiki hasil belajar, inovasi serta penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sangat diperlukan. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran, yang dirancang secara khusus untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pendidikan. *Role Playing* adalah metode yang efektif untuk melatih daya ingat siswa dengan cara menguasai materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan, di mana siswa melakukan peran tokoh dalam sebuah permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu peserta, tergantung pada karakter yang diperankan (Kasanah et al. 2019). Metode ini melibatkan siswa dalam skenario dan peran kehidupan nyata, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai permasalahan yang relevan dengan lingkungan mereka, sehingga dapat memperdalam pemahaman terhadap konsep yang dipelajari.

Metode *Role Playing* atau metode bermain peran bersifat inovatif dan kreatif karena mendorong siswa untuk mengekspresikan imajinasi mereka serta menginternalisasi berbagai peran dalam proses pembelajaran. Ketika metode ini diterapkan, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa

memerankan karakter atau konsep tertentu melalui pertunjukan yang sering kali melibatkan kerja sama dengan teman sekelas. Praktik simulasi dalam metode pembelajaran *Role Playing* ini tidak hanya membantu mereka memahami berbagai situasi atau sudut pandang, tetapi juga menjadi strategi efektif dalam mengembangkan interaksi sosial, menyampaikan nilai moral, serta meningkatkan motivasi belajar (Alam, B., 2023). Pengalaman yang diperoleh dalam bermain peran dapat menumbuhkan keterampilan penting seperti kerja sama, komunikasi, pemahaman terhadap suatu peristiwa, serta kompetensi lainnya yang mendukung keberhasilan belajar (Basri, 2017). Dengan memahami karakteristik unik para siswa, penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi solusi yang efektif dalam menghadapi tantangan di dalam kelas A SMA Negeri 1 Sawan untuk mengurangi perilaku pasif, dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

Pendekatan *Role Playing* dibuat untuk menghasilkan situasi dan kondisi belajar peserta didik menyenangkan dan lebih bermakna sehingga mudah untuk terserap, sehingga dapat mengurangi kejenuhan serta meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Utami et al. (2024) menjelaskan bahwa *Role Playing* melalui latihan berbicara dan interaksi dalam permainan peran, siswa yang pendiam dapat lebih memiliki kepercayaan pada dirinya sendiri sehingga lebih berani mengajukan diri dengan pemikiran dan pertanyaan yang memancing peserta didik aktif pula menjawab. Selain itu, metode ini juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial serta kemampuan berpikir kritis, yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna (Wiyudia et al. 2024). Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman secara

kognitif, tetapi juga terlibat secara afektif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut menyebabkan penulis merasa memiliki ketertarikan dalam melakukan penelitian untuk berusaha menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* guna meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan di kelas X-A SMA Negeri 1 Sawan.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada umumnya, SMA Negeri satu sawan merupakan salah satu sekolah negeri yang ada di Buleleng. Proses penerimaan peserta didik di SMA Negeri 1 Sawan menggunakan jalur zonasi, prestasi, afirmasi, dan perpindahan tugas orang tua/wali. Menurut hasil dan wawancara dengan guru bimbingan konseling (BK), menegaskan bahwa mayoritas peserta didik di SMA Negeri 1 Sawan berasal dari keluarga kurang mampu, latar belakang keluarga yang bermasalah, serta lingkungan masyarakat yang kurang kondusif. Hal tersebut memberikan dampak yang signifikan bagi proses pembelajaran peserta didik di sekolah. Peserta didik cenderung menunjukkan perilaku yang beragam, mulai dari kenakalan dan sulit diatur hingga menjadi pribadi yang pendiam atau introvert. Hal ini tentu menjadi tantangan besar dalam proses pembelajaran di kelas, karena dapat mengganggu jalannya pelajaran dan menyulitkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif.

Hasil obeservasi menunjukkan bahwa hasil belajar dan hasil motivasi belajar siswa cenderung rendah. Rendahnya hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Sawan, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, mencerminkan belum tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini sering kali disebabkan

oleh rasa malas belajar siswa dan minimnya motivasi belajar siswa serta kurangnya kesesuaian metode mengajar yang diterapkan oleh guru. Kurangnya motivasi belajar siswa sebagian diakibatkan oleh faktor eksternal (luar diri) siswa seperti latar belakang siswa yang berasal dari keluarga kurang mampu, keluarga yang bermasalah, lingkungan masyarakat yang kurang kondusif serta berasal dari faktor internal (dalam diri) rasa malas belajar siswa. Disamping itu, alasan siswa memiliki motivasi rendah dalam belajar terkhususnya pada pelajaran Pendidikan Pancasila adalah karena proses pembelajaran yang berlangsung cenderung pasif karena masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan pemahaman mereka rendah.

Motivasi dan hasil belajar siswa kelas X-A di SMA Negeri 1 Sawan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah, juga sebagian besar disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Proses belajar masih berpusat pada guru sebagai satu-satunya sumber informasi, sementara siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan tanpa adanya interaksi aktif. Hal ini menyebabkan kejenuhan, kurangnya keterlibatan dalam diskusi, serta menurunnya motivasi belajar, yang berdampak pada rendahnya hasil akademik siswa yang belum mencapai standar KKM. Selain itu, pembelajaran yang bersifat satu arah, di mana guru hanya menyampaikan materi tanpa memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, membuat siswa sekadar mencatat dan menghafal tanpa benar-benar memahami konsep. Minimnya kesempatan untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah juga menghambat kreativitas serta kemandirian siswa, karena mereka menjadi terlalu bergantung pada guru dalam memahami materi. Akibatnya, suasana kelas menjadi monoton dan kurang dinamis, sehingga

pemahaman siswa terhadap konsep masih dangkal serta kesulitan dalam mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif terhadap isu-isu yang dibahas.

Rendahnya antusias siswa dalam menyimak pun menjadi permasalahan yang signifikan, terutama karena tingginya ketergantungan mereka pada handphone selama proses belajar berlangsung. Banyak siswa lebih fokus pada aktivitas di ponsel, seperti bermain game, mengakses media sosial, atau mengobrol dengan teman, dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan menurunnya konsentrasi, kurangnya partisipasi dalam diskusi, serta kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan handphone yang tidak terkontrol juga menciptakan distraksi yang berdampak pada disiplin dan suasana kelas, di mana siswa lebih banyak tertarik pada layar dibandingkan dengan proses pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar mereka cenderung rendah, karena kurangnya keterlibatan aktif dan kesulitan dalam menyerap materi secara optimal.

Faktor lainnya yang juga memiliki pengaruh terhadap angka hasil belajar siswa adalah terbatasnya ketersediaan sumber belajar bagi siswa. Sekolah hanya menyediakan buku paket sebagai sumber belajar, sementara kurikulum baru mengharuskan siswa memiliki LKS (Lembar Kerja Siswa) yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Namun, hasil pengamatan menunjukkan bahwa mayoritas siswa di kelas X-A enggan membeli atau menggandakan atau menduplikat LKS. Akibatnya, hanya guru yang memiliki buku tersebut, sehingga proses pembelajaran terhambat karena siswa tidak memiliki bahan ajar yang dapat dijadikan pegangan.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan difokuskan pada aspek motivasi dan hasil belajar siswa agar pembahasannya tetap terarah dan tidak melebar ke hal-hal yang kurang relevan. Penelitian ini menitikberatkan pada penerapan metode pembelajaran Role Playing sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas X A di SMA Negeri 1 Sawan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembatasan ini juga disesuaikan dengan karakteristik metode Role Playing yang menekankan pada partisipasi aktif dan keterlibatan emosional siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada kedua aspek tersebut agar pembahasannya tetap terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan diatas serta untuk mempermudah arah pembahasan, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X-A SMA Negeri 1 Sawan?
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas X-A di SMA Negeri 1 Sawan terhadap mata pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing*?

3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar (kognitif) siswa kelas X-A di SMA Negeri 1 Sawan terhadap mata pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing*?
4. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar (sikap) siswa kelas X-A di SMA Negeri 1 Sawan terhadap mata pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing*?
5. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar (keterampilan kewarganegaraan) siswa kelas X-A di SMA Negeri 1 Sawan terhadap mata pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing*?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini dirancang dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X-A SMA Negeri 1 Sawan.
2. Mengetahui tentang peningkatan motivasi belajar siswa kelas X-A SMA Negeri 1 Sawan terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing*.
3. Menganalisis peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas X-A SMA Negeri 1 Sawan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah penerapan metode pembelajaran *Role Playing*.

4. Mengetahui tentang peningkatan hasil belajar ranah sikap siswa kelas X-A SMA Negeri 1 Sawan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing*.
5. Mengetahui tentang peningkatan hasil belajar ranah keterampilan kewarganegaraan siswa kelas X-A SMA Negeri 1 Sawan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing*.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan penulis dapat mempengaruhi dan berdampak langsung bagi berbagai pihak, termasuk penulis, pembaca, tenaga pendidik, serta peserta didik di SMA Negeri 1 Sawan dengan rincian manfaatnya adalah seperti berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penulis berharap tulisan ini dapat berkontribusi pada dunia pendidikan, khususnya dalam memperkaya referensi terkait diterapkannya bentuk dari pembelajaran dengan metode *Role Playing* pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Tidak terbatas hanya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila namun diharapkan juga metode belajar bentuk ini dapat diterapkan pula dan diujikan pada mata pembelajaran lain yang sekiranya relevan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar ilmiah yang bermanfaat untuk pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, kontekstual dan berbasis pengalaman, sehingga dapat dijadikan opsi lain oleh tenaga pendidik (guru) dalam menjadikan kegiatan belajar di kelas menjadi menyenangkan serta mampu menjawab tantangan dalam proses pendidikan di era modern.

b. Manfaat Praktis**1. Bagi Penulis**

Penulis menginginkan penelitian ini mampu berkontribusi dalam berbagai manfaat yang signifikan seperti memperluas wawasan dan pemahaman penulis mengenai pembelajaran dengan bermain peran di pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan ilmu baru dan langsung bagi penulis serta memberikan assesment pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

2. Bagi Pembaca

Penulisan hasil dari penelitian ini pastinya memberikan sumbangsih kepada para pembaca akan cara mengajar inovatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya melalui metode pembelajaran *Role Playing* yang berhasil diterapkan serta diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti atau praktisi pendidikan lainnya yang mengembangkan metode serupa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan solusi yang dapat diterapkan oleh guru di SMA Negeri 1 Sawan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran, sehingga materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui metode *Role Playing*, siswa diharapkan dapat belajar lebih cepat dalam suasana yang menyenangkan melalui kegiatan bermain peran atau drama. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, kerja sama, komunikasi, serta rasa empati yang selaras dengan nilai-nilai esensial Pancasila