

# Pembinaan Kesadaran Hukum Peserta Didik melalui Metode Pembelajaran Role-Playing di Kelas VII SMP Negeri 5 Garut

Diterima:  
29 Mei 2025  
Revisi:  
30 Juni 2025  
Terbit  
28 Juli 2025

<sup>a\*</sup>Tira Cantika, <sup>b</sup>Syfa Kaila Damayanti, <sup>c</sup>Ulpa Dwi Martiani,  
<sup>d</sup>Valerie Nadya Stien, <sup>e</sup>Tetep  
*a,b,c,d,e*Institut Pendidikan Indonesia Garut

**Abstrak**— Urgensi penelitian ini didasari oleh rendahnya kesadaran hukum di kalangan peserta didik SMP, yang tercermin dari masih maraknya pelanggaran tata tertib sekolah dan rendahnya pemahaman terhadap norma hukum. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran hukum peserta didik di kelas VII-H SMP Negeri 5 Garut. Metode yang digunakan melalui role-playing pada materi “Patuh terhadap Norma”. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Pembelajaran mengacu pada Modul Ajar role-playing, serta didukung oleh instrumen penelitian yang meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan refleksi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan, pemahaman, dan sikap peserta didik terhadap norma hukum dari siklus I ke siklus II. Modifikasi tindakan pada siklus II, seperti penerapan strategi think-pair-share dan penyusunan skenario yang lebih kontekstual. Simpulan penelitian menegaskan bahwa metode role-playing dapat membina kesadaran hukum secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional, serta mendorong internalisasi nilai-nilai hukum dalam perilaku sehari-hari peserta didik.

**Kata Kunci**— kesadaran hukum, norma, role-playing

**Abstract**— The urgency of this research is based on the low legal awareness among junior high school students, which is reflected in the still rampant violations of school rules and low understanding of legal norms. The purpose of this study is to increase the legal awareness of students in class VII-H of SMP Negeri 5 Garut. The method used is through role-playing on the material "Complying with Norms". This study uses the Kurt Lewin Classroom Action Research (CAR) design which is implemented in 2 (two) cycles. Learning refers to the role-playing Teaching Module, and is supported by research instruments including observation sheets, interview guidelines, field notes, and student reflections. The results of the study showed a significant increase in student involvement, understanding, and attitudes towards legal norms from cycle I to cycle II. Modifications to actions in cycle II, such as the application of the think-pair-share strategy and the preparation of more contextual scenarios. The conclusion of the study confirms that the role-playing method can foster legal awareness more effectively than conventional methods, as well as encourage the internalization of legal values in students' daily behavior.

**Keywords**— awareness, norm, role-playing

This is an open access article under the CC BY-SA License.



---

## Penulis Korespondensi:

Tira Cantika,  
Institut Pendidikan Indonesia Garut,  
Email : [tiracantika9@gmail.com](mailto:tiracantika9@gmail.com)

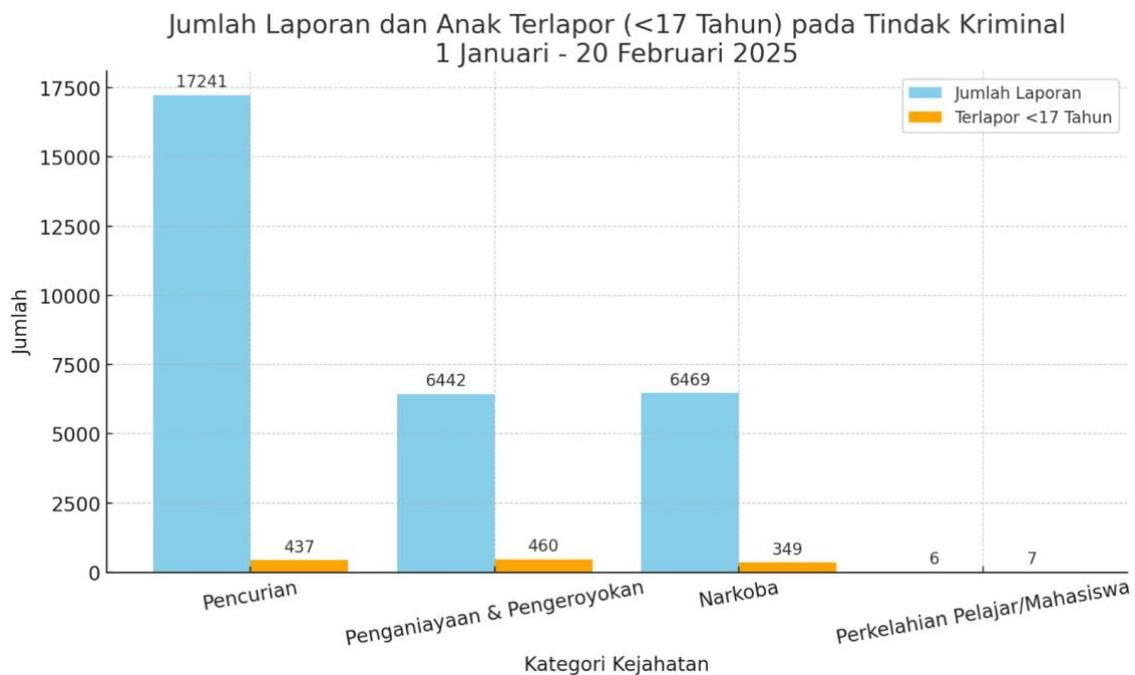
---

## I. PENDAHULUAN

Rakyat sangat mendambakan hukum dan keadilan, selayaknya amanat pada “Negara Indonesia adalah negara hukum”, yang merupakan bunyi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 1 Ayat (3). Namun pada kenyataannya, kesadaran hukum masyarakat Indonesia masih rendah, ditandai dengan maraknya berbagai pelanggaran dalam kehidupan. Beberapa peristiwa seperti kriminalitas, tindakan anarkis, gaya hidup melanggar norma, dekadensi moral dan perusakan lingkungan hidup semua terekam oleh berbagai kalangan, termasuk generasi muda dan para pelajar (Na'mah et al., 2024). Hal ini dapat berpengaruh buruk terhadap pola perilaku mereka bila tanpa dibekali nilai-nilai agama, pendidikan keluarga dan sekolah serta lingkungan pergaulan yang baik.

Pada jenjang pendidikan, baik di dalam maupun di luar sekolah, kesadaran hukum peserta didik belum sepenuhnya ditegakkan. Dari beberapa pengamatan guru dan media massa, beberapa pelanggaran masih sering ditemui di kalangan peserta didik. Berbagai pelanggaran yang dilakukan para peserta didik tersebut misalnya seperti dilansir dari situs berita detik.com yang ditulis oleh Arifin (2024) yakni kasus seorang siswa SMP di Pasuruan pada bulan Oktober 2024 yang melawan gurunya dengan kata-kata tidak sopan dan kasar ketika gurunya sedang menanyakan Pekerjaan Rumah (PR).

Di sisi lain, Pusiknas POLRI mencatat bahwa terdapat ratusan anak terlibat tindak kriminal sejak awal tahun 2025 ini, seperti tawuran, pencurian, pengeroyokan, dan penggunaan narkoba



Gambar 1. Jumlah Laporan dan Anak Terlapor pada Tindak Kriminal (Hasil diolah oleh Peneliti, 2025)

Data di atas menggambarkan tentang ratusan anak di bawah usia 17 tahun tercatat sebagai terlapor dalam berbagai macam tindakan kriminal. Jenis kejahatan dengan jumlah laporan terbanyak ialah pencurian dengan 17.241 perkara serta melibatkan 437 anak sebagai terlapor. Disusul dengan kasus penganiayaan dan pengeroyokan sebanyak 6.442 perkara dengan 460 anak sebagai terlapor, serta kasus narkoba dengan 6.469 laporan dan 349 anak sebagai pelakunya. Sementara itu, kasus perkelahian antar pelajar dan mahasiswa memiliki data paling sedikit yaout hanya 6 laporan namun tetap melibatkan 7 anak di bawah umur sebagai terlapor. Data tersebut menunjukkan keprihatinan terhadap keterlibatan anak di bawah umur dalam berbagai tindakan kriminal yang cukup signifikan.

Beberapa tingkah laku remaja yang bertentangan dari hukum di lingkup sekolah, menurut Djamali (1984) dapat disebabkan karena:“(1) Minimnya perhatian orang tua terhadap kepentingan belajar anak, sehingga menimbulkan pengaruh yang dominan kepada teman. (2) Proses Belajar Mengajar dari guru yang kurang tepat”. Beliau memandang bahwasannya gurulah yang menjadi salah satu alat optimal dalam mengubah peserta didik agar tidak melakukan perilaku penyimpangan hukum, yang disebabkan karena tindakan diskriminatif kepada peserta didik; disiplin yang tidak proporsional, dan hukuman yang diberikan tidak menunjang pendidikan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan identitas bangsa pada peserta didik. Esensi yang terkandung di dalamnya berfokus pada membina warga negara Indonesia agar mampu memahami dan menjalankan hak dan kewajibannya. Tujuannya adalah untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana diamanatkan oleh Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945. Beberapa aspek krusial yang perlu dikembangkan, yakni warga negara yang cerdas dengan pengetahuan kewarganegaraan yang memadai, terampil dalam berpikir kritis dan aktif berpartisipasi, berkarakter ditunjukkan melalui kesetiaan kepada bangsa dan negara, konsistensi dalam berpikir dan bertindak sesuai Pancasila dan UUD NRI 1945, serta kemampuan untuk hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain (Cholisin, 2004).

Dalam konteks ini, pemahaman dan kepatuhan terhadap norma hukum menjadi fondasi penting bagi terciptanya masyarakat yang tertib, aman, dan berkeadilan, sejalan dengan amanat yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya isu-isu mengkhawatirkan terkait rendahnya kesadaran hukum di kalangan peserta didik khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Beberapa isu yang dapat diidentifikasi di antaranya yakni kurangnya pemahaman mendalam terhadap materi Norma yang diajarkan dalam mata pelajaran PPKn. Peserta didik seringkali hanya menghafal aturan tanpa memahami makna, tujuan, dan konsekuensi dari kepatuhan atau pelanggaran terhadap norma hukum.

Lebih lanjut, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2023, melaporkan adanya peningkatan kasus *bullying* di kalangan peserta didik, terutama di lingkungan pendidikan yang menunjukkan kurangnya pemahaman peserta didik akan hak dan kewajiban. Kemudian, belakangan ini peserta didik menunjukkan sikap apatis atau bahkan meremehkan pentingnya untuk mematuhi aturan, terutama aturan sekolah yang dianggap kurang relevan dengan kehidupan mereka (Hasil observasi informal di berbagai SMP menunjukkan adanya kecenderungan pelanggaran tata tertib seperti terlambat, tidak berpakaian rapi, dan membawa gawai tanpa izin).

Lingkungan sosial dan media massa, termasuk media sosial, acapkali menyajikan contoh perilaku yang kurang sesuai dengan norma hukum, yang dapat memengaruhi persepsi dan sikap peserta didik terhadap hukum. Hal tersebut didukung oleh survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2024 yang menunjukkan tingginya paparan konten negatif dan ujaran kebencian di kalangan remaja.

Penelitian mengenai pembinaan kesadaran hukum pada peserta didik telah menjadi perhatian signifikan dalam literatur pendidikan dan ilmu sosial. Seperti disebutkan oleh Serah & Setiawati (2020), yang menjelaskan betapa pentingnya pembinaan kesadaran hukum yang perlu diintegrasikan dalam proses pendidikan dan menjangkau 3 (tiga) ranah, yakni sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pасalnya, proses pembelajaran saat ini cenderung lebih dominan pada ranah pengetahuan saja. Adapun demikian, kesadaran dan kepatuhan hukum terhadap sebuah peraturan turut menjadi fondasi utama bagi tatanan sosial yang harmonis dan berkeadilan (Irawan, 2023). Penelitian tersebut menyoroti pentingnya pemahaman nilai-nilai moral dan etika sebagai fondasi kesadaran hukum. Pada studi lain yang diteliti oleh Octavia & Sumanto (2022, hlm. 21), menekankan bahwasannya peran lingkungan keluarga dan sekolah sangatlah krusial dalam membentuk sikap dan perilaku hukum peserta didik.

Dalam era disrupsi saat ini, media sosial sebagai salah satu *platform* utama dalam penyebaran informasi juga memberikan dampak besar bagi kesadaran hukum generasi muda. Hal ini selaras dengan penelitian Tetep & Suparman (2019), yang menyatakan bahwa literasi media bukan hanya masalah kemampuan seseorang untuk membaca, melihat, dan memahami informasi dari media, tetapi juga terkait dengan kemampuan mereka untuk memilih, menganalisis, menemukan, dan menggunakan media sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Bagi peserta didik, kemampuan literasi media sangatlah penting, sebab mereka berada dalam fase pembentukan pemahaman dan sikap terhadap hukum. Beberapa penelitian juga meneliti efektivitas berbagai strategi pembelajaran konvensional (ceramah dan diskusi) dalam menanamkan kesadaran hukum, dengan hasil yang bervariasi dan seringkali menunjukkan keterbatasan dalam mencapai internalisasi nilai.

Metode *role-playing* telah diakui sebagai pendekatan yang potensial dalam pembelajaran nilai dan karakter, termasuk aspek-aspek yang berkaitan dengan hukum dan norma. *Role-playing*

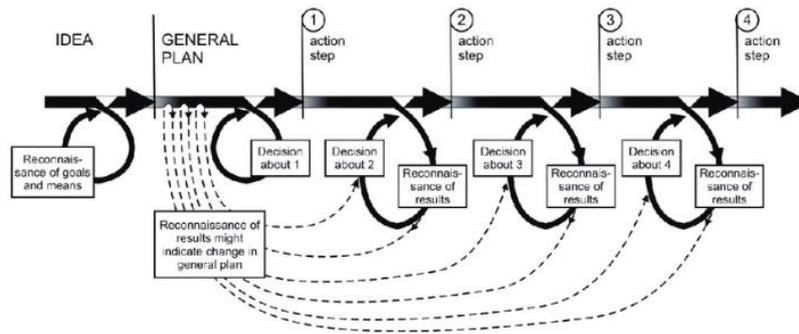
dapat meningkatkan empati dan pemahaman perspektif peserta didik terhadap isu-isu sosial dan moral sebab mengajak mereka untuk menempatkan diri pada posisi orang lain dan memperdalam pemahaman mereka mengenai beragam perspektif (Ananda, 2018).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembinaan kesadaran hukum pada peserta didik adalah proses yang kompleks dan multidimensional, serta memerlukan pendekatan holistik yang melibatkan berbagai aspek, termasuk pendidikan formal, lingkungan sosial, dan penggunaan media. Namun, meskipun penelitian-penelitian terdahulu telah membahas pentingnya pembinaan kesadaran hukum yang mengintegrasikan sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Serah & Setiawati, 2020), pentingnya nilai moral dan etika sebagai fondasi kesadaran hukum (Irawan, 2023), serta peran krusial lingkungan keluarga dan sekolah dalam membentuk perilaku hukum (Octavia & Sumanto, 2022), belum ada studi yang secara kualitatif menganalisis bagaimana peserta didik di jenjang SMP memaknai dan mengalami metode *role-playing* pada materi "Patuh Terhadap Norma" dan dampaknya terhadap perkembangan kesadaran hukum mereka.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan memahami secara mendalam bagaimana peserta didik kelas VII-H di SMP Negeri 5 Garut memaknai dan mengalami *role-playing* serta dampaknya terhadap pengetahuan, pemahaman, sikap, dan potensi perilaku hukum mereka. Dengan demikian, studi ini secara khusus mengisi celah penelitian dengan fokus pada perspektif internal peserta didik dan mekanisme *role-playing* sebagai upaya praktisnya. Hal ini memberikan kebaruan dan kontribusi unik dalam memahami efektivitas *role-playing* sebagai intervensi pedagogis untuk meningkatkan kesadaran hukum pada kelompok usia ini.

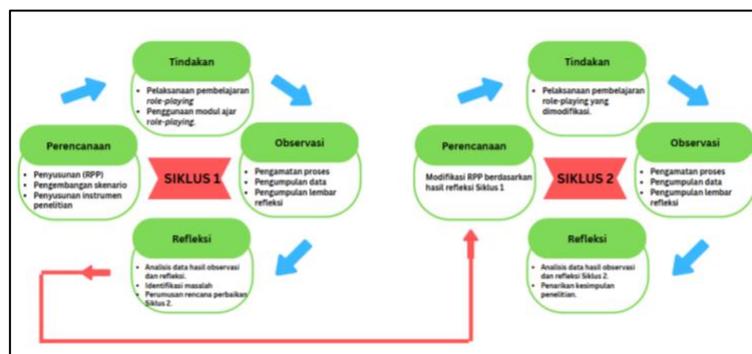
## II. METODE

Penelitian ini menggunakan kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk meningkatkan kualitas dan produktivitas proses pembelajaran. Sehingga motivasi inilah yang kemudian menjadi salah satu perbedaan dengan jenis penelitian lainnya (Sanjaya, 2016, hlm. 16). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berfokus pada pembinaan kesadaran hukum peserta didik kelas VII-H SMP Negeri 5 Garut melalui materi Patuh Terhadap Norma yang disampaikan dengan menggunakan metode pembelajaran *role-playing* atau bermain peran. Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Modul Ajar metode *role-playing* yang terintegrasi Kompetensi Sosial Emosional berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan *Teaching at The Right Level* (TaRL), panduan observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, catatan lapangan, dan lembar refleksi peserta didik. Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi model dan desain penelitian yang dicetuskan oleh Kurt Lewin sebagai pelopor awal sebuah penelitian tindakan kelas.



Gambar 2. Lewin's Action Research Model (Lewin, 1947)

Secara garis besar, siklus dalam model Lewin terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), yang akan diproyeksikan dalam 2 (dua) siklus atau lebih hingga mencapai indikator keberhasilan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive*. Sedangkan teknik pengambilan data utama adalah observasi partisipatif, wawancara menalam, dan analisis dokumen (lembar refleksi peserta didik dan catatan lapangan). Adapun analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif meliputi reduksi data, penyajian (*display*) data, dan penarikan kesimpulan, tanpa menggunakan model statistik formal (Miles & Hubberman, 1992).



Gambar 3. Tahapan Penelitian (Hasil diolah oleh peneliti, 2025)

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang terkumpul melalui observasi, wawancara, dan refleksi peserta didik selama pelaksanaan tindakan, bagian ini akan menyajikan hasil penelitian secara sistematis, diikuti dengan analisis dan pembahasan yang komprehensif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk membina kesadaran hukum peserta didik kelas VII-H SMP Negeri 5 Garut melalui materi "Patuh Terhadap Norma" berbasis metode pembelajaran *role-playing* atau bermain peran. Adapun penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus, dengan fokus pada peningkatan pengetahuan hukum, pemahaman hukum, sikap hukum, dan perilaku hukum peserta didik.

Mengacu pada hasil observasi awal dan wawancara pra-tindakan yang dilakukan di kelas VII-H SMP Negeri 5 Garut, dapat disimpulkan bahwa tingkat kesadaran hukum peserta didik masing sangat perlu ditingkatkan. Pengetahuan peserta didik terkait norma hukum, cenderung terbatas pada aturan-aturan sekolah yang bersifat permukaan, dengan pemahaman yang belum mendalam mengenai tujuan, fungsi, dan implikasi dari kepatuhan atau pelanggaran norma tersebut. Sikap peserta didik terhadap aturan terkesan pasif dan kepatuhan lebih didorong oleh faktor eksternal seperti pengawasan guru.

Dalam konteks perilaku, inisiatif peserta didik untuk secara aktif menegakkan atau mengingatkan temannya terkait aturan juga masih rendah. Wawancara awal juga mengindikasikan bahwa peserta didik memiliki keterbatasan dalam mengaitkan aturan sekolah dengan nilai-nilai yang lebih luas atau konsekuensi sosial yang mungkin timbul akibat pelanggaran. Meskipun demikian, terdapat antusiasme yang cukup besar dari peserta didik terhadap metode pembelajaran *role-playing* yang dianggap sebagai alternatif yang lebih menarik dan berpotensi membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Kondisi ini mengkonfirmasi adanya kesenjangan antara harapan akan kesadaran hukum peserta didik dengan realitas di keals, sehingga menggarisbawahi perlunya intervensi pembelajaran yang lebih inovatif dan *engaging*, seperti metode *role-playing*, untuk membina kesadaran hukum secara lebih efektif

Sebelum diimplementasikan tindakan, observasi awal dan wawancara dengan beberapa peserta didik menunjukkan bahwa tingkat kesadaran hukum yang relatif rendah. Pengetahuan hukum peserta didik terbatas pada beberapa aturan sekolah yang umum saja, dengan pemahaman yang dangkal mengenai tujuan dan konsekuensi dari norma hukum. Sikap terhadap aturan cenderung pasif, dan perilaku patuh masih dipengaruhi oleh pengawasan eksternal. Contohnya, dalam wawancara awal, peserta didik cenderung menjawab aturan sebatas “tidak boleh terlambat”, dan “tidak boleh membawa ponsel”, tanpa mampu menjelaskan alasan pentingnya ketepatan waktu atau urgensi dilarangnya membawa ponsel itu dalam konteks yang lebih luas. Observasi juga mencatat kurangnya inisiatif peserta didik dalam menegakkan aturan di lingkungan kelas.

Berangkat dari permasalahan awal tersebut, maka peneliti dengan guru model merancang perencanaan awal PTK ini meliputi perangkat pembelajaran (Modul Ajar, Media, Skenario Pembelajaran *Role-Playing*), dan penentuan jadwal penelitian. Kemudian, mengingat pembelajaran yang diusung ini akan mengadopsi pendekatan *Teaching at The Right Level (TaRL)*, maka guru model dan peneliti menyepakati bahwa sasaran wawancara akan lebih difokuskan kepada peserta didik dengan tingkatan pemahaman yang berbeda, yakni pemahaman tingkat tinggi, pemahaman tingkat sedang, dan pemahaman tingkat rendah dengan jumlah masing-masing 2 (dua) orang. Walau dalam prosesnya, tentu akan melibatkan secara *general*.

Adapun hasil penelitian akan dipaparkan melalui tahapan sesuai siklus PTK Model Kurt Lewin, sebagai berikut:

## 1. Hasil dan Temuan dari Implementasi PTK Siklus I

### a. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan (*planning*) pada Siklus I penelitian tindakan kelas ini berfokus pada penyusunan rencana tindakan yang akan diimplementasikan untuk membina kesadaran hukum peserta didik kelas VII-H melalui materi “Patuh Terhadap Norma” berbasis metode pembelajaran *role-playing*. Langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap perencanaan Siklus I meliputi:

- 1) Penyusunan modul ajar
- 2) Pengembangan skenario *role-playing*
- 3) Penyusunan instrumen pengumpulan data
- 4) Penentuan kriteria keberhasilan Siklus I
- 5) Koordinasi dengan pihak terkait

### b. Tindakan (*Acting*)

Implementasi metode *role-playing* atau bermain peran pada Siklus I fokus pada materi konsekuensi pelanggaran tata tertib sekolah. Observasi selama kegiatan menunjukkan peningkatan keterlibatan peserta didik dalam memerankan berbagai peran, baik sebagai pelanggar maupun pihak yang dirugikan. Catatan lapangan mencatat adanya diskusi aktif antar peserta didik setelah *role-playing* mengenai dampak dari tindakan yang diperankan.

Langkah-langkah kegiatan *role-playing* ini dibagi ke dalam 3 (tiga) tahapan, yakni persiapan, pelaksanaan, dan diskusi serta refleksi awal. Pada tahap persiapan, dibagi menjadi 3 (tiga) buah kelompok yang terdiri dari kelompok pemahaman yang heterogen. Guru menjelaskan tujuan kegiatan dan membagikan kartu peran yang berisi deskripsi singkat karakter dan situasi. Tiap kelompok diberikan waktu 10 menit untuk memahami peran masing-masing. Selanjutnya, 3 (tiga) skenario *role-playing* diimplementasikan secara bergantian. Skenario 1 adalah tentang peserta didik yang terlambat datang ke sekolah dan berinteraksi dengan guru piket. Skenario 2 yaitu menggambarkan situasi *bullying* di lingkungan sekolah. Skenario 3 menampilkan peserta didik yang membawa ponsel ke kelas dan memainkannya saat jam pelajaran. Guru dan peneliti berperan sebagai fasilitator, memberikan arahan jika diperlukan dan menjaga alur kegiatan.

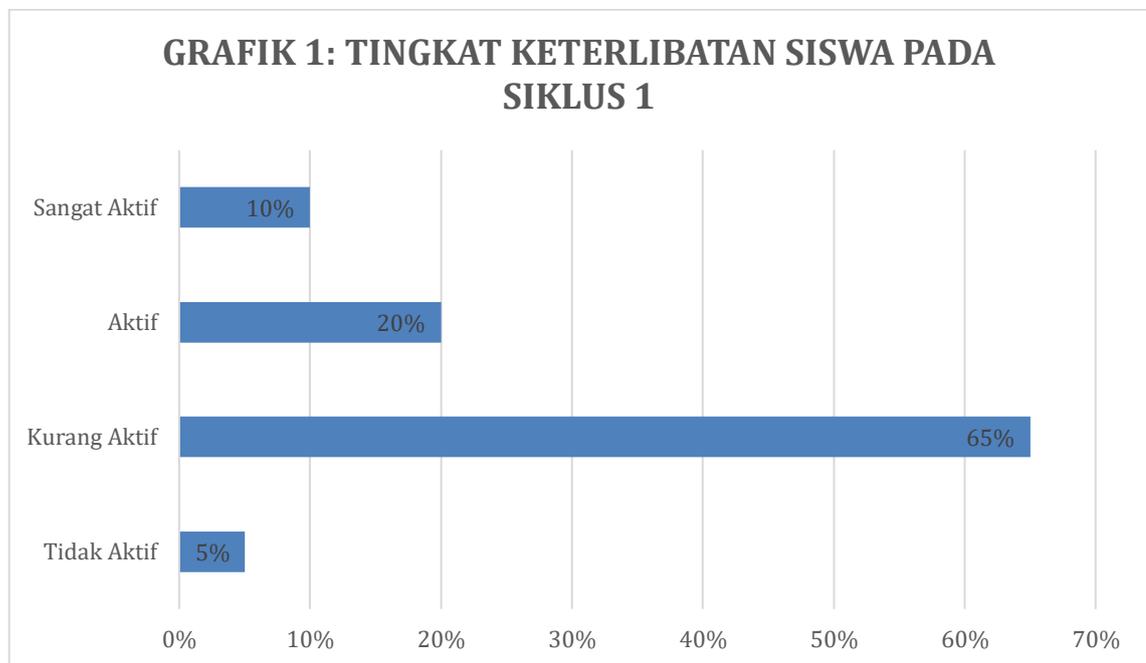
Setelah setiap skenario selesai diperankan, maka guru memfasilitasi diskusi kelas dengan mengajukan pertanyaan terbuka seperti: “*Bagaimana perasaan kalian saat memerankan peran*

tersebut?”, “Apa konsekuensi dari tindakan yang diperankan?”, dan “Pelajaran apa yang dapat kalian ambil dari skenario ini?”. Peserta didik merespon dan bertukar pendapat.

**c. Observasi (*Observing*)**

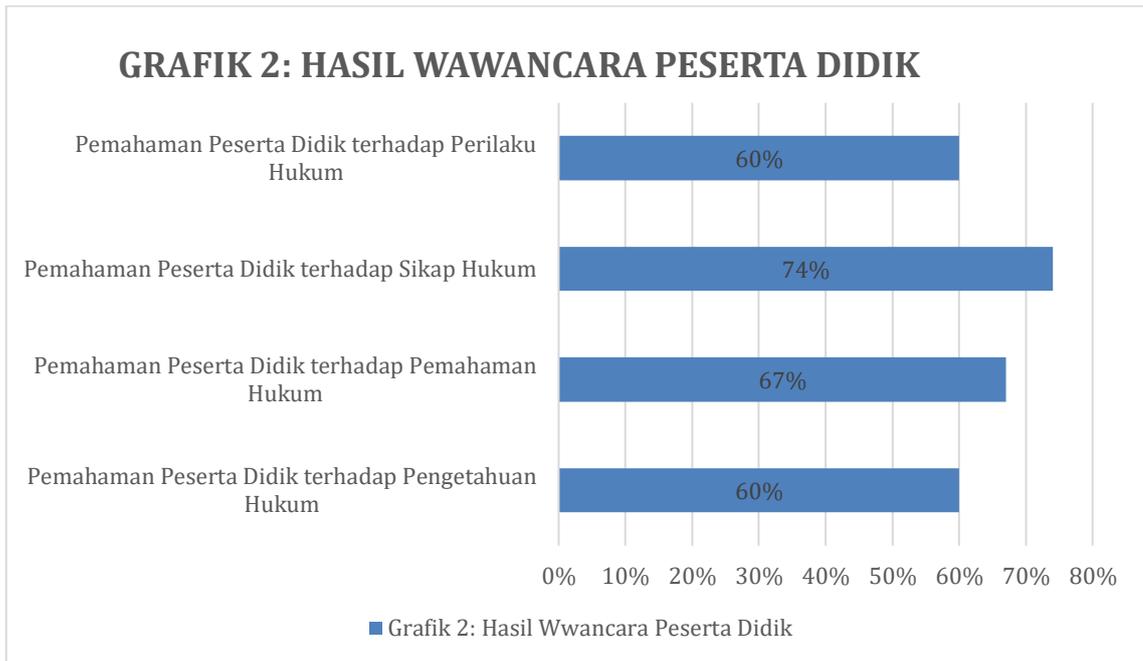
Selama pelaksanaan *role-playing* di siklus I ini, terlihat antusiasme yang masih relatif rendah dalam memerankan peran mereka. Belum ditunjukkannya interaksi yang komunikatif dalam upaya memahami perspektif karakter yang diperankan. Teramati beberapa kelompok peserta didik menyelesaikan *role-playing* dengan cepat dan terkesan terburu-buru, tanpa adanya eksplorasi mendalam terhadap dinamika peran yang diberikan. Pemahaman awal konsekuensi pelanggaran pun mulai tampak melalui dialog, namun belum merata. Faktor kepercayaan diri dan dinamika kelompok mempengaruhi partisipasi.

**d. Refleksi (*Reflecting*)**



Gambar 4. Grafik Tingkat Keterlibatan Siswa pada siklus I  
(Hasil diolah oleh Peneliti, 2025)

Grafik di atas menunjukkan masih rendahnya keterlibatan peserta didik yang ditunjukkan dari angka kurang aktif yang sebesar 65%. Angka tersebut menyatakan bahwa kesadaran hukum pada peserta didik di kelas VII-H hampir sebagian besar belum mencapai harapan yang semestinya. Akan tetapi, walaupun sebagian besar peserta didik berada pada tingkat keterlibatan kurang aktif, masih terdapat proporsi peserta didik yang signifikan berada pada tingkat keterlibatan aktif dan sangat aktif.



Gambar 5. Hasil Wawancara Peserta Didik  
(Hasil diolah oleh peneliti, 2025)

Wawancara setelah siklus pertama mengungkapkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik mengenai konsekuensi pelanggaran tidak hanya sebatas sanksi fisik, tetapi juga masih belum signifikan dan belum konsisten di luar konteks *role-playing*. Contohnya, meskipun dalam *role-playing* peserta didik mampu menunjukkan pemahaman tentang dampak *bullying*, perilaku saling menghargai di luar kegiatan belum sepenuhnya terinternalisasi.

Berdasarkan refleksi Siklus I ini, tindakan pada Siklus II akan dimodifikasi dengan penekanan pada materi hak dan kewajiban beserta penugasan asesmen di dalamnya. Skenario *role-playing* dirancang untuk mendorong peserta didik mengidentifikasi solusi terhadap permasalahan pelanggaran norma. Observasi menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam interaksi peserta didik yang konstruktif dan munculnya inisiatif untuk menegakkan aturan secara bersama.

Adapun perubahan perilaku mulai terlihat dalam bentuk peningkatan kesadaran akan kebersihan kelas dan tegur sapa yang lebih sopan antar peserta didik. Contohnya, beberapa peserta didik mulai berani mengingatkan secara baik dan bijak kepada temannya yang kedatangan membawa ponsel di kelas dan menyalakan suara dengan volume tinggi. Lembar refleksi peserta didik juga mengindikasikan pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai yang terkandung dalam norma dan keinginan untuk berperilaku lebih baik. Walaupun perubahan perilaku kesadaran hukum belum tercerminkan secara konsisten di luar konteks *role-playing*. Beberapa peserta didik juga membutuhkan pendampingan lebih intensif dalam memahami peran dan alur *role-playing* agar dapat berpartisipasi secara optimal.

Dengan demikian, berdasarkan refleksi dari Siklus I ini, perlu dipertimbangkan kembali mengenai strategi peningkatan keterlibatan yang lebih terstruktur guna memberikan peran yang lebih spesifik dan menarik bagi peserta didik yang cenderung pasif. Misalnya dengan menggunakan *think-pair-share* sebelum *role-playing*. Selain itu, merancang kegiatan *role-playing* yang lebih menekankan pada solusi dan penerapan nilai dalam konteks yang lebih beragam, serta memberikan tugas tindak lanjut yang mendorong peserta didik untuk merefleksikan perilaku mereka di luar kelas.

## 2. Hasil dan Temuan dari Implementasi PTK Siklus II

### a. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan pada hasil refleksi mendalam terhadap pelaksanaan dan temuan Siklus I, tujuan utama pada siklus ini ialah untuk mengatasi kelemahan dan tantangan yang teridentifikasi pada siklus I serta lebih mengoptimalkan penggunaan metode *role-playing* dalam membina kesadaran hukum peserta didik kelas VII-H. Adapun poin penting yang akan menjadi fokus utama perencanaan Siklus II ini di antaranya :

- a) Materi difokuskan tentang “Hak dan Kewajiban Siswa serta Pentingnya Partisipasi Aktif dalam Menciptakan Lingkungan Sekolah yang Kondusif”. Tujuannya untuk mengembangkan pemahaman yang lebih holistik tentang norma hukum serta penegakannya.
- b) Modifikasi metode *role-playing* yakni dengan memberikan penjelasan awal yang mendetail tentang tujuan, manfaat, dan cara efektif serta penekanan pada penghayatan peran.
- c) Menerapkan strategi *think-pair-share* sebelum kegiatan *role-playing* untuk memberikan kesempatan peserta didik memikirkan peran dan potensi interaksi secara individu dan berpasangan sebelum tampil di depan kelas.
- d) Merancang skenario *role-playing* yang lebih dekat dengan permasalahan sehari-hari di sekolah terkait hak dan kewajiban, serta mendorong peserta didik untuk mencari dan menawarkan solusi secara kolaboratif.
- e) Pengembangan instrumen pada Lembar Refleksi dengan menyajikan pertanyaan yang mendorong mereka untuk merefleksikan pemahaman tentang hak dan kewajiban, pentingnya partisipasi, dan perubahan sikap.

### b. Tindakan (*Acting*)

Mengacu pada perencanaan di atas, tindakan pada siklus ini lebih fokus pada materi "Hak dan Kewajiban Siswa serta Pentingnya Partisipasi Aktif dalam Menciptakan Lingkungan Sekolah yang Kondusif". Langkah-langkah implementasi *role-playing* dimodifikasi untuk meningkatkan keterlibatan dan pendalaman pemahaman peserta didik.

Diawali dengan penjelasan ulang mengenai tujuan dan manfaat *role-playing* serta penekanan pada penghayatan peran dan interaksi konstruktif, peserta didik kemudian

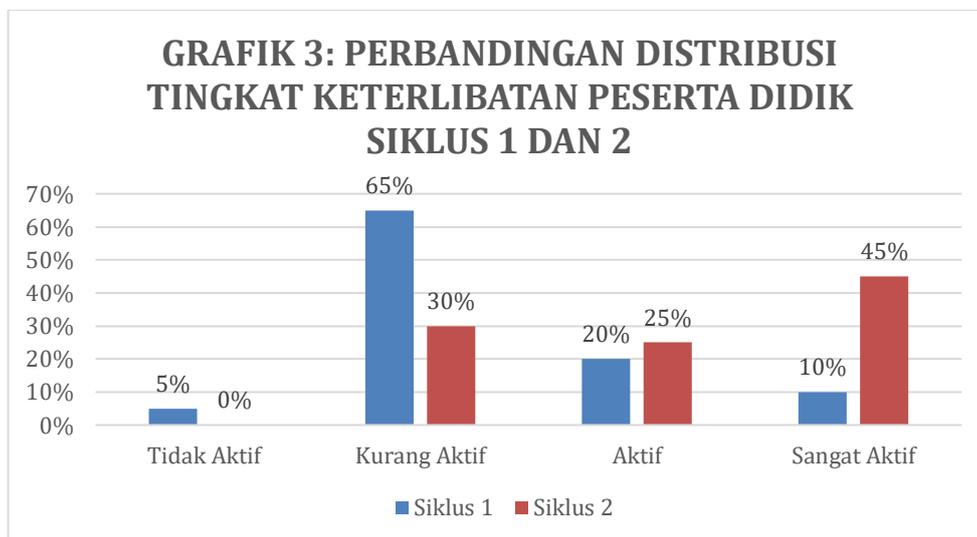
diberikan kesempatan untuk melakukan *think-pair-share* terkait peran yang akan mereka mainkan dalam skenario yang telah disiapkan. Skenario kali ini dirancang lebih kontekstual, mengangkat permasalahan seperti pembuatan aturan kelas yang disepakati bersama.

Selama pelaksanaan *role-playing*, terlihat peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif peserta didik. Strategi *think-pair-share* memberikan waktu bagi peserta didik untuk mempersiapkan diri, sehingga mengurangi kecanggungan dan meningkatkan kepercayaan diri. Interaksi antar peran juga tampak lebih mendalam, dengan peserta didik berupaya mengeksplorasi solusi dan konsekuensi dari berbagai perspektif. Diskusi setelah *role-playing* difasilitasi dengan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong analisis kritis dan kaitan dengan tanggung jawab serta partisipasi dalam kehidupan sekolah.

### c. Observasi (*Observing*)

Secara umum, temuan penelitian ini ialah tentang pelaksanaan tindakan Siklus II menunjukkan peningkatan keterlibatan peserta didik dan kedalaman interaksi dibandingkan Siklus I. Modifikasi metode *role-playing* dan fokus materi yang lebih relevan tampaknya mampu mengatasi beberapa kendala yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya. Observasi selama tindakan mencatat antusiasme yang lebih tinggi dan upaya peserta didik dalam menawarkan solusi konstruktif dalam skenario yang dimainkan. Peserta didik tampak lebih aktif dalam memberikan pendapat dan mengaitkan pengalaman bermain peran dengan pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif.

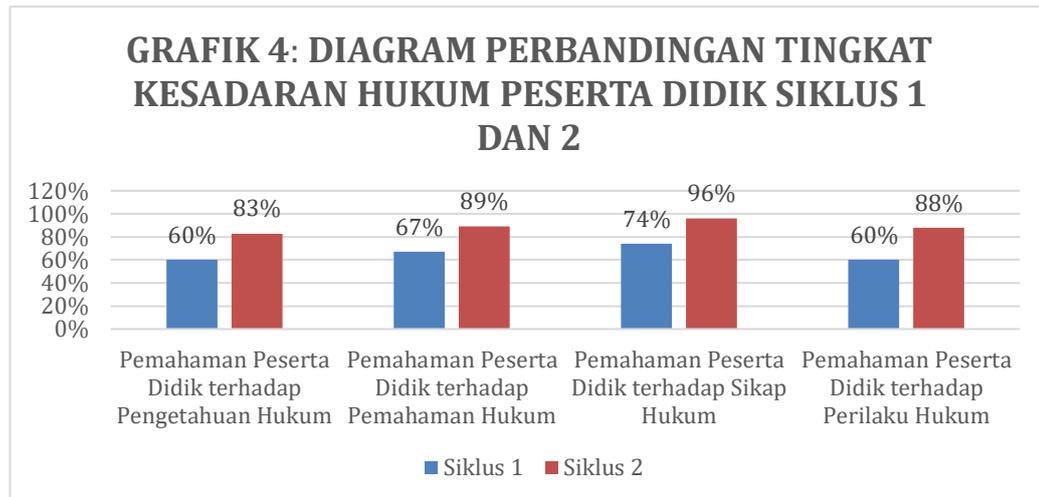
### d. Refleksi (*Reflecting*)



Gambar 6. Grafik Perbandingan Tingkat Keterlibatan Peserta Didik Siklus 1 dan 2 (Hasil diolah oleh peneliti, 2025)

Analisis Grafik di atas menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I.

Pada Siklus II, persentase peserta didik yang berada pada kategori tingkat keterlibatan aktif dan sangat aktif meningkat menjadi 70% dari sebelumnya yakni 30%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa modifikasi tindakan pada Siklus II, terutama melalui strategi *think-pair-share* dan skenario yang lebih kontekstual, berhasil meminimalisir kecanggungan awal dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan *role-playing*. Suasana kelas yang lebih kondusif dan pemahaman peserta didik yang lebih baik terhadap tujuan kegiatan juga diduga berkontribusi pada peningkatan ini.



Gambar 7. Grafik Perbandingan Tingkat Kesadaran Hukum Peserta Didik Siklus 1 dan 2  
(Hasil diolah oleh peneliti, 2025)

Adapun diagram tersebut juga menunjukkan perkembangan yang positif. Peserta didik lebih menyadari peran mereka dalam menciptakan lingkungan sekolah yang lebih baik. Kutipan dari wawancara seperti, "*Saya jadi lebih paham kalau hak kita sebagai siswa itu belajar dengan tenang, dan kewajiban kita adalah menjaga ketenangan itu biar semua bisa belajar*", memperkuat temuan ini.

Refleksi akhir Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kesadaran hukum peserta didik kelas VII-H setelah implementasi metode *role-playing*. Peningkatan ini teramati pada seluruh indikator kesadaran hukum. Tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat secara substansial, diikuti dengan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hak dan kewajiban serta pentingnya partisipasi aktif. Sikap peserta didik terhadap norma hukum menunjukkan perkembangan positif, tercermin dalam kesadaran tanggung jawab dan kepedulian terhadap kepatuhan bersama. Meskipun perubahan perilaku yang terukur di luar konteks pembelajaran memerlukan waktu, intensi untuk bertindak sesuai norma dan mengingatkan teman yang melanggar mengalami peningkatan yang menjanjikan.

Secara khusus, peningkatan yang paling signifikan terlihat pada pemahaman terhadap perilaku hukum, dengan peningkatan sebesar 28%. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi tindakan kelas efektif dalam meningkatkan pemahaman mendalam tentang makna dan tujuan aturan, serta membentuk sikap yang lebih positif terhadap norma hukum.

Perbandingan data antar siklus secara jelas mengindikasikan efektivitas metode *role-playing* dalam memfasilitasi internalisasi nilai-nilai hukum melalui pengalaman langsung dan refleksi. Wawancara pada akhir siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih mendalam dalam pemahaman peserta didik mengenai alasan di balik aturan dan bagaimana aturan tersebut melindungi hak semua pihak. Sikap peserta didik terhadap aturan juga menunjukkan perubahan positif, dengan munculnya kesadaran akan tanggung jawab bersama dalam mematuhi norma.

### **Pembahasan**

Temuan penelitian ini adalah adanya peningkatan yang signifikan dalam tingkat keterlibatan peserta didik selama kegiatan *role-playing* dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, sebagian besar peserta didik menunjukkan tingkat keterlibatan yang kurang aktif, dengan hanya sebagian kecil yang terlibat aktif atau sangat aktif. Namun, pada Siklus II, terjadi pergeseran yang positif di mana mayoritas peserta didik terlibat aktif dan sangat aktif dalam kegiatan *role-playing*.

Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Pertama, modifikasi tindakan pada Siklus II yang menekankan pada strategi *think-pair-share* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempersiapkan diri sebelum tampil di depan kelas, sehingga dengan adanya *role-playing* ini dapat menjadi upaya mengurangi kecanggungan dan meningkatkan kepercayaan diri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra et al, (2024) yang menyoroti potensi *role-playing* dalam meningkatkan rasa percaya diri peserta didik khususnya bagi mereka yang ragu bicara di depan kelas dan meragukan kemampuannya. Terlihat ketika peserta didik maju ke depan kelas tanpa ragu dan mereka merasa yakin sebab sudah diberi kesempatan untuk persiapan. Kedua, skenario *role-playing* yang dirancang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik terbukti efektif dalam menarik minat dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Ketika peserta didik memainkan peran yang dekat dengan realitas mereka, maka akan lebih mudah memahami materi dan menginternalisasikannya (Rikmasari et al., 2021).

Selain peningkatan keterlibatan, penelitian ini juga menemukan adanya perkembangan positif dalam pemahaman peserta didik mengenai konsep hak dan kewajiban. Pada Siklus I, pemahaman peserta didik cenderung terbatas pada konsekuensi pelanggaran aturan. Namun, pada Siklus II, peserta didik menunjukkan pemahaman yang lebih holistik tentang pentingnya aturan dalam menciptakan lingkungan yang kondusif dan melindungi hak semua pihak. Hal ini sejalan

dengan Zafar (2024) yang menyatakan pentingnya pendidikan hukum berbasis konteks nyata agar peserta didik memahami bahwa aturan tidak hanya membatasi, tetapi juga melindungi dan memfasilitasi tercapainya tujuan bersama.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa metode *role-playing* memiliki potensi yang signifikan dalam membina kesadaran hukum peserta didik. *Role-playing* memungkinkan peserta didik untuk mengalami secara langsung berbagai perspektif dan konsekuensi dari tindakan hukum, sehingga memfasilitasi internalisasi nilai-nilai hukum secara lebih mendalam. Peserta didik yang terlibat langsung dalam simulasi kasus atau drama hukum lebih mudah mengingat materi, memahami proses hukum, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan pengalaman dalam pendidikan hukum (Irawan, 2023; Tohawi & Ubaidillah, 2022).

Lebih lanjut, penelitian ini menyoroti pentingnya modifikasi desain pembelajaran *role-playing* untuk mengoptimalkan efektivitasnya. Strategi seperti *think-pair-share*, pemberian peran yang terstruktur, dan skenario yang relevan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role-playing* perlu dirancang secara cermat dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Metode *role-playing* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk metode pembelajaran konvensional yang seringkali terbatas pada ceramah dan hafalan. Melalui metode ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga mengalami secara langsung proses pengambilan keputusan dalam konteks hukum, sehingga mampu membangun empati dan memahami konsekuensi dari setiap tindakan (Nurgiansah et al., 2021).

Namun, penelitian ini juga menyoroti perlunya perhatian terhadap beberapa hal. Pertama, guru perlu memiliki keterampilan yang memadai dalam merancang dan memfasilitasi kegiatan *role-playing* agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Karena dengan begitu pembelajaran PPKn akan lebih interaktif dan inovatif dengan pola pembelajaran yang menyenangkan (Tetep & Dahlena, 2021). Kedua, evaluasi kesadaran hukum tidak boleh hanya terbatas pada aspek pengetahuan, tetapi juga harus mencakup aspek sikap dan perilaku. Metode ini dapat menjadi alternatif efektif untuk pembelajaran konvensional, dengan catatan guru perlu terus meningkatkan kompetensi dalam merancang dan memfasilitasi pembelajaran aktif berbasis pengalaman nyata (Sa'diyah, 2023).

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role-playing* pada materi “Patuh Terhadap Norma” secara signifikan mampu membina dan

meningkatkan kesadaran hukum peserta didik kelas VII-H SMP Negeri 5 Garut. Peningkatan yang dicapai meliputi keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, pemahaman yang lebih mendalam dan holistik mengenai hak dan kewajiban, serta perubahan sikap positif terhadap pentingnya menaati norma hukum. Modifikasi tindakan pada siklus II, seperti penggunaan strategi *think-pair-share* dan penyusunan skenario yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, terbukti efektif dalam mengoptimalkan proses internalisasi nilai-nilai hukum. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk meningkatkan kesadaran hukum melalui metode *role-playing* tercapai secara optimal dan didukung oleh data empiris. Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Walaupun terdapat peningkatan intensi perilaku yang signifikan, masih perlu waktu lebih lama untuk memantau perubahan perilaku kesadaran hukum yang terukur secara konsisten di luar konteks pembelajaran *role-playing*, yang belum sepenuhnya tercakup dalam waktu penelitian ini. Selain itu, fokus penelitian ini hanya pada satu kelas di satu sekolah, sehingga generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan dengan seksama. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melaksanakan studi jangka panjang guna mengamati internalisasi dan konsistensi perilaku hukum peserta didik dalam kehidupan sehari-hari pasca intervensi. Penelitian replikatif di berbagai jenjang pendidikan atau dengan karakteristik demografi peserta didik yang variatif juga dapat dilakukan guna menguji generalisasi metode ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran Pkn Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas Ii Sdn 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.24>
- Arifin, M. (2024). *Kronologi Siswa SMP di Pasuruan Bantah Guru Saat Ditanya PR Baca artikel detikjatim, "Kronologi Siswa SMP di Pasuruan Bantah Guru Saat Ditanya PR" selengkapnya* <https://www.detik.com/jatim/berita/d-7596421/kronologi-siswa-smp-di-pasuruan-bantah-guru-saat-d>. detik.com. <https://www.detik.com/jatim/berita/d-7596421/kronologi-siswa-smp-di-pasuruan-bantah-guru-saat-ditanya-pr>
- Cholisin. (2004). Konsolidasi Demokrasi melalui Pengembangan Karakter Kewarganegaraan. *Jurnal Civics Media Kajian Kewarganegaraan*, 1(1), 14–28.
- Djamali, R. A. (1984). *Psikologi dalam Hukum*. Bandung: Armico.
- Irawan, H. (2023). Membangun Generasi Berkualitas Melalui Pendidikan Kesadaran Dan Kepatuhan Hukum. *Jurnal Sutasoma*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.58878/sutasoma.v2i1.248>
- Komdigi. (2024). *Belasan Ribu Konten Diturunkan Setiap Hari, Kemkomdigi Perkuat Pengawasan Berantas Judol*. Kementerian Komunikasi dan Digital. <https://www.komdigi.go.id/berita/rilis-gpr/detail/belasan-ribu-konten-diturunkan-setiap-hari-kemkomdigi-perkuat-pengawasan-berantas-judol>
- KPAI, H. (2023). *Rakornas dan Ekspose KPAI 2023: Membangun Indonesia Bebas Kekerasan Terhadap Anak*. Humas KPAI. <https://www.kpai.go.id/publikasi/rakornas-dan-ekspose-kpai-2023-membangun-indonesia-bebas-kekerasan-terhadap-anak>

- Na'mah, U., Dermawan, R., Rizal, M. C., Rachmatulloh, M. A., Widodo, M. F. S., Qamaria, R. Na'mah, U., Dermawan, R., Rizal, M. C., Rachmatulloh, M. A., Widodo, M. F. S., Qamaria, R. S., Mayaningsih, A., Putri, K. F. C., Inderaswari, S. F., Aji, M. S. K., & Alfian M, M. I. (2024). Penyuluhan Hukum sebagai Upaya Preventif Pernikahan Dini dan Perundungan di Kalangan Remaja. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 378–387. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.428>
- Marzuki, L. (2006). *Berjalan-jalan di Ranah Hukum* (Buku I). Sekretariat Jendral dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi RI.
- Miles, M. B., & Hubberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. UI Press.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, & Khoerudin, C. M. (2021). ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN T. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 61.
- Octavia, E., & Sumanto, I. (2022). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa Di Sekolah. *Didactica: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 46–51. <https://doi.org/10.56393/didactica.v2i2.1148>
- Putra, A. A., Muhayang, M., & Sakkir, G. (2024). The Use of Role Play to Increase Student's Self-Confidence in Speaking Class at SMKN 2 Selayar. *Performance: Journal of English Education and Literature*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26858/performance.v3i1.59569>
- Rikmasari, R., Summirat, F., & Pratiwi, F. A. (2021). Role Playing Learning Method as A Solution to Improve The Learning Outcomes of Civic Education Elementary School Students of Election and Election Materials. *Edukasi*, 15(2), 169–181. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v15i2.30324>
- Sa'diyah, H. (2023). Think Pair Share and Role-Playing To Increase Interest in Learning Pancasila and Citizenship. *Proceedings of International Conference ..., 2018*. <http://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/ice/article/view/351%0Ahttp://jurnal.sera mbimekkah.ac.id/index.php/ice/article/download/351/274>
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Serah, Y., & Setiawati, R. (2020). Urgency Formation of Legal Service Institutions and Teacher Protection. *Proceedings of the First Brawijaya International Conference on Social and Political*, 1–8. <https://doi.org/>. <https://doi.org/10.4108/eai.26-11-2019.2295209>
- Soekanto, S., & Abdullah. (1987). *Sosiologi Hukum dalam Masyarakat*. CV Rajawali.
- Tetep, & Dahlena, A. (2021). Fun Pattern Based Learning Approach for Social Studies Learning During The Covid-19 Pandemic. *Journal Al-Islah*, 13(3).
- Tetep, & Suparman, A. (2019). Students' digital media literacy: Effects on social character. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2 Special Issue 9), 394–399. <https://doi.org/10.35940/ijrte.B1091.0982S919>
- Tohawi, A., & Ubaidillah, N. (2022). Pendidikan hukum untuk mencegah tindak pidana di kalangan remaja. 1(2), 147–165.
- Zafar, S. W. U. (2024). Crucial Role of Law Subject in School Curriculum. In *The Kashmir Horizon* (p. 1). The Kashmir Horizon. <https://thekashmirhorizon.com/2024/04/08/crucial-role-of-law-subject-in-school-curriculum/>