



PENGEMBANGAN MEDIA ROLE PLAY CARD UNTUK MENUMBUHKAN PEMAHAMAN KARAKTER DEMOKRASI SISWA KELAS 3 SD

Sadatul Utami^{1*}, Shofi Nur Amalia², Mohamad Fatih³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial,
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

*Email: sadatulutami44@gmail.com, shofinur94@gmail.com, mohamadfatih@unublitar.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5192>

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Role Play Card* pada materi *Berbeda Itu Indah* serta menganalisis tingkat validitas dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan pemahaman karakter demokrasi siswa kelas III SDN 1 Karangsari Kota Blitar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE. Model ini dilaksanakan secara sistematis melalui lima fase utama, yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, serta *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas III SDN 1 Karangsari Kota Blitar. Peneliti mengumpulkan data dengan cara mengobservasi situasi kelas, melakukan wawancara, serta menyebarkan angket. Angket tersebut diberikan kepada para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), serta pemberian tes sebelum penggunaan media (*pretest*) dan setelah penggunaan media (*posttest*). Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *Role Play Card* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil validasi dari ahli materi yang mencapai 96%, ahli media sebesar 92%, dan ahli bahasa sebesar 90%. Selain itu, media yang dikembangkan juga memperoleh respons yang sangat baik, baik dari guru maupun siswa, dengan persentase masing-masing sebesar 94% dan 92%. Efektivitas media terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami karakter demokrasi. Rata-rata nilai *pretest* yang awalnya sebesar 81,57 meningkat menjadi 93,68 pada saat *posttest*. Peningkatan tersebut semakin diperkuat oleh perolehan skor N-Gain sebesar 0,73 yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Role Play Card* yang dibuat memenuhi kriteria sangat layak dan efektif untuk membantu meningkatkan pemahaman karakter demokrasi siswa kelas III pada materi *Berbeda Itu Indah*.

Kata Kunci: *Role Play Card*, Karakter Demokrasi, Berbeda Itu Indah, Pengembangan Media, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Di dalam kelas, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) secara strategis bertujuan untuk mengembangkan sifat-sifat karakter siswa sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang memahami prinsip-prinsip demokrasi dan mampu menjunjung tinggi norma-norma sosial. Selain mengenalkan siswa tentang tugas dan hak mereka di tengah masyarakat, pendidikan PKn juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan karakter yang akan membantu mereka menjalani kehidupan yang bermakna (Suryadi, 2021). Penanaman nilai-nilai demokrasi, seperti toleransi, musyawarah, dan tanggung jawab, sangat penting di tingkat sekolah dasar karena anak-anak berada pada tahap awal perkembangan moral, yang meliputi pemahaman norma-norma sosial dan peraturan lingkungan (Hanafiah, 2024).

Sebagai fondasi pendidikan, pendidikan dasar berfungsi secara strategis dalam membentuk karakter peserta didik melalui internalisasi nilai-nilai demokrasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada jenjang sekolah dasar, proses pendidikan berperan sebagai landasan awal dalam membentuk kesadaran peserta didik sebagai warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung



jawab. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai demokrasi secara mendalam. Nilai-nilai tersebut meliputi toleransi, partisipasi aktif, musyawarah, serta tanggung jawab yang perlu dikembangkan sejak usia dini agar menjadi bagian dari karakter peserta didik (Pratama & Valentino, 2025).

Internalisasi nilai, moralitas, serta pembentukan sikap yang luhur dalam diri seseorang merupakan esensi utama dari proses pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Signifikansi dari modalitas pendidikan ini terletak pada fungsinya yang dualistik; tidak sekadar memproyeksikan individu agar siap berkontribusi secara sosial di tengah masyarakat, melainkan juga mengonstruksi kepribadian yang berintegritas serta berakhlak mulia (Rambe, 2023). Selaras dengan hal tersebut, upaya mengokohkan prinsip-prinsip demokratis di kalangan peserta didik tidak dapat bertumpu semata-mata pada penguasaan teori dan kognisi. Diperlukan strategi pedagogis yang menitikberatkan pada pengalaman belajar riil, kontekstual, dan stimulatif. Melalui stimulasi empiris yang adaptif ini, nilai-nilai demokrasi dapat meresap secara mendalam, efektif, serta memberikan dampak perilaku yang konsisten dalam jangka panjang.

Faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar-mengajar adalah adanya keterkaitan antara berbagai komponen didalamnya, termasuk peran media pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi dan ilmu pengetahuan kepada siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan memilih dan menggunakan media yang tepat, siswa akan lebih mudah menyerap materi yang diajarkan. Selain itu, penyampaian informasi juga menjadi lebih optimal jika media yang digunakan terbukti valid, layak, efektif, serta mampu menarik perhatian peserta didik (Fatih & Alfi, 2021).

Berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan selama program Magang Pendidikan di SDN 1 Karangsari Kota Blitar (22 September–8 November 2025), terungkap sejumlah kendala dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Kendala utama yang paling terlihat adalah minimnya partisipasi aktif dari para siswa saat proses belajar mengajar. Ketika guru mengajar menggunakan metode ceramah konvensional tanpa bantuan media visual yang menarik, mayoritas siswa menjadi pasif. Akibatnya, sikap-sikap yang mencerminkan prinsip demokrasi seperti kemauan mendengarkan opini orang lain, toleransi terhadap perbedaan pendapat, serta kemampuan berkolaborasi dalam kelompok belum terlihat pada diri siswa. Situasi ini menegaskan pentingnya implementasi strategi pembelajaran baru yang lebih inovatif demi membangun iklim kelas yang dinamis, interaktif, sekaligus mampu menanamkan nilai-nilai demokrasi secara nyata. Kondisi tersebut dipertegas oleh kenyataan bahwa para pendidik di sekolah masih memerlukan bimbingan intensif dalam menciptakan media ajar yang relevan dengan karakteristik siswa serta dinamika kurikulum modern saat ini (Fatih & Alfi, 2024). Atas dasar itulah, kehadiran media pembelajaran visual sangat dibutuhkan guna menjembatani pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak menjadi lebih nyata dan aplikatif dalam keseharian mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan Fatih (2021) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media ajar berbasis permainan mendapatkan respons yang sangat baik dari peserta didik. Instrumen pembelajaran yang dirancang secara interaktif, menghibur, dan menggunakan penyampaian bahasa yang sederhana terbukti efektif memicu motivasi belajar siswa sekaligus mempermudah mereka dalam menyerap materi pelajaran secara optimal.

Guna mengatasi kendala yang terjadi di kelas, penelitian ini menghadirkan inovasi berupa pengembangan media *Role Play Card* sebagai strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan siswa. Melalui aktivitas bermain peran ini, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar langsung untuk saling berinteraksi, berkomunikasi, serta berkolaborasi dalam simulasi berbagai skenario bertema keberagaman. Penggunaan media inovatif ini diproyeksikan tidak hanya mampu mengoptimalkan pemahaman akademis siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter demokratis, termasuk sikap toleransi, kemampuan bekerja sama, dan saling menghargai perbedaan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk mendukung terciptanya pembelajaran tematik yang lebih bermakna serta memperkuat penanaman nilai-nilai demokrasi pada peserta didik sekolah dasar.



Materi **“Berbeda Itu Indah”** merupakan salah satu materi penting dalam PKn kelas III semester satu yang menekankan pentingnya menerima dan menghargai keberagaman budaya, fisik, minat, maupun kemampuan setiap individu. Nilai ini sejalan dengan prinsip demokrasi yang menempatkan persamaan hak dan penghargaan terhadap identitas sosial sebagai fondasi kehidupan bermasyarakat (Fitriana, 2021). Melalui penerapan media *Role Play Card*, siswa diharapkan dapat memahami konsep perbedaan secara konkret, sekaligus mengembangkan karakter demokratis seperti toleransi, partisipasi aktif, musyawarah, dan tanggung jawab.

Penanaman karakter demokrasi pada peserta didik sejak pendidikan dasar memiliki peranan yang sangat penting sebagai fondasi dalam membentuk kehidupan sosial yang rukun dan berkeadaban. Nilai-nilai demokrasi, seperti partisipasi dalam proses pengambilan keputusan, penghormatan terhadap hak menyampaikan pendapat, musyawarah untuk mencapai mufakat, serta kesadaran akan tanggung jawab sosial, perlu dikembangkan secara sistematis melalui kegiatan pembelajaran yang berkesinambungan. Oleh karena itu, pembelajaran PKn tidak hanya diarahkan pada peningkatan penguasaan pengetahuan peserta didik, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan sikap dan perilaku demokratis yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu mengimplementasikan nilai-nilai demokrasi dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Penelitian (Fitrina, 2021) menekankan bahwa pembelajaran PKn yang dikemas secara aktif dan dialogis dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk karakter demokrasi. Namun, penelitian tersebut belum mengembangkan media khusus sebagai penunjang proses pembelajaran. Di sisi lain, studi yang dilakukan (Nurul Istiqomah, Shahibah Yuliani, 2025) terkait penggunaan media kartu bergambar menunjukkan bahwa media sederhana berbasis kartu mampu meningkatkan toleransi dan kemampuan interaksi antar siswa. Hal ini menjadi bukti bahwa media visual dan konkret lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, terutama pada tingkat rendah seperti kelas III. Sementara itu, skripsi ini memiliki fokus yang berbeda karena mengembangkan **media inovatif berupa *Role Play Card***.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan yang diterapkan dalam kajian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) untuk merancang media *Role Play Card* pada materi "Berbeda Itu Indah". Langkah ini diambil sebagai upaya nyata dalam mengoptimalkan pemahaman nilai-nilai demokrasi pada siswa kelas III SDN 1 Karangsari Kota Blitar. Prosedur pembuatan media ini mengadopsi model ADDIE yang berjalan sistematis melalui lima fase utama, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), serta *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini memposisikan siswa kelas III SDN 1 Karangsari Kota Blitar sebagai subjek utama, sementara kelayakan produk diuji melalui proses validasi oleh para pakar di bidang materi, media, dan bahasa. Untuk menjaring data yang akurat, peneliti menggunakan beragam teknik pengumpulan data, mulai dari observasi, wawancara, kuesioner validasi ahli, kuesioner respons dari guru dan siswa, hingga pelaksanaan uji kemampuan berupa *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, data hasil penilaian para ahli dikalkulasi menggunakan rumus persentase skor guna mengukur derajat kevalidan produk. Di sisi lain, tingkat keberhasilan atau efektivitas penggunaan media ini diukur lewat analisis rumus *N-Gain score* untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman karakter demokratis siswa pasca-pembelajaran. Berdasarkan akumulasi data yang diperoleh, media kartu bermain peran ini terbukti memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi sekaligus sangat efektif diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Ahli Materi terhadap Media Role Play Card

Aspek	Indikator	Hasil Validasi
Kesesuaian Materi	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP)	5
	Nilai keberagaman	5
	Relevansi konteks	5
Kelengkapan Materi	Keanekaragaman skenario	5
	Kesesuaian tokoh	5
Ketepatan Materi	Ketepatan pesan nilai demokrasi	4
	Keselarasan materi dengan nilai agama dan budaya sekolah	4
Keefektifan Pembelajaran	Mendukung pemahaman konsep keberagaman	5
	Menumbuhkan pemahaman karakter demokrasi	5
	Mendukung diskusi dan kerja sama siswa	5
Jumlah		48
Skor Validitas		96%
Kriteria		Sangat Valid

Jika melihat data pada Tabel 1, penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 48 dari total nilai tertinggi 50. Hasil tersebut setara dengan 96%, yang berarti media *Role Play Card* ini masuk dalam kategori sangat valid dan siap dipakai untuk mengajar di kelas. Pihak penguji menyimpulkan bahwa kartu bermain peran ini sudah sah untuk digunakan, asalkan diperbaiki terlebih dahulu sesuai catatan yang diberikan. Selain memberikan nilai, ahli materi juga memberikan beberapa saran perbaikan untuk media tersebut. Masukan-masukan inilah yang dipakai peneliti sebagai dasar untuk memperbaiki isi media agar lebih pas dengan kebutuhan belajar anak SD. Setelah semua perbaikan selesai dilakukan sesuai saran dari penguji, media *Role Play Card* ini dinyatakan benar-benar layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Media Media Role Play Card

Aspek	Indikator	Hasil Validasi
Desain Tampilan	Kesesuaian warna dengan tema	5
	Kejelasan ilustrasi	4
	Kerapian tata letak	5
Kualitas Media	Kekuatan bahan	5
	Ukuran kartu	5
Keterbacaan Visual	Kejelasan teks	4
	Keseimbangan gambar dan teks	4
Kemudahan Penggunaan	Kemudahan penggunaan kartu	5
Kelayakan Produk	Kejelasan alur permainan	4
	Kualitas keseluruhan	5
Jumlah		46
Skor Validitas		92%
Kriteria		Sangat Valid

Jika melihat data pada Tabel 2, penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa *Role Play Card* mendapatkan skor 46 dari nilai tertinggi 50. Hasil ini menghasilkan persentase kelayakan sebesar 92%, yang berarti media kartu bermain peran ini masuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan.



Data tersebut mengindikasikan bahwa instrumen media yang telah dikembangkan ini berhasil memenuhi kriteria dengan tingkat validitas yang sangat tinggi. Validator menyatakan bahwa media *Role Play Card* layak digunakan dalam pembelajaran dengan melakukan beberapa revisi sesuai masukan yang diberikan. Adapun saran perbaikan dari validator meliputi penyesuaian ilustrasi tokoh agar lebih relevan dengan tema yang diangkat, penggunaan simbol bendera yang diseragamkan menjadi bendera Indonesia, serta penyempurnaan tata letak pada beberapa bagian kartu agar tampak lebih rapi, seimbang, dan proporsional. Berbekal masukan tersebut, peneliti langsung memperbaiki media ini agar kualitasnya jadi lebih baik. Berikut adalah hasil perbaikan setelah mendapatkan saran dari ahli media:

Tabel 3. Hasil Revisi Media Berdasarkan Masukan Ahli Media

Deskripsi	Sebelum	Sesudah
1. penyesuaian gambar tokoh dengan tema agar setiap ilustrasi lebih sesuai dengan identitas tokoh dan materi keberagaman yang disampaikan		
2. simbol bendera yang semula berbeda-beda, kemudian diseragamkan menggunakan bendera Indonesia		
		

3. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

Tabel 4 Hasil Revisi Media Berdasarkan Masukan Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Hasil Validasi
Keterbacaan	Bahasa mudah dipahami	4
	Kalimat sederhana dan jelas	5
	Panjang kalimat sesuai kemampuan membaca siswa	5
Ketepatan Bahasa	Ketepatan ejaan, huruf besar, dan tanda baca	4
	Pemilihan kosakata sesuai usia siswa	4
Kesantunan Bahasa	Kesantunan bahasa	5
	Bahasa bebas dari unsur SARA, bias, dan makna ganda	5
Kesesuaian dengan Materi	Bahasa mendukung penyampaian nilai demokrasi	5
	Kejelasan instruksi permainan	4
Konsistensi	Konsistensi penggunaan istilah	4
Jumlah		45
Skor Validitas		90%
Kriteria		Sangat Valid

Jika melihat data pada Tabel 4, penilaian dari ahli bahasa menunjukkan bahwa media *Role Play Card* memperoleh memperoleh skor 45 dari skor maksimum 50 dengan persentase kevalidan sebesar 90%. Merujuk pada perolehan persentase tersebut, instrumen media yang dirancang ini dapat dikategorikan ke dalam tingkat validitas yang sangat tinggi. Validator menyatakan bahwa *Role Play Card* memenuhi kualifikasi kelayakan untuk diimplementasikan dalam aktivitas instruksional dengan beberapa perbaikan sesuai masukan yang diberikan. Saran perbaikan dari validator berfokus pada



penggunaan bahasa dalam isi kartu. Perbaikan dilakukan pada beberapa konstruksi kalimat agar penyampaian pesan menjadi lebih lugas, komunikatif, dan adaptif terhadap tingkat pemahaman peserta didik. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah mengubah frasa “teman suku yang berbeda” menjadi “teman yang berbeda suku” sehingga susunan kalimat menjadi lebih tepat dan sesuai dengan kaidah bahasa yang baik. Di samping itu, kata “temannya” sengaja ditambahkan di beberapa bagian skenario agar hubungan antar karakter dalam cerita menjadi lebih jelas. Hal ini bertujuan supaya siswa bisa lebih mudah memahami jalan cerita yang disajikan. Melihat hasil penilaian dan perbaikan yang sudah dilakukan, media *Role Play Card* ini dinilai sudah layak dari segi bahasa. Hal itu karena bahasa yang digunakan sudah pas dengan ciri-ciri, serta daya tangkap anak kelas III SD. Adapun hasil perbaikan setelah mendapatkan masukan dari ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Revisi Media Berdasarkan Ahli Bahasa

Deskripsi	Sebelum	Sesudah
1. Penggunaan bahasa pada judul kartu. Kalimat yang semula menggunakan frasa “teman suku yang berbeda” diubah menjadi “teman yang berbeda suku.”		
2. Penggunaan imbuhan (nya) pada kata “teman” dalam isi skenario.		
		

4. Hasil Respon Guru

Hasil validasi yang memperoleh nilai 47 dari nilai maksimal 50 dengan presentasi 94% berada pada kategori sangat valid. Selain itu, guru menyampaikan bahwa penggunaan media membuat siswa lebih aktif, antusias, dan lebih berani menyampaikan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru juga menilai bahwa isi skenario pada kartu sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan mampu membantu siswa memahami nilai keberagaman, kerja sama, toleransi, serta musyawarah melalui kegiatan bermain peran. Desain media yang memadukan warna-warna menarik dengan ilustrasi gambar yang relevan dinilai mampu menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kehadiran unsur-unsur visual tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dan respons yang diberikan oleh guru, media *Role Play Card* dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi *Berbeda Itu Indah* bagi siswa kelas III sekolah dasar.

5. Hasil Respon Siswa

Dari hasil penilaian yang dilakukan, media *Role Play Card* mendapatkan skor 46 dari nilai tertinggi 50. Hasil tersebut setara dengan 92%, yang membuatnya masuk dalam kriteria sangat valid. Tidak hanya mendapatkan nilai yang bagus, kartu bermain peran ini juga membawa dampak positif bagi keterlibatan siswa di kelas. Penggunaan media ini terbukti sukses memicu siswa untuk lebih aktif ikut serta dalam belajar, sekaligus mendongkrak rasa percaya diri mereka saat harus tampil di depan teman-temannya, serta membantu mereka memahami pentingnya sikap menghargai perbedaan dan bekerja sama dengan teman. Melalui aktivitas bermain peran yang dilakukan, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih menyampaikan pendapat, menghargai pandangan orang lain, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk mencapai keputusan bersama. Berdasarkan hasil respon yang diperoleh, media *Role Play Card* dinilai mampu memudahkan siswa dalam memahami materi



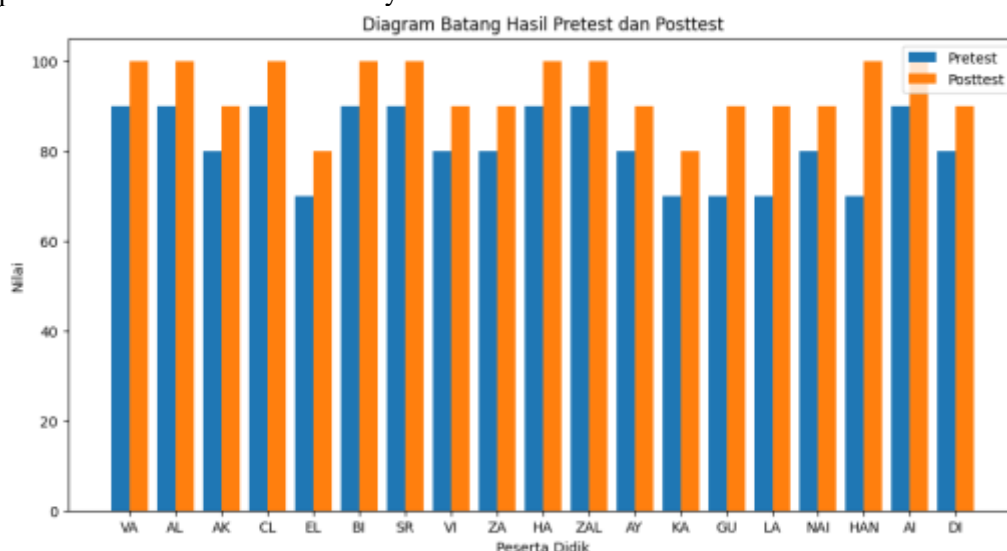
Berbeda Itu Indah sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

6. Hasil Peningkatan Pemahaman Karakter Demokrasi

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Kategori N-Gain	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	9	47,37%
Sedang	10	52,63%
Rendah	0	0,00%
Rata-rata	0,73	Kategori Tinggi
Total	19	100%

Data pretest, posttest, dan skor N-Gain yang diperoleh pada tahap uji coba lapangan turut ditampilkan dalam bentuk diagram. Penyajian data secara visual tersebut dimaksudkan untuk membantu pembaca memahami Perbandingan capaian hasil belajar peserta didik antara fase sebelum dan fase setelah diimplementasikannya media *Role Play Card*. Selain itu, tampilan diagram juga memberikan ilustrasi yang lebih komprehensif mengenai tingkat peningkatan pemahaman siswa terhadap karakter demokrasi secara menyeluruh.



Gambar 1 Diagram Hasil Pre-test, Post-Test, N-Gain

Untuk melihat seberapa besar kenaikan pemahaman karakter demokrasi siswa setelah memakai media *Role Play Card*, peneliti menggunakan analisis uji *N-Gain*. Analisis ini dilakukan dengan cara mengadu nilai *pretest* dan *posttest*. Tujuannya adalah untuk mengukur seberapa efektif media ini dalam mendongkrak hasil belajar serta menyukseskan tujuan pembelajaran pada materi "Berbeda Itu Indah". Cara menghitung *N-Gain* sendiri adalah dengan melihat selisih antara nilai sebelum dan sesudah belajar, lalu membandingkannya dengan nilai tertinggi yang bisa diraih oleh siswa. Dari hitungan uji *N-Gain*, didapatkan nilai rata-rata sebesar 0,73 dengan persentase kenaikan mencapai 73,68%. Untuk nilai *N-Gain* sendiri, angka terendah yang didapat siswa adalah 0,33, sementara angka tertingginya menyentuh 1,00. Jika merujuk pada pengelompokan *N-Gain* menurut Hake (1999), nilai rata-rata tersebut masuk dalam kelompok tinggi karena posisinya sudah berada di atas angka 0,70. Hasil ini membuktikan bahwa media *Role Play Card* sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai karakter demokrasi pada materi "Berbeda Itu Indah".

Jika dilihat dari tingkat efektivitasnya melalui persentase *N-Gain*, angka 73,68% ini membuktikan bahwa penggunaan media *Role Play Card* masuk dalam kriteria efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang karakter demokrasi. Kesimpulannya, kartu bermain peran ini memang efektif digunakan dalam pembelajaran materi "Berbeda Itu Indah" untuk membantu meningkatkan pemahaman karakter demokrasi bagi siswa kelas III SDN 1 Karangsari Kota Blitar.



PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis (*analysis*), peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan guru, karakteristik siswa, materi pembelajaran, serta berbagai kendala yang muncul dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran relatif rendah dan pemahaman mereka terhadap materi keberagaman serta nilai-nilai karakter demokrasi belum optimal. Berdasarkan temuan tersebut, serta mempertimbangkan kebutuhan siswa yang cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif, menarik, dan melibatkan pengalaman langsung, dikembangkan media *Role Play Card* pada materi *Berbeda Itu Indah* untuk siswa kelas III SDN 1 Karangsari Kota Blitar. Saat masuk ke tahap perancangan (*design*), peneliti mulai menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Di tahap ini, komponen media juga mulai dirancang, seperti kartu tokoh, kartu skenario, petunjuk pemakaian, hingga tampilan visualnya. Selain membuat media, peneliti juga menyusun berbagai instrumen penelitian untuk membantu proses pembuatan dan penilaian media nantinya.

Tahap pengembangan (*development*) adalah proses mengubah rancangan media dari tahap sebelumnya menjadi produk nyata yang siap dipakai di kelas. Dalam tahap ini, pembuatan media *Role Play Card* sangat memperhatikan ketepatan materi, tampilan visual, serta penggunaan bahasa yang gampang dimengerti oleh anak SD. Pemilihan gambar dan aktivitas bermain peran sengaja disesuaikan dengan ciri khas siswa yang memang lebih suka belajar lewat visual, praktik langsung, dan berinteraksi dengan teman-temannya. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Fatih (2023) yang menyebutkan bahwa media untuk anak sekolah dasar harus bersifat konkret, visual, dan interaktif guna mendongkrak keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih membekas. Setelah seluruh proses pembuatan media ini rampung, barulah dilakukan uji validasi untuk mengukur kelayakan produk sebelum akhirnya diuji coba di sekolah.

Proses uji validasi ini melibatkan tiga pakar, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Mereka bertugas menilai ketepatan isi, kualitas visual, hingga tata bahasa yang digunakan. Dari hasil penilaian para ahli tersebut, media *Role Play Card* berhasil mendapatkan predikat sangat valid. Meski begitu, tetap ada beberapa masukan yang harus diperbaiki demi menyempurnakan produk.

Saran yang diberikan meliputi penyesuaian gambar ilustrasi karakter agar lebih pas dengan topik materi, menyamakan semua simbol menjadi bendera Indonesia, serta memperbaiki beberapa kalimat agar lebih gampang dipahami oleh anak-anak. Semua masukan dari para validator ini kemudian dipakai sebagai acuan untuk merevisi media. Perbaikan tersebut dilakukan untuk mendongkrak kualitas media, baik dari segi isi, tampilan, maupun bahasa agar benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah semua revisi selesai dikerjakan, media *Role Play Card* resmi dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap uji coba di kelas guna membantu siswa memahami materi "Berbeda Itu Indah" sekaligus menumbuhkan nilai-nilai demokrasi.

Di sisi lain, kehadiran perangkat media dalam ekosistem pendidikan diakui sebagai salah satu faktor krusial yang mengondisikan tercapainya tujuan serta keberhasilan proses belajar mengajar sebagai alat bantu menyampaikan materi, media berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Melalui pemilihan media yang tepat, materi pelajaran bisa dikemas secara lebih jelas dan nyata. Hal ini akan memudahkan siswa dalam menangkap konsep yang sedang dipelajari sekaligus mengurangi sifat materi yang terlalu abstrak (Fatih, 2020).

Tingkat kelayakan media *Role Play Card* diuji melalui tiga kriteria dasar, yakni dari segi isi materi, tampilan media, serta bahasa. Pada segi materi, media dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan serta mampu memfasilitasi penanaman nilai-nilai karakter demokrasi, seperti kerja sama, toleransi, musyawarah, dan sikap menghargai keberagaman. Dari aspek media, desain yang meliputi pemilihan warna, ilustrasi, ukuran kartu, serta tata letak memperoleh penilaian yang baik karena mampu menarik perhatian siswa dan mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang aktif serta menyenangkan. Sementara itu, pada aspek bahasa, penggunaan kalimat yang sederhana, jelas, dan komunikatif dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah



dasar sehingga memudahkan mereka dalam memahami isi media. Berdasarkan hasil penilaian dari para validator, media *Role Play Card* menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi, sehingga instrumen ini dinyatakan memenuhi standar kelayakan untuk diimplementasikan dalam penyampaian materi "Berbeda Itu Indah".

Penerapan media *Role Play Card* terkonfirmasi memberikan kontribusi positif dalam mengoptimalkan penguasaan serta pemahaman peserta didik terkait internalisasi karakter demokrasi. Berdasarkan data empiris, terjadi lonjakan yang signifikan pada capaian rata-rata siswa, di mana nilai *pretest* sebesar 81,57 meningkat menjadi 93,68 pada *posttest*. Selain itu, efektivitas media ini diperkuat oleh perolehan nilai *N-Gain* yang mencapai 0,73, sebuah angka yang masuk dalam klasifikasi kategori tinggi. Eksperimen ini menunjukkan bahwa stimulasi pemahaman tidak sekadar teoretis, melainkan juga mentransformasi deviasi perilaku siswa sepanjang dinamika instruksional di kelas (Amalia et al., 2024). Selama aktivitas bermain peran (dan diskusi kelompok) berlangsung, siswa mengonstruksi sikap yang lebih asertif dalam mengutarakan gagasan, menunjukkan eskalasi rasa percaya diri, berkolaborasi secara solid, serta merefleksikan nilai toleransi terhadap perbedaan pandangan rekan sejawat. Fenomena tersebut mengonfirmasi argumentasi (Amalia, 2026) yang menegaskan bahwa orientasi pedagogis pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan akan kehilangan daya tarik apabila terjebak dalam tradisi konvensional seperti metode ceramah dan teknik hafalan. Atas dasar itu, urgensi integrasi media dan strategi pembelajaran yang transformatif menjadi mutlak demi memicu keterlibatan aktif peserta didik. Melalui stimulasi *Role Play Card*, siswa difasilitasi untuk menginternalisasi pengetahuan lewat pengalaman empiris langsung (*experiential learning*). Pola ini berhasil menjembatani penguasaan materi dari level konseptual murni menuju manifestasi konkret dalam wujud perilaku demokratis. Walhasil, media *Role Play Card* sah dinyatakan efektif dalam mengeskalasi pemahaman nilai demokrasi sekaligus mengondisikan iklim belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna.

4. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian pengembangan media *Role Play Card* pada materi *Berbeda Itu Indah* untuk meningkatkan pemahaman karakter demokrasi siswa kelas III SDN 1 Karangsari Kota Blitar, **Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.**

Alur pengembangan media *Role Play Card* pada penelitian ini mengadopsi model ADDIE, sebuah kerangka kerja sistematis yang mengintegrasikan lima fase utama: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Prosedur ini diawali dengan tahap analisis (*analysis*) yang diorientasikan untuk memetakan kebutuhan instruksional secara komprehensif. Pemetaan tersebut mencakup analisis terhadap karakteristik peserta didik, urgensi kebutuhan pendidik, kedalaman materi, keselarasan kurikulum, hingga identifikasi hambatan konkret yang terjadi sepanjang proses pembelajaran di kelas. Memasuki tahap desain (*design*), fokus beralih pada perumusan target atau tujuan pembelajaran, pembuatan cetak biru (*blueprint*) media, penyusunan skenario bermain peran, perancangan estetika visual kartu, penyusunan panduan operasional media, serta pengembangan instrumen penelitian sebagai alat ukur. Selanjutnya, tahap pengembangan (*development*) direalisasikan melalui proses memproduksi kartu fisik, mengintegrasikan konten materi, melakukan uji validasi oleh dewan ahli, serta melakukan perbaikan (*revisi*) produk berdasarkan masukan konstruktif yang diperoleh. Setelah produk dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan, tahap implementasi (*implementation*) dilaksanakan dengan mengujicobakan media *Role Play Card* secara langsung dalam kegiatan belajar-mengajar di ruang kelas. Sebagai langkah pamungkas, tahap evaluasi (*evaluation*) diselenggarakan guna mengukur secara objektif tingkat kevalidan, kepraktisan, serta efektivitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut.

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media *Role Play Card* memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan melalui akumulasi skor para pakar, di mana persentase penilaian dari ahli materi berada pada angka 96%, ahli media mencapai 98%, serta ahli bahasa sebesar 96%. Seluruh capaian angka tersebut secara konsisten menempatkan produk ini dalam klasifikasi kriteria sangat valid. Temuan empiris ini menjadi bukti bahwa inovasi pembelajaran yang dikembangkan telah



memenuhi standar kelayakan secara komprehensif, baik jika ditinjau dari aspek substansi isi, estetika visual, maupun keselarasan tata bahasa. Dengan demikian, setelah melalui tahap perbaikan, masukan dan saran konstruktif dari dewan validator, media *Role Play Card* ini dinyatakan sah untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil implementasi, media *Role Play Card* menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman karakter demokrasi siswa kelas III SDN 1 Karangsari Kota Blitar pada materi *Berbeda Itu Indah*. Tingkat efektivitas penggunaan media tersebut terkonfirmasi melalui adanya eskalasi capaian hasil belajar siswa yang diukur secara komparatif antara nilai prates (*pretest*) dan pascatest (*posttest*). Berdasarkan hasil analisis *N-Gain*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,73 yang menempatkan efektivitas produk ini dalam klasifikasi kategori tinggi. Data tersebut memberikan indikasi kuat bahwa pemanfaatan media *Role Play Card* berhasil memfasilitasi peserta didik dalam memahami sekaligus menginternalisasi nilai-nilai dasar demokrasi. Melalui aktivitas bermain peran yang menuntut keterlibatan dan partisipasi aktif siswa sepanjang proses pembelajaran, prinsip-prinsip krusial seperti semangat kerja sama, sikap toleransi, tradisi musyawarah, serta kesadaran untuk saling menghargai opini orang lain dapat tertanam secara konkret.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. N., Sumarno, S., & Fatmawati, M. (2024). Pengembangan Metode Pengajaran Dialogis Dengan Pendekatan Hadap Masalah Paulo Freire Sebagai Upaya Mewujudkan Kemerdekaan Belajar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 9(2), 261-271. <https://doi.org/10.28926/briliant.v9i2.1665>
- Amalia, S. N. (2026). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Advances In Education Journal*, 2(4), 73-78. <https://journal.alafif.org/index.php/aej/article/view/822>
- Amalia, S. N. (2025). Persepsi mahasiswa terhadap implementasi model deep learning dalam pembelajaran PKn untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 73-84. DOI: 10.58222/jurip.v4i1.1426
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702-709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Duha, R., & Widiastuti, A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Role Playing Di Kelompok Bermain. *Satya Widya*, 34(1), 77-87. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p77-87>
- Fatih, M. (2023). Pengembangan Komik Narasi untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis dan Membaca Siswa Kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 8(3), 551-566. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i3.1232>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51-61. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315
- Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada Komunitas Belajar Guru Kelas III Sekolah Dasar di Kota Blitar. *ARembeN Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 2(1), 29-35. <https://doi.org/10.69688/aremben.v2i1.70>
- Fatih, M., Alfi, C., Santoso, E., & Novianti, R. D. (2022). Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKn Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(1), 112-120. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.467
- Fatih, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(2), 348-361. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.348>
- Maharani, S., Wasino, Y. S., & Nomor, H. P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN FLASHCARD DENGAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAY UNTUK



MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3984-3997. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13765>

- Nurul Istiqomah, Shahibah Yuliani, N. S. (2025). Jurnal dunia pendidikan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(April), 67–78. <http://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP/article/view/2083>
- Pratama, D., Maulana, S. P., & Valentino, B. (2025). Pengembangan Media Puzzle Edukatif Sebagai Sarana Pembelajaran Nilai-Nilai Demokrasi Bagi Siswa SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 858-862.
- Rambe, N. A. (2023). Implementasi Model Role Playing untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Demokrasi dalam Pembelajaran PKN. *Confrence Of Elementary Studies*, 523–531
- 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.
- Setyowati, E. S., & Kurniawan, M. I. (2024). Desain Pendidikan Karakter Demokratis Pada Pembelajaran PPKn Kelas V SD Muhammadiyah 1 Candi Labschool UMSIDA. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.30651/else.v8i1.18017>
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sulistianingsih, S., Ajung, A., Alkani, S., & Kasih, R. (2024). Strategi penguatan karakter demokratis melalui pembelajaran PPKn berbasis proyek. *Jurnal Citizenship Virtues*, 4(2), 821-834. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/citizenshipvirtues/article/download/40631/pdf>
- Trisiana, A., & Wartoyo, W. (2016). Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui ADDIE model untuk meningkatkan karakter mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *PKn Progresif*, 11(1), 159079.
- Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Zahra, F. A., & Insani, N. H. (2025). Efektivitas metode TPS (think-pair-share) berbantu media role-playing card terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa materi teks pacelathon. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(2), 497-508. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i2.1242>