



Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi *Augmented Reality* terhadap Sikap Kebangsaan Siswa pada Elemen NKRI Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar

Qurota A'yun Syafaatusholihah^{1*}, Hendrik Pandu Paksi², Vicky Dwi Wicaksono³, Ari Metalin Ika Puspita⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*qurota.22285@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 16-04-2026 Accepted: 22-08-2026 Published: 30-08-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terintegrasi *Augmented Reality* terhadap sikap kebangsaan peserta didik pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 56 peserta didik yang terdiri atas 28 peserta didik kelas eksperimen dan 28 peserta didik kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket sikap kebangsaan dan lembar observasi. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test, uji Mann–Whitney U, dan *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sikap kebangsaan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan, dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Nilai *effect size* sebesar 0,593 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* terintegrasi *Augmented Reality* memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan sikap kebangsaan peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran tersebut dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mendukung penguatan karakter kebangsaan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: Augmented Reality, Pendidikan Pancasila, Role Playing, Sikap

ABSTRACT

This study aimed to analyze the effect of the *Role Playing* learning model integrated with *Augmented Reality* on students' national attitudes in the *Unitary State of the Republic of Indonesia (NKRI)* element of Pancasila Education for fifth-grade elementary school students. This study employed a quantitative approach using a *quasi-experimental* method with a *Nonequivalent Control Group Design*. The sample consisted of 56 students, including 28 students in the experimental class and 28 students in the control class. Data were collected through a national attitude questionnaire and observation sheets. Data analysis was conducted using the Wilcoxon Signed Rank Test, Mann–Whitney U Test, and effect size analysis. The results showed a significant difference in national attitudes between the experimental and control classes after the treatment, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). The effect size value of 0.593 indicated that the *Role Playing* learning model integrated with *Augmented Reality* had a large effect on improving students' national attitudes. Therefore, the proposed learning model can serve as an effective alternative for strengthening national character through Pancasila Education in elementary schools.

Keywords: Augmented Reality, National Attitude, Pancasila Education, Role Playing.

Pengutipan APA:

Syafaatusholihah, Q.A., Paksi, H.P., Wicaksono, V.D., & Puspita, A.M.I. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi *Augmented Reality* terhadap Sikap Kebangsaan Siswa pada Elemen NKRI Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(8).



PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi pengetahuan, tetapi juga diarahkan pada penguatan sikap dan karakter peserta didik agar mampu mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu elemen penting dalam mata pelajaran ini adalah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang menekankan pembentukan sikap cinta tanah air, menghargai keberagaman, menjaga persatuan dan kesatuan, serta menunjukkan tanggung jawab sebagai warga negara. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mampu menginternalisasikan nilai-nilai tersebut secara bermakna (Bambang Yuniarto, Marwah lama'atushabakh, Maryanto, 2022; Lubaba & Alfiansyah, 2022).

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Simolawang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas sehingga peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada belum optimalnya perkembangan sikap kebangsaan peserta didik, yang ditunjukkan melalui rendahnya partisipasi dalam kegiatan diskusi, kurangnya kerja sama antarpeserta didik, serta masih rendahnya sikap menghargai pendapat teman. Temuan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna sehingga peserta didik dapat menghayati nilai-nilai kebangsaan melalui pengalaman belajar secara langsung.

Permasalahan tersebut menjadi semakin penting apabila dikaitkan dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Pada usia sekitar 10–11 tahun, peserta didik berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, aktivitas kolaboratif, dan situasi pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Rahmaniar & Mahmudah, 2022). Secara teoretis, model pembelajaran *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) dengan memerankan situasi tertentu yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Dalam perspektif konstruktivisme, peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan refleksi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Piaget, 1976; Vygotsky, 1978). Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, menghargai perbedaan, serta mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai yang dipelajari (Giyono & Saptatiningsih, 2023). Pembelajaran yang melibatkan aktivitas kolaboratif, diskusi, pemecahan masalah, dan pengalaman langsung terbukti dapat membantu peserta didik mengembangkan sikap tanggung jawab, kerja sama, toleransi, kepedulian sosial, serta penghargaan

terhadap keberagaman sebagai bagian dari penguatan karakter (Muliawati et al., 2023; Susilawati & Sarifuddin, 2021). Selain itu, pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik mampu memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai kebangsaan dan membentuk perilaku sebagai warga negara yang bertanggung jawab (Aini et al., 2025; Annisa et al., 2024; Sitepu et al., 2023). Di sisi lain, media *Augmented Reality* (AR) mampu menyajikan objek virtual dalam lingkungan nyata secara interaktif sehingga membantu peserta didik memvisualisasikan materi pembelajaran secara lebih konkret. Penggunaan AR juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat pengalaman belajar, serta mendorong internalisasi nilai-nilai kebangsaan melalui visualisasi yang kontekstual (Puspita et al., 2024; Subkhi & Irmayanti, 2024; Vrisilia, 2025). Integrasi model *Role Playing* dengan *Augmented Reality* diperkirakan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga berpotensi memperkuat pembentukan sikap kebangsaan peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik, hasil belajar, keterampilan sosial, sikap toleransi, serta implementasi nilai persatuan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Firdiana et al., 2025; Hamid et al., 2021; Ratna et al., 2026). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan pengalaman belajar peserta didik melalui visualisasi yang interaktif (Puspita et al., 2024; Subkhi & Irmayanti, 2024; Vrisilia, 2025). Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa baik model *Role Playing* maupun media *Augmented Reality* memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, berdasarkan sintesis penelitian terdahulu, kedua pendekatan tersebut masih lebih banyak dikaji secara terpisah. Penelitian mengenai *Role Playing* umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar, sikap toleransi, atau implementasi nilai persatuan, sedangkan penelitian mengenai *Augmented Reality* lebih banyak menitikberatkan pada peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep. Belum banyak penelitian yang mengintegrasikan model *Role Playing* dengan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan sikap kebangsaan peserta didik pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai efektivitas integrasi kedua pendekatan tersebut dalam membentuk sikap kebangsaan peserta didik.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang diintegrasikan dengan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen NKRI untuk meningkatkan sikap kebangsaan peserta didik sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengkaji kedua pendekatan tersebut secara terpisah dan berfokus pada aspek kognitif, motivasi belajar, atau sikap toleransi, penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan aspek afektif berupa sikap kebangsaan melalui integrasi model pembelajaran dan

teknologi digital dalam satu proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif dalam mendukung penguatan karakter kebangsaan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terintegrasi *Augmented Reality* terhadap sikap kebangsaan peserta didik pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment karena peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel yang memengaruhi pelaksanaan penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal sikap kebangsaan peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Role Playing* terintegrasi *Augmented Reality*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perubahan sikap kebangsaan peserta didik.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SDN Simolawang, Surabaya. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang terdiri atas dua kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel penelitian berjumlah 56 peserta didik yang terdiri atas 28 peserta didik kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 28 peserta didik kelas VB sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian meliputi perangkat pembelajaran, angket sikap kebangsaan, dan lembar observasi. Sebelum digunakan, perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian divalidasi oleh seorang ahli, yaitu Dr. Vicky Dwi Wicaksono, S.Pd., M.Pd. Hasil expert judgment menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran dan angket sikap kebangsaan dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran validator. Selanjutnya, dilakukan uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment terhadap 10 butir pernyataan angket dengan 28 responden uji coba. Seluruh butir memperoleh nilai r hitung $> r$ tabel (0,374), sehingga seluruh item dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha memperoleh nilai sebesar 0,813, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket sikap kebangsaan sebelum dan sesudah perlakuan serta observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Angket disusun berdasarkan lima indikator sikap kebangsaan, yaitu cinta tanah air, menghargai keberagaman, toleransi, persatuan dan kesatuan, serta kerja sama.

Analisis data diawali dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data melalui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas sehingga analisis hipotesis dilakukan menggunakan statistik nonparametrik. Perbedaan skor pretest dan posttest pada masing-masing kelas dianalisis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test, sedangkan perbedaan hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan Mann–Whitney U Test pada taraf signifikansi 0,05. Besarnya pengaruh perlakuan dianalisis menggunakan effect size dengan rumus $r = \frac{|Z|}{\sqrt{N}}$, yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria Cohen untuk menentukan kategori pengaruh kecil, sedang, atau besar.

HASIL

Sebelum digunakan dalam penelitian, perangkat pembelajaran dan instrumen angket sikap kebangsaan telah melalui proses validasi ahli (*expert judgment*), uji validitas, dan uji reliabilitas. Hasil validasi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran validator. Seluruh butir pernyataan pada angket juga dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,374), sedangkan hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,813 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest

Data	Kelas	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviasi
Pretest	Eksperimen	28	25	40	30,36	2,61
Pretest	Kontrol	28	21	40	31,04	3,42
Posttest	Eksperimen	28	31	40	37,89	2,30
Posttest	Kontrol	28	26	40	33,29	3,62

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen (30,36) dan kelas kontrol (31,04) menunjukkan kondisi awal kedua kelas relatif tidak berbeda. Setelah perlakuan, rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 37,89, sedangkan kelas kontrol mencapai 33,29. Secara deskriptif, peningkatan sikap kebangsaan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data dianalisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian data tidak berdistribusi normal serta varians kedua kelompok tidak homogen (Sig. = 0,048), sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan statistik nonparametrik, yaitu Wilcoxon Signed Rank Test dan Mann–Whitney U Test.

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon

Kelas	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	-4,469	0,000	Signifikan
Kontrol	-3,363	0,001	Signifikan

Berdasarkan Tabel 2, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan sikap kebangsaan yang signifikan setelah pembelajaran ($p < 0,05$). Namun demikian, besarnya peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol berdasarkan nilai rata-rata *posttest*.

Tabel 3. Hasil Uji Mann–Whitney U

Statistik	Nilai
Mann–Whitney U	123,000
Z	-4,439
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Tabel 4. Perhitungan Mean Rank Posttest

Kelas	Mean Rank
Kontrol	18,89
Eksperimen	38,11

Hasil uji Mann–Whitney menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *Mean Rank* kelas eksperimen (38,11) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (18,89), yang menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Role Playing* terintegrasi *Augmented Reality* memiliki sikap kebangsaan yang lebih baik dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol.

Selanjutnya dilakukan analisis *effect size* untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan. Perhitungan menghasilkan nilai *effect size* sebesar 0,593, yang termasuk dalam kategori besar (large effect). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* terintegrasi *Augmented Reality* memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan sikap kebangsaan peserta didik pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* terintegrasi *Augmented Reality* berpengaruh signifikan terhadap sikap kebangsaan peserta didik pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji Mann–Whitney U yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Selain itu, nilai *mean rank* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 38,11 dan 18,89. Besarnya pengaruh

perlakuan juga didukung oleh nilai *effect size* sebesar 0,593 yang termasuk dalam kategori besar (large effect). Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi model *Role Playing* dengan media *Augmented Reality* memberikan kontribusi yang kuat terhadap peningkatan sikap kebangsaan peserta didik.

Selain didukung oleh hasil uji statistik inferensial, temuan penelitian juga diperkuat oleh hasil analisis deskriptif. Nilai rata-rata (*mean*) pretest pada kelas eksperimen sebesar 30,36 meningkat menjadi 37,89 pada posttest, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 31,04 menjadi 33,29. Peningkatan skor pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Role Playing* terintegrasi *Augmented Reality* mengalami perkembangan sikap kebangsaan yang lebih optimal. Selain itu, standar deviasi posttest kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa capaian sikap kebangsaan peserta didik pada kelas eksperimen lebih merata. Hasil analisis deskriptif tersebut selaras dengan hasil uji Mann Whitney dan nilai *effect size* sebesar 0,593 yang menunjukkan bahwa perlakuan memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan sikap kebangsaan peserta didik.

Peningkatan tersebut terjadi karena model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami secara langsung situasi yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat, seperti menghargai keberagaman, bekerja sama, bermusyawarah, dan menjaga persatuan. Selama kegiatan bermain peran, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep secara kognitif, tetapi juga menghayati nilai-nilai kebangsaan melalui pengalaman nyata. Proses tersebut mendorong peserta didik untuk mengembangkan empati, toleransi, tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama yang merupakan indikator sikap kebangsaan. Integrasi media *Augmented Reality* semakin memperkuat pengalaman belajar melalui penyajian visual yang interaktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami konteks materi dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Hamid et al. (2021) yang menyatakan bahwa model *Role Playing* efektif dalam mengimplementasikan nilai persatuan dan kesatuan bangsa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian Firdiana et al. (2025) juga menunjukkan bahwa *Role Playing* mampu menanamkan sikap toleransi, meningkatkan empati, serta mengembangkan kemampuan interaksi sosial peserta didik. Demikian pula, Ratna et al. (2026) melaporkan bahwa penerapan model *Role Playing* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan sikap toleransi siswa sekolah dasar. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas bermain peran merupakan faktor penting dalam pembentukan sikap dan karakter.

Meskipun hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu, terdapat perbedaan yang menjadi kontribusi penelitian ini. Hamid et al. (2021) lebih menekankan efektivitas model *Role Playing* dalam mengimplementasikan nilai persatuan, sedangkan Firdiana et al. (2025) dan Ratna et al. (2026) berfokus pada peningkatan sikap toleransi melalui aktivitas bermain peran. Penelitian-penelitian

tersebut belum mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Lisnawati et al. (2025) menyatakan bahwa model Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan melibatkan mereka secara aktif dalam permainan peran untuk meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi di depan kelas. Sebaliknya, penelitian ini mengombinasikan model *Role Playing* dengan media *Augmented Reality*, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar melalui bermain peran, tetapi juga memperoleh visualisasi yang lebih konkret terhadap materi pembelajaran. Integrasi tersebut diduga menjadi faktor yang memperkuat proses internalisasi nilai-nilai kebangsaan karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Hasil penelitian ini juga memperluas temuan Puspita et al. (2024), Subkhi & Irmayanti (2024), serta Vrisilia (2025) yang menyatakan bahwa *Augmented Reality* efektif meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep. Penelitian ini menunjukkan bahwa manfaat *Augmented Reality* tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga dapat mendukung pengembangan aspek afektif apabila dipadukan dengan model pembelajaran aktif. Dengan demikian, integrasi *Role Playing* dan *Augmented Reality* memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memperkuat pembentukan sikap kebangsaan peserta didik.

Di sisi lain, hasil penelitian ini juga mendukung berbagai penelitian mengenai penggunaan media *Augmented Reality*. Puspita et al. (2024), Subkhi & Irmayanti (2024), serta Vrisilia (2025) menjelaskan bahwa media *Augmented Reality* mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan pengalaman belajar melalui visualisasi yang interaktif. Augmented reality (AR) adalah teknologi yang mampu menyajikan konten pembelajaran secara visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam bentuk tiga dimensi yang dapat dieksplorasi langsung, AR membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual (Annis et al., 2025). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Mufidah et al. (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar peserta didik. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar dan pemahaman konsep. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengintegrasikan *Augmented Reality* dengan model *Role Playing* serta menguji pengaruhnya terhadap aspek afektif berupa sikap kebangsaan. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa teknologi digital tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan aspek kognitif, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembentukan karakter peserta didik apabila dipadukan dengan model pembelajaran yang menekankan pengalaman belajar aktif.

Temuan ini sekaligus mempertegas kebaruan (*novelty*) penelitian. Penelitian sebelumnya umumnya mengkaji efektivitas model *Role Playing* atau media *Augmented Reality* secara terpisah, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan keduanya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen NKRI. Integrasi tersebut menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena peserta didik tidak hanya memerankan situasi yang mencerminkan nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga memperoleh dukungan visual melalui teknologi *Augmented Reality*. Dengan demikian, penelitian ini memperluas kajian mengenai penerapan model pembelajaran aktif berbasis teknologi digital dalam pengembangan aspek afektif di sekolah dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru Pendidikan Pancasila dapat memanfaatkan integrasi model *Role Playing* dan media *Augmented Reality* sebagai alternatif pembelajaran yang lebih inovatif untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan. Wicaksono (2022) menjelaskan bahwa perencanaan pembelajaran yang terstruktur mempermudah guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran inovatif sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan visualisasi digital mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, serta mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila. Dari sisi akademik, hasil penelitian ini memperkaya kajian mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada satu sekolah dasar dengan jumlah sampel sebanyak 56 peserta didik sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Kedua, perlakuan diberikan dalam waktu yang relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan keberlanjutan pembentukan sikap kebangsaan dalam jangka panjang. Ketiga, penelitian hanya mengukur sikap kebangsaan pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga belum mencakup elemen pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, dilaksanakan pada beberapa sekolah dengan karakteristik yang berbeda, serta menerapkan perlakuan dalam jangka waktu yang lebih panjang agar efektivitas model pembelajaran *Role Playing* terintegrasi *Augmented Reality* dapat dikaji secara lebih komprehensif.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* terintegrasi *Augmented Reality* (AR) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan sikap kebangsaan peserta didik pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) kelas V sekolah dasar. Integrasi model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan media berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep kebangsaan secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasikan nilai-nilai cinta tanah air, menghargai keberagaman, toleransi, persatuan dan kesatuan, serta kerja sama dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan model *Role Playing* yang dipadukan dengan *Augmented Reality* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung penguatan karakter peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menghadirkan bukti empiris bahwa pengintegrasian model *Role Playing* dan media *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran dalam menanamkan sikap kebangsaan di sekolah dasar. Temuan ini memperkaya kajian mengenai penerapan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi serta mendukung implementasi pembelajaran yang berorientasi pada penguatan karakter sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, dilaksanakan pada jenjang dan karakteristik sekolah yang beragam, serta mengembangkan penerapan *Role Playing* terintegrasi *Augmented Reality* pada elemen atau mata pelajaran lain. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji efektivitas model pembelajaran ini terhadap aspek lain, seperti kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, atau profil karakter peserta didik dalam jangka waktu yang lebih panjang.

REFERENSI

- Aini, F., Suryadi, K., Komalasari, K., Husna, N., & Hidayati, M. (2025). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Harmoni Sosial. *Jurnal Soshum Insentif*, 8(2), 62–82.
- Annis, F., Jannah, S., Gunansyah, G., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. N. (2025). Multimedia Augmented Reality Kelana Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep ASEAN Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(4), 902–916. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/69115/50872>
- Annisa, J., Kautsar, A., & Abdillah, F. (2024). *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Small Group Discussion pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. 3(1), 26–31.
- Bambang Yuniarto, Marwah lama'atushabakh, Maryanto, A. H. (2022). PENDIDIKAN PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 2, 1170–1178. https://www.researchgate.net/publication/365586779_Pendidikan_Pancasila_Dalam_Kurikulum_Merdeka

- Firdiana, T. H., Wahyudiana, E., & Sekaringtyas, T. (2025). *MODEL ROLE PLAYING DALAM MENANAMKAN SIKAP TOLERANSI SISWA SEKOLAH DASAR*. 11, 240–255.
- Giyono, S. K., & Saptatiningsih, R. I. (2023). Development of Evaluation-Based Role Playing Methods in Civics Subjects in Improving the Character of Nationalism. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 8(4), 537–549. <https://doi.org/10.26618/jed.v8i4.10385>
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Lisnawati, W., Guru, P., Dasar, S., Surabaya, U. N., & Info, A. (2025). *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sumberagung 1*. 13(8), 2087–2100.
- Lubaba, M. N., & Alfiansyah, I. (2022). *ANALISIS PENERAPAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR*. 9(3), 687–706.
- Mufidah, Z., Darmayanti, M., & Hendriani, A. (2024). Implementasi Pembelajaran Augmented Reality di Sekolah Dasar: A Systematic Literature Review and Bibliometric Analysis. *Belantika Pendidikan*, 7(1), 38–45. <https://doi.org/10.47213/bp.v7i1.265>
- Muliawati, S. N., Syahchruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). *Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Sekolah Dasar*.
- Puspita, A. M. I., Euangelion, K. W., Ramadhan, S. A. F., & Putra, B. P. (2024). Pengamalan Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Berbangsa Dan Bernegara Dengan Menumbuhkan Rasa Kesadaran Melalui Hak Dan Kewajiban. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 108–112. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3214>
- Rahmaniar, E., & Mahmudah, I. (2022). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar Erita Rahmaniar 1 □ , Maemonah 2 , Indri Mahmudah 3. 6(1), 531–539.
- Ratna, P., Rismawati, & Gustaf, T. (2026). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP SIKAP TOLERANSI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI UPT SPF SD INPRES BARAYA 1 Putri. *Economica*, 6(1), 72–86. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>
- Sitepu, T., Angin, R., & Nasriah. (2023). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(7), 213–223. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Subkhi, N., & Irmayanti, A. (2024). *The Introduction of Quiver 3D Augmented Reality Coloring Technology for Teaching Life Cycles of Living Organisms in Science Learning at Elementary School*. 03(02).
- Susilawati, E., & Sarifuddin, S. (2021). Internalization of Pancasila Values in Learning through Implementation of Pancasila Student Profile with “ Merdeka Mengajar ” Platform. *Jurnal TEKNODIK* Susilawati, E., & Sarifuddin, S. (2021). Internalization of Pancasila Values in Learning through Implementation of Pancasila Student Profile with “ Merdeka Mengajar ” Platform. *Jurnal TEKNODIK*, 25(2), 155–168., 25(2), 155–168.
- Vicky Dwi Wicaksono. (2022). Simplification of Lesson Plan: Elementary School Teacher Perspective. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 11(2), 77–88. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i1.1477>
- Vrisilia, V. (2025). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR*. 2, 306–312.