

Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD

Iyet Rahmawati *¹
Muhammad Ali Akbar ²

¹ Mahasiswa Program Studi PGSD, Universitas Terbuka

² Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Tapakuan Aceh Selatan

*e-mail : iyetrahmawati46@guru.sd.belajar.id ¹, irali141214@gmail.com ²

Abstrak

Karya Ilmiah ini dilatarbelakangi oleh data observasi yang menunjukkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III sangat rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu yang diteliti adalah Model Pembelajaran yang digunakan di kelas. Hal ini karena model pembelajaran berpengaruh terhadap interaksi antara pendidik dan peserta didik terhadap materi, yang akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pelaksanaan model *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan model *Role playing* pada siswa. Penelitian ini menggunakan 2 siklus pembelajaran dan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, Tindakan, observasi/ pengamatan dan refleksi Subjek yang menjadi penelitian adalah peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Bojonggede. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Role Playing* (bermain peran) ternyata dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Dari hasil penelitian membuktikan ada peningkatan signifikan yaitu pra siklus adalah 52%, pada perbaikan siklus 1 adalah 69%, dan perbaikan siklus 2 adalah 96%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model *Role Playing*

Abstract

This scientific work is motivated by observation data which shows that student learning outcomes in Pancasila education learning in class III are very low. To overcome this problem, researchers conducted research to improve student learning outcomes. One thing that is researched is the learning model used in class. This is because the learning model influences the interaction between educators and students regarding the material, which will ultimately influence student learning outcomes. The aim of the research is to determine the implementation of the *Role Playing* model in improving student learning outcomes and determine the increase in student learning outcomes with the *Role Playing* model for students. This research used 2 learning cycles and went through four stages, namely planning, action, observation and reflection. The research subjects were class III students at SD Muhammadiyah Bojonggede. The results of the research that has been carried out can be concluded that using the *Role Playing* model can actually improve the learning outcomes of class III students in the Pancasila Education Subject. The research results prove that there is a significant improvement, namely pre-cycle improvement is 52%, improvement in cycle 1 is 69%, and improvement in cycle 2 is 96%.

Keywords: Learning Outcomes, *Role Playing* Model

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila adalah mata Pelajaran sangat penting disekolah dasar. Hal ini dikarenakan Pendidikan Pancasila sebagai dasar dalam membangun kesadaran akan nilai-nilai dasar yang menjadi landasan negara Indonesia. Ini tidak hanya membentuk karakter warga negara yang baik, tetapi juga memperkuat persatuan dan kesatuan dalam keberagaman masyarakat Indonesia. Pendidikan Pancasila sebagai kunci dalam membentuk karakter dan sikap warga negara Indonesia, melalui Pendidikan Pancasila individu dapat memahami nilai-nilai dasar seperti gotong royong, keadilan sosial, demokrasi, dan persatuan. Ini membantu membangun pondasi moral dan etika yang kuat, yang esensial untuk kehidupan bermasyarakat yang harmonis dan beradab.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan nasional dalam pasal 1 butir 1 berbunyi Pendidikan adalah suatu kegiatan yang sudah ada rencana menciptakan kegiatan belajar mengajar agar siswa mampu aktif dan kreatif dalam meningkatkan

kemampuan diri agar mempunyai rasa piritual, kecakapan diri, kepribadian, memiliki pengetahuan, berakhlak, dan peningkatan keterampilan. Depdiknas, 2003:5 Untuk mencapai tujuan Pendidikan seperti yang diamanatkan di atas proses pencapaian tujuan Pendidikan di sekolah akan berjalan efektif bila sekolah tersebut dinahkodai oleh orang-orang yang profesional di bidang Pendidikan. Menurut Daryanto (2014) sekolah memiliki peran yang amat sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia melalui pencapaian mutu pendidik. Untuk mencapai hal tersebut maka dilakukan pembaharuan dalam model, metode, dan strategi pembelajaran agar tercipta proses pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kurikulum 2013 di masa sekarang. Salah satu Upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan tersebut yaitu melalui pembelajaran dengan berlandaskan dasar berperilaku yang baik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Bachtiar et al. 2019).

Menurut Winkel (Purwanto, 2014: 45) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dapat mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dalam lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Menurut Susanto (2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai Tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes sejumlah materi Pelajaran tertentu.

Dengan mempelajari Pendidikan Pancasila, seseorang akan memiliki kemampuan untuk memahami karakter dan budaya bangsa serta menjadikan warga negara yang siap bersaing di dunia internasional tanpa meninggalkan jati diri agar memiliki kemampuan untuk mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan zaman yang terus bergulir.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sebaiknya disajikan dengan menggunakan model yang bervariasi yang mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Selain itu juga dapat digunakan berbagai media atau alat peraga yang beragam. Sehingga hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih baik dibandingkan mata Pelajaran lainnya.

Namun pada kenyataannya pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap sebagai ilmu yang sukar dan sulit dipahami. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah satu mata Pelajaran yang berisi Sejarah masa lampau, perkembangan sosial budaya, dinamika perkembangan budaya, tata cara hidup bermasyarakat serta peraturan dan tata Kelola kenegaraan. Begitu luasnya materi Pendidikan Pancasila menyebabkan anak sulit foku memahami suatu materi dan mengembangkan menjadi sebuah pengetahuan baru. Selain itu, metode serta model pembelajaran yang dipakai masih banyak menggunakan cara-cara konvensional, yang berpusat pada pendidik sebagai sumber pengetahuan.

Sebagian besar peserta didik kurang memiliki motivasi dalam pembelajaran dan memahami materi Pendidikan Pancasila. Seperti yang dialami penulis sendiri, setiap kali ulangan Pendidikan Pancasila nilai rata-rata anak di bawah 70-85. Termasuk pada materi Kewajiban dan Hak, rata-rata nilai formatifnya hanya 68,34. Dari 23 peserta didik hanya 13 peserta didik atau 52% yang memperoleh nilai di atas KKM. Sedangkan 10 peserta didik lainnya atau 48% mendapat nilai di bawah KKM 70. Menghadapi kenyataan tersebut di atas, penulis tertarik untuk mendalami dan melakukan Tindakan perbaikan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka guru diminta untuk mampu merancang kegiatan belajar mengajar yang mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa, menurut Artawan & Ardiawan (2018) pembelajaran bermakna apabila setiap proses pembelajaran melibatkan dua pelaku aktif yaitu guru dan siswa. salah satu caranya adalah pemilihan model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran merupakan strategi awal dalam menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian pemilihan model pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu direncanakan model pembelajaran *Role Playing* sehingga siswa dapat merasakan langsung isi materi pembelajaran yang tersaji dan menyelesaikan masalah dengan bimbingan guru. Model pembelajaran adalah memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain (Aris Shoimin, 2019).

Definisi *Role Playing* sebagai suatu Teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* untuk mengungkapkan apakah dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Pancasila (H.D. Sudjana 2005:134)

Keunggulan *Role Playing* salah satunya siswa diajak untuk menjadi peran orang lain dalam sosiodrama, pada kondisi inilah siswa dapat melatih kemampuan mengontrol dirinya. Komalsari (2010:80) menyatakan bahwa *Role Playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung apa yang diperankan. Dari pendapat tersebut bisa kita artikan bahwa bermain peran adalah untuk membantu siswa dalam mendapatkan jati diri/ makna pribadi dalam mengontrol dirinya sendiri, dan bisa memecahkan suatu masalah dengan bekerja sama.

METODE

Subjek pelaksanaan penelitian perbaikan pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Kewajiban dan Hak ini dilaksanakan di kelas III SD Muhammadiyah yang berjumlah 23 peserta didik, terdiri dari 13 perempuan dan 10 laki-laki. Pelaksanaan penelitian perbaikan pembelajaran yang berlokasi di Komplek Bojonggede Dalam Baru I (BDB), Jalan Merapi Blok GX No. 13, Bojonggede-Bogor. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 mulai tanggal 17 Oktober – 10 November. Dalam penelitian ini yang menjadi pelaksana adalah penulis sendiri, sedangkan yang menjadi observer adalah guru kelas III A SD Muhammadiyah Bojonggede yaitu Bapak Deris Mahmuzi yang mengamati aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam penerapan model *Role Playing*.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan ini dilakukan dengan tahapan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran biasa (Prasiklus), merencanakan dan melaksanakan Rencana Pembelajaran perbaikan Siklus 1, merencanakan dan melaksanakan Rencana Pembelajaran siklus 2.

Menurut Arikunto (2019) menyatakan bahwa penelitian Tindakan kelas dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik Pendidikan. Hal ini terjadi karena kegiatan tersebut dilaksanakan sendiri, dikelas sendiri, dengan melibatkan siswanya sendiri melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi. Secara garis besar dalam setiap siklus penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan menjadi dua siklus dan dari setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan evaluasi dilanjutkan dengan tahapan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pra Siklus

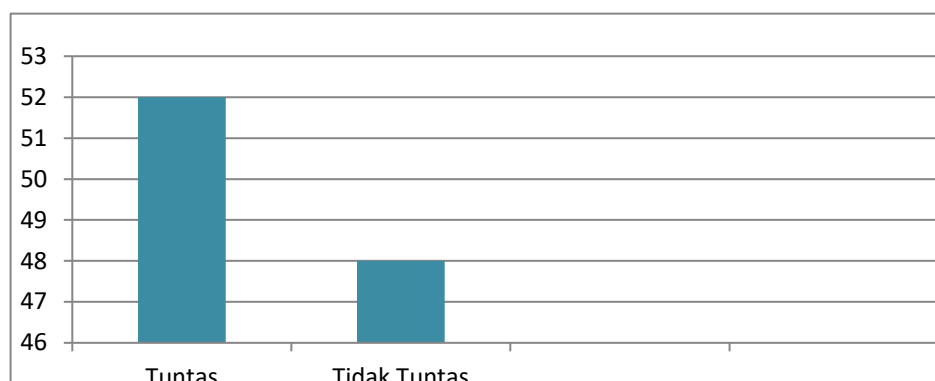
Kegiatan pra siklus ini dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober tahun 2023, untuk memperoleh hasil penelitian diperlukan data. Data tersebut adalah sejumlah fakta yang digunakan sebagai sumber atau masukan untuk menentukan kesimpulan atau keputusan yang akan diambil. Yang menjadi topik pengamatan adalah kegiatan peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Pra Siklus

No	Banyak peserta didik	Presentase ketuntasan	Nilai tertinggi dan terendah	Rata-rata
1	13	52%	Tertinggi 82 dan terendah 40	68.34
2	10	48%		

Hasil tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk gagasan pokok dan gagasan pendukung pada pra siklus. Dari

jumlah peserta didik yang berjumlah 23 orang yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 13 anak Perempuan, yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 52% sedangkan yang tidak tuntas 48%. Hasil belajar peserta didik pra siklus dapat dilihat pada grafik sebagai berikut.



Gambar 1. Grafik presentase Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus

Melihat grafik di atas, penulis dapat menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sebanyak 23 peserta didik, sekitar 48% atau sebanyak 10 peserta didik belum melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 23 peserta didik pada pelajaran Pendidikan Pancasila, nilai Kriteria Ketuntasan Minimal pada Pelajaran Pendidikan Pancasila ditetapkan 75. Dapat diketahui bahwa dari 23 peserta didik kelas III, presentase peserta didik yang belum tuntas mencapai 48% dan prosentase siswa yang telah melampaui sebesar 52%. Dengan demikian peneliti mengadakan penelitian Tindakan kelas di SD Muhammadiyah Bojonggede untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Muhammadiyah Bojonggede dari 23 peserta didik yang belum tuntas mencapai 48%. Untuk itu perlu dilaksanakan evaluasi dalam proses pembelajaran untuk itu penulis akan mencoba untuk melakukan pembelajaran dengan model yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya. Adapun model yang akan digunakan yaitu *Role Playing* (bermain peran).

Siklus 1

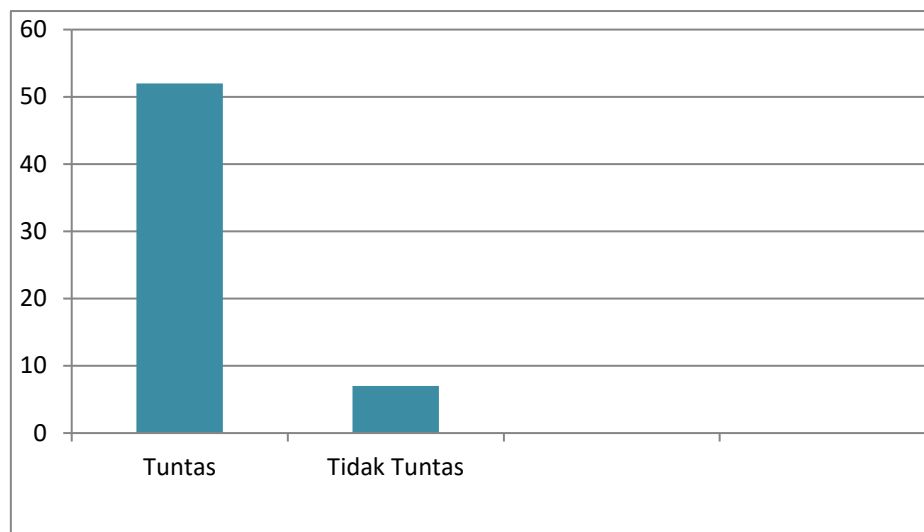
Siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa 24 Oktober tahun 2023, dari pukul 07.35 sampai pukul 08.45. Sebelum melakukan tindakan peneliti terlebih dahulu mempersiapkan berbagai hal yang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik, diantaranya sebagai berikut:

- A) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- B) Mempersiapkan skenario drama
- C) Mempersiapkan lembar observasi keterampilan siswa dalam bermain drama
- D) Mempersiapkan alat dokumentasi

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus 1

No	Banyak Peserta didik	Presentase Ketuntasan	Nilai tertinggi dan terendah	Rata-rata
1	16	69%	Tertinggi 95 dan Terendah 62	78.30
2	7	31%		

Berdasarkan tabel hasil belajar Pendidikan Pancasila 23 peserta didik pada siklus 1 di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai peserta didik adalah 78.30, sedangkan nilai tertinggi 95, nilai terendah 62, jumlah peserta didik yang tuntas 16 peserta didik dari 23 peserta didik dan yang belum tuntas 7 peserta didik dari 23 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada beberapa peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditentukan 75. Berikut ini disajikan presentasi ketuntasan hasil belajar peserta didik.

SIKLUS 2

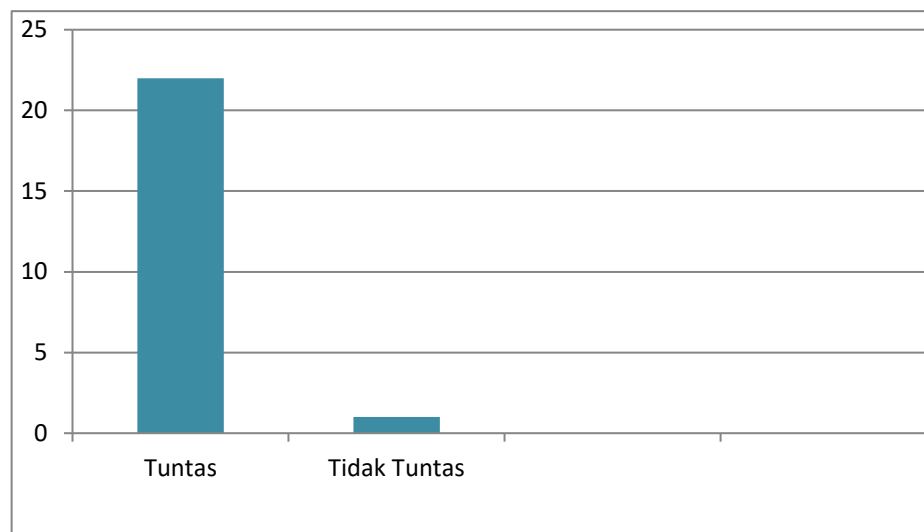
Gambar 2. Grafik Presentasi Ketuntasan

Pembelajaran siklus 2 hampir sama dengan yang dilakukan pada siklus 1, yaitu mempersiapkan hal-hal yang mendukung pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *Role Playing*. Siklus 2 dilaksanakan pada hari Selasa 7 November 2023 pukul 07.35 WIB sampai pukul 08.45 WIB. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus 2

No	Banyaknya peserta didik	Persentase ketuntasan	Nilai tertinggi dan terendah	Rata-rata
1	22	96%	Tertinggi 97	84.57
2	1	4%	Terendah 70	

Berdasarkan tabel hasil belajar Pendidikan Pancasila, 23 peserta didik pada siklus 2 di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata peserta 84,57 sedangkan nilai tertinggi 97, nilai terendah 70, jumlah peserta didik yang telah melampaui ketuntasan 22 peserta didik dari 23 peserta didik, dan jumlah peserta didik yang belum tuntas 1 peserta didik dari 23 peserta didik. Berikut disajikan grafik presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila siklus 2.



Gambar 3. Grafik presentasi Ketuntasan

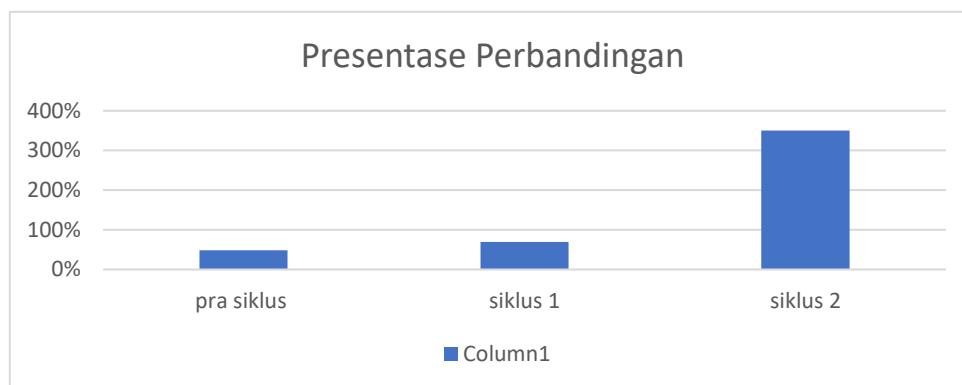
Berdasarkan grafik 3. hasil belajar Pendidikan Pancasila 23 peserta didik pada siklus 1, pada siklus 2 dilakukan tes hasil belajar berupa tes formatif setelah pembelajaran dilaksanakan dan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2. Ketercapaian tujuan telah terlampaui sehingga perbaikan pembelajaran selesai pada siklus 2.

PEMBAHASAN

Berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus 2 dibandingkan dengan pra siklus peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila ini ditentukan dari peningkatan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) peserta didik yang diukur dengan nilai kuantitatif. Hasil belajar peserta didik pada Pelajaran Pendidikan Pancasila dari pra siklus ke siklus 1, dari siklus 1 ke siklus 2, dari 57% ke 69% menjadi 96%.

Berdasarkan grafik perbandingan data hasil belajar Pendidikan Pancasila 23 peserta didik di atas, dapat diketahuibahwa pada pra siklus sebanyak 13 peserta didik (52%) yang telah mencapai Kreteria Ketuntasan dari 23 peserta didik, sedangkan peserta didik yang belum tuntas 10 peserta didik (48%) dari 23 peserta didik. Pada siklus 1 peserta didik yang mencapai kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 16 peserta didik (69%) dari 23 peserta didik, sedangkan peserta didik yang belum mencapai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 7 peserta didik (31%) dari 23 peserta didik. Pada siklus 2, peserta didik yang telah mencapai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 22 peserta didik (96%) dari 23 peserta didik, sedangkan peserta didik yang belum mencapai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 1 peserta didik (4%) dari 23 peserta didik.

Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa presentase ketuntasan peserta didik meningkat dari pra siklus sekitar 52%, peserta didik yang tuntas pada siklus 1 menjadi 69%, kemudian meningkat lagi menjadi 96% pada siklus 2. Maka dengan demikian mengakhiri penelitian ini sampai siklus 2.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Data Hasil Belajar Peserta Didik Pra siklus, siklus 1 dan siklus 2

KESIMPULAN

Pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Role Playin* pada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Bojonggede. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Efektifitas model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di SD Muhammadiyah Bojonggede. Hasil pencapaian pra siklus diperoleh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Muhammadiyah Bojonggede dari 23 peserta didik yang belum tuntas mencapai 48%, siklus 1 yang belum tuntas 31%, siklus 2 yang belum tuntas 4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Penerbit: Rineka cipta. Jakarta.
- Dian, N. L., Asri, I. A. S., & Ardana, I. K. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Round Club Berbasis Tri Kaya Parisudha Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn*. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*, 2(2), 63-72.
- Sahib, Sholeh, dan Syahrudin dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Penerbit: Eureka Media Aksara. Jakarta.
- Hasibuan, N. K. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 104201 Kolam Tahun Ajaran 2022/2023*. *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 364-381.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodelogi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia
- Ulomo, C. (2021). *Upaya peningkatan minat dan hasil belajar mata pelajaran PKN siswa kelas V SD I Kuwukan menggunakan metode role playing*. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 161-â.
- Dr, Wirawan Fadly. (2022). *Model-model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Penebit: Bening Pustaka. Ponorogo.
- Jiati, J. (2022). *Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pkn Materi Peran Indonesia dalam Perdamaian Dunia*. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(4), 425-435.
- Faizah, Y., Nisa, K., & Husniati, H. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Tipe Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Iv Sdn 28 Ampenan Tahun Ajaran 2016/2017*. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(1), 41-50.
- Salsabila, A. A., Anatasya, E., Cahyani, K., & Dewi, D. A. (2021). *Penanaman Hak dan Kewajiban untuk Generasi Bangsa melalui Metode Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar*. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 1-6.
- Suriyati, A. F. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Kelas Iv Tema Pahlawan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing Di Sd Negeri 1 Bengkalis*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 223-233.

- Sakti, H. G. (2021). *Pengaruh Bermain Peran Pada Pengendalian Diri Siswa. Journal of Mandalika Literature*, 2(3), 35-47.
- Sari, R. P., Zuardi, Z., Reinita, R., & Zikri, A. (2020). *Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 4(1), 221-227.
- Nurseng, A. N., Sanusi, S., Firman, F., & Mirnawati, M. (2023). *Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung di Sekolah Dasar. Jurnal Sinestesia*, 13(1), 213-224.