E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 077780 Dahadano

Kasih Notatema Zalukhu[1], Eka Periaman Zai[2], Indah Wijaya Lase[3], Otilina Gulo[4]
[1234]program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias, kasihnotatemazalukhu@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 077780 Dahadano yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvesional. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk Mengetahui Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 077780 Dahadano, dan (2) Untuk Mengetahui Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Melalui Penerapan Metode Role Playing. Penelitian ini di laksanakan di SD Negeri 077780 Dahadano, kecamatan Lotu, Kebupaten Nias Utara, dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV semester II tahun 2025/2026 yang berjumlah 19 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrument penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, dokumentasi dan tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa: pertama, Penerapan metode role playing pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 077780 Dahadano berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas guru dari 65,27% pada siklus I menjadi 88,19% pada siklus II serta aktivitas peserta didik dari 62,49% menjadi 93,74%. Kedua, Penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 077780 Dahadano, yang ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 61,50 dengan ketuntasan klasikal 42,10% pada siklus I menjadi 85,58 dengan ketuntasan klasikal 100% pada siklus II.

Kata Kunci: *Role Playing, Hasil Belajar, Peserta Didik*

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the Pancasila Education subject of Class IV of SD Negeri 077780 Dahadano which is caused by the learning method which is still conventional. This research aims to: (1) To find out the application of the Role Playing Method in the Pancasila Education subject of Class IV of SD Negeri 077780 Dahadano, and (2) To find out the learning outcomes of students in the Pancasila Education subject of Class IV through the application of the Role Playing Method. This research was conducted at SD Negeri 077780 Dahadano, Lotu sub-district, North Nias Regency, with research subjects of class IV students in the second semester of 2025/2026 totaling 19 people. The research method used is Classroom Action Research (CAR). The research instruments used are observation sheets, documentation and learning outcome tests. The data collection techniques used are observation, learning outcome tests, and documentation. The research results and discussion concluded that: first, the implementation of the role-playing method in the Pancasila Education subject for fourth grade students at SD Negeri 077780 Dahadano was successful and improved with each cycle. This was evident in the increase in teacher activity from 65.27% in Cycle I to 88.19% in Cycle II, and student activity from 62.49% to 93.74%. Second, the implementation of the role-playing method improved student learning outcomes in

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

the Pancasila Education subject for fourth grade students at SD Negeri 077780 Dahadano, as evidenced by the increase in the average student score from 61.50 with a classical completion rate of 42.10% in Cycle I to 85.58 with a classical completion rate of 100% in Cycle II.

Keywords: *Role Playing, Learning Outcomes, Students*

Corresponding Author:
Kasih Notatema Zalukhu

Universitas Nias, kasihnotatemazalukhu@gmail.com

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan, termasuk SD, yang memiliki tujuan utama untuk membentuk pemahaman mendalam tentang Pancasila sebagai dasar negara dan ajaran hidup bangsa. Dalam praktik penerapan Pancasila, terutama dalam konteks sikap moral dan perilaku seluruh warga Indonesia, Pancasila seharusnya dijabarkan dengan jelas sesuai dengan aspek-aspek yang relevan dalam pelaksanaannya. Salah satu tujuan utamanya adalah membentuk karakter yang positif pada generasi muda bangsa. Untuk mencapai karakter yang positif ini, diperlukan pembiasaan yang berfokus pada mandiri, sopan santun, kreativitas, kerja keras, dan tanggung jawab (Sianturi, Y & Dewi, A , 2023). Hal yang sama juga di ungkapkan oleh Pratama et al (2025) bahwa penerapan pelatihan Pancasila di tingkat sekolah dasar belum dikembangkan secara luas, terutama dalam hal cara nilai-nilai membentuk kepribadian peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam beberapa tahun terakhir, ketakutan akan penurunan pemahaman dan penilaian nilai-nilai Pancasila adalah di antara peserta didik sekolah dasar, yang tercermin dalam sikap rendah terhadap toleransi, perawatan sosial, dan peningkatan perilaku individualistis. Penyakit ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya pendekatan pembelajaran kontekstual dan menyenangkan. Di usia sekolah dasar, anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang masih berfokus pada pengalaman langsung dan aktivitas yang menarik, sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila yang hanya berbasis teori dan ceramah cenderung sulit dipahami dan kurang memberikan dampak yang optimal. Masalah ini seringkali menyebabkan keterlibatan peserta didik yang rendah, kurangnya minat dalam mempelajari materi, dan akhirnya hasil belajar yang belum memadai.

Andiyani & Lufti (2024), mengungkapkan bahwa masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi. Peserta didik sibuk dengan kegiatannya masing-masing, dikarenakan guru menjelaskan materi hanya menggunakan video pembelajaran dari youtube dan diskusi atau menggunakan metode ceramah. Metode ini cenderung membuat peserta didik menjadi pasif, sehingga mereka hanya menerima informasi tanpa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pemahaman peserta didik tentang materi Pendidikan Pancasila menjadi dangkal, dan mereka sulit menghubungkan materi yang dipelajari dengan kenyataan hidup sehari-hari. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kurangnya kemampuan peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang bertentangan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila itu sendiri.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Tabel 1.1. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV mata pelajaran Pendidikan Pancasila tahun ajaran 2024/2025

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Presentase
1	≥70	Tuntas	8	42,1%
2	<70	Tidak Tuntas	11	57,8%
Jumlah			19	100%

Berdasarkan tabel 1.1 dan hasil observasi awal di SD Negeri 077780 Dahadano, penerapan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional, yaitu lebih banyak menggunakan ceramah dan membaca buku teks. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran, dan hanya sebagian kecil yang aktif bertanya atau berpartisipasi dalam diskusi. Selain itu, berdasarkan data nilai akhir mata pelajaran Pendidikan Pancasila tahun ajaran 2024/2025, rata-rata nilai peserta didik kelas IV masih di bawah standar ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 70. Dari 19 peserta didik, hanya 8 orang yang mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 11 orang lainnya masih berada di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal dan membutuhkan upaya perbaikan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Salah satu metode yang dianggap cocok dan efektif adalah metode role playing (main peran). Metode *role playing* salah satu cara penyajian pelajaran dengan cara menghadapkan peserta didik kepada suatu masalah yang berbentuk permainan peran dalam pembelajaran yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama (Saputri et al, 2022). Melalui metode ini, peserta didik dapat terlibat langsung dalam situasi yang diberikan, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih mendalam, mengembangkan keterampilan berkomunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah, serta meningkatkan minat dan keterlibatan dalam pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran, termasuk mata pelajaran yang berhubungan dengan nilai-nilai dan sosial.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan metode role playing. Secara teoretis, metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan bermain peran, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Metode ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, metode *role playing* juga membantu peserta didik memahami nilai-nilai sosial dan moral yang terkandung dalam Pendidikan Pancasila melalui pengalaman langsung. Melalui metode ini, peserta didik diharapkan lebih termotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul yaitu : "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 077780 Dahadano".

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian mengacu pada model Kemmis & Taggart yang terdiri atas empat tahapan pada setiap siklusnya, yaitu: (1) Perencanaan (planning), (2) Pelaksanaan tindakan (acting), (3) Pengamatan (observing), dan (4) Refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 077780 Dahadano, Kecamatan Lotu, Kabupaten Nias Utara. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV semester II tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 19 orang (terdiri dari siswa putra dan putri). Penelitian difokuskan pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya serta Pentingnya Sikap Cinta Tanah Air dan Kerja Sama dalam Pendidikan Pancasila. Instrumen pengumpulan data mencakup:

1. Lembar Observasi: Digunakan untuk mengamati aktivitas guru/peneliti dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Tes Hasil Belajar: Berupa soal uraian/tes tertulis yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur pemahaman kognitif peserta didik.
3. Dokumentasi: Berupa catatan dan foto kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Data observasi dianalisis menggunakan perhitungan persentase. Persentase aktivitas dihitung dengan membagi Jumlah Skor Perolehan dengan Jumlah Skor Ideal kemudian dikalikan 100%. Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dari jumlah peserta didik yang tuntas dibagi jumlah seluruh peserta didik dikali 100%. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila: (1) Aktivitas guru dan peserta didik mencapai kategori Baik (66–79%) atau Baik Sekali (80–100%), dan (2) Ketuntasan belajar klasikal peserta didik mencapai sekurang-kurangnya 80% dari total jumlah peserta didik dengan nilai ≥ 70 (KKM).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 077780 Dahadano yang berada di Kabupaten Nias Utara, Sumatera Utara. Sebelum pelaksanaan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Observasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya tindakan menggunakan metode *role playing*.

Rata-Rata Presentase Lembar Observasi Guru/Peneliti Pada Siklus I

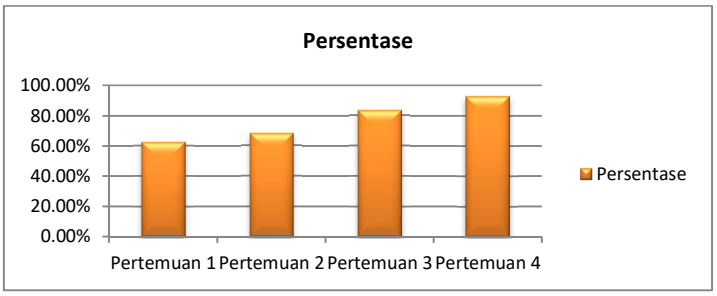
Pertemuan	Skor Perolehan	Skor Total	Presentase
I	45	72	62,5%
II	49	72	68,05%
Rata-Rata			65,27%

Rata-Rata Presentase Lembar Observasi Guru/Peneliti Pada Siklus II

Pertemuan	Skor Perolehan	Skor Total	Presentase
I	60	72	83,33 %
II	67	72	93,05 %
Rata-Rata			88,19 %

Berdasarkan rata-rata persentase pada Siklus I dan Siklus II, peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X



Gambar 4.1 Diagram Presentase Hasil Lembar Observasi Guru/Peneliti

Diagram menunjukkan adanya peningkatan persentase pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, persentase berada pada kisaran sekitar 60%, kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi sekitar 68%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada Siklus II untuk memperbaiki dan menyempurnakan kelemahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya, peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada pertemuan ketiga yang mencapai sekitar 82% dan terus meningkat pada pertemuan keempat hingga mencapai sekitar 90%.

Hasil analisis dan pengolahan data pada setiap item dalam lembar observasi aktivitas peserta didik juga menunjukkan adanya peningkatan pada setiap pertemuan dalam Siklus I dan Siklus II, sebagaimana disajikan pada tabel berikut :

Rata-Rata Presentase Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I

No.	Item	Skor		Presentase	
		Pert I	Per II	Pert I	Per II
1.	Kerjasama Kelompok	48	54	63,15%	71,05%
2.	Aktif Berdiskusi	46	51	60,52%	67,10%
3.	Aktif dalam Bermain Peran	47	48	61,84%	63,15%
4.	Kemampuan Memerankan Tokoh	43	43	56,57%	56,57%
Rata-Rata Presentase				60,52%	64,46%
Rata-Rata Presentase Siklus I				62,49%	

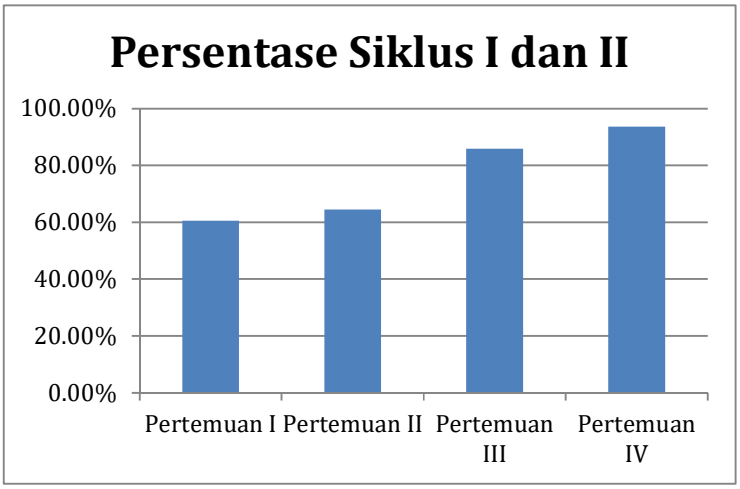
Rata-Rata Presentase Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II

No.	Item	Skor		Presentase	
		Pert I	Per II	Pert I	Per II
1.	Kerjasama Kelompok	67	72	88,15%	94,73%
2.	Aktif Berdiskusi	65	73	85,52%	96,05%
3.	Aktif dalam Bermain Peran	64	71	84,21%	93,42%
4.	Kemampuan Memerankan Tokoh	65	69	85,52%	90,78%

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Rata-Rata Presentase	85,85%	93,74%
Rata-Rata Presentase Siklus II	89,79%	

Berikut akan diberikan gambaran presentase kenaikan aktivitas peserta didik pada diagram dibawah ini siklus I dan siklus II:



Gambar 4.2 Diagram Presentase Hasil Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Diagram tersebut menunjukkan adanya peningkatan persentase keterlibatan peserta didik pada Siklus I dan Siklus II selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, pada Siklus I keterlibatan peserta didik masih berada pada kategori cukup, terutama pada indikator kerja sama kelompok, keaktifan berdiskusi, keaktifan dalam bermain peran, serta kemampuan memerankan tokoh. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih berada pada tahap penyesuaian terhadap penerapan metode *role playing*.

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam II siklus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 077780 Dahadano, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada Siklus I, rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 61,50% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 42,10%. Persentase tersebut masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu 70%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada tahap awal belum optimal sehingga diperlukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 85,58% dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 100%. Pencapaian ini telah melampaui target ketuntasan yang telah ditetapkan sebelumnya. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus kedua berhasil mengoptimalkan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 077780 Dahadano.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 077780 Dahadano, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

1.Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 077780 Dahadano berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Persentase aktivitas guru dalam penerapan metode *role playing* meningkat dari rata-rata 65,27% pada siklus I menjadi 88,19% pada siklus II. Selain itu, aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dari rata-rata 62,49% pada siklus I menjadi 93,74% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* telah berjalan efektif.
2.Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 077780 Dahadano. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik dari rata-rata 61,50 dengan ketuntasan klasikal 42,10% pada siklus I menjadi rata-rata 85,58 dengan ketuntasan klasikal 100% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 077780 Dahadano..

DAFTAR PUSTAKA

Agustin. (2024). Peningkatan hasil belajar melalui metode *role playing* pada materi hak dan kewajiban kelas III SD Negeri Wonotingal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).

Ananda & Hayati (2020) *Variabel Belajar*. Medan: CV. Pusdikara Mitra Jaya

Ananda & Rohman (2023) *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia

Andiyani, L., & Lutfi. (2024). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1.1 SD Dharma Karya UT. Dalam *Prosiding Transformasi Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter untuk Mewujudkan Pendidikan yang Bermutu dan Berakhlaqul Karimah*.

Bunyamin (2021). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta: UHAMKA Press

Endang (2022). *Model dan Metode Pembelajaran*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.

Fahmi (2021). *Penelitian tindakan kelas: Panduan lengkap dan praktis*. Jawa Barat: Penerbit Adab.

Gea, L (2025). Penerapan Model Pembelajaran Think, Pair, Share (TPS) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X-Kreatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* , *8* (7), 7991-8004. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8601

Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi Bloom dalam pendidikan. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains,* 2(1), 132-139. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/822

Makki (2019) *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Timur: Duta Media Publishing

Helmiati, (2017). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Helmiati. (2016). *Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Husna (2025) Bi Implementasi Metode Yanbu'a Dalam Pembelajaran Al-Quran Bagi Anak Usia Dini Di Ra Muslimat Al-Hikmah Mejagong Randudongkal Pemalang. *Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan , 2 (3), 258-265* https://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/33215

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Husnaeni, S., Putri, S., & Wahyudi, A. P. (2023). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran SKI di TPA Hidayatul Mubtadi'ien. *Al-Ilmi: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 3(2).

Mustafa (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga*. Mojokerto: Insight Mediatama.

Juhairiah. (2023). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Melalui Workshop Intern Sekolah Di SDN Karang Bayat 01 Sumber Baru. 2(3), 190–200.

Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., & Aini, K. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*.

Pratama, et al (2025). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara* , *1* (6), 153-156. https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.340

Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu (Disertasi *Doktor, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).* https://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19278

Rahim A & Dwi R (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* , *1* (2), 210-217. https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651

Salim & Isran R. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing

Saputri, A, Kasmawati, Ahmad (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas IV SD Negeri 2 Angata. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan* , *1* (2), 1-7. https://doi.org/10.57250/ajpp.v1i2.89

Saputri, A., Kasmawati, & Ahmad. (2022). Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn melalui penerapan model pembelajaran role playing di kelas IV SD Negeri 2 Angata. *Arus Jurnal Pendidikan*, 1(2), 1–7. https://doi.org/10.57250/ajpp.v1i2.89

Septi et al. (2022) *Buku Ajar Profesi Keguruan*. Jawa Timur: Umsida Press

Setiawan, & Bahtiar (2023). *Monograf: metode role play (upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik)* . Tekan umsu.

Sianturi, Y & Dewi, A (2021). Penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai karakter pendidikan. *Jurnal Kewarganegaraan* , *5* (1), 222-231. https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1452

Subiyantoro, S. (2022). *Teori belajar: Landasan teori mendesain pembelajaran efektif* (Cetakan pertama). Klaten: Penerbit Lakeisha.

Suhirman. (2021). *Penelitian tindakan kelas (Pendekatan teoritis & praktis)*. Mataram: Sanabil.

Suhirman. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Mataram: Sanabil

Sukendra & Atmaja. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Maheru Press.

Sulaiman & Mania (2020) *Pengantar Metodologi Penelitian*. Sulawesi Selatan: PUSAKA ALMAIDA

Sutikno (2019). *Metode & Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica

Sutikno, M. Sobry. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran: Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica.

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran* (Cetakan pertama). Indramayu: Penerbit Adab. ISBN 978-623-6233-05-4.

Wijaya, C & Syahrum. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Citapustaka

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Media Perintis.

Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas* , *1* (1). https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345

Zai, S (2022). Pentingnya metode bagi pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa program studi sarjana Pendidikan agama kristen sekolah tinggi teologi duta panisal Jember. *Metanoia* , *4* (1), 1-13.