



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD NEGERI 28 LUBUKLINGGAU

Shodikin Hidayat^{1*}, Donni Pestalozi², Supriyanto³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
 Universitas PGRI Silampari

*Email: shodikinhidayat3@gmail.com, pestalozi81@gmail.com, supriyanto.unpari@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3823>

Abstrak Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 28 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian pre-experimental *one group pre-test post-test group*. Subjek penelitian ini adalah 23 siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji t, berdasarkan analisis data, diketahui hasil pre-test memiliki nilai rata-rata sebesar 61,52 dan hasil post-test memiliki nilai rata-rata sebesar 81,13. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test lebih besar daripada nilai rata-rata pre-test dengan selisih nilai sebesar 19,61. Setelah dihitung dengan menggunakan uji t diperoleh nilai thitung sebesar 5,41 yang dibandingkan dengan nilai ttabel dengan taraf signifikan 0,05 adalah 1,71. Jadi nilai thitung > ttabel atau 5,41 > 1,7. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 28 Lubuklinggau Secara signifikan mencapai KKTP.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, *Role Playing*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh manusia untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Menurut Sinaga, et al (2022:1900) menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk membangun dan mengembangkan diri melalui kemampuan dan bakat yang dimiliki peserta didik, serta mewujudkan dan memaksimalkan potensi dalam lingkungan sekitarnya sehingga dapat menghasilkan kualitas yang baik dalam diri yang mendukung perannya dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Yusnarti (2021:254) mengatakan Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap perkembangan dan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan agen perubahan, agen sosial kontrol dan pembaharuan.

Pembelajaran adalah sebuah upaya yang secara sadar melibatkan guru dan siswa demi mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Proses pembelajaran juga merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik serta siswa untuk meraih tujuan pembelajaran. Menurut Yurisma (2022:592) menekankan bahwa pembelajaran adalah elemen krusial dalam mendukung kemajuan suatu bangsa serta pertumbuhan ekonomi, dan berfungsi untuk merealisasikan tujuan-tujuan negara. Pembelajaran berperan sentral sehingga dapat membentuk individu yang berbudi pekerti baik, berpengetahuan,

mandiri, bertanggung jawab, inovatif, aktif, kritis, dan berintelektual dalam mengembangkan kapabilitas serta memperluas pengetahuan.

Menurut Anisah dalam Saputri (2022:7276) Pembelajaran merupakan sebuah proses dimana adanya timbal balik antara siswa dengan guru agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pentingnya keefektifitasan dan keefesienan dalam proses pembelajaran agar siswa mencapai suatu hasil belajar sesuai yang diharapkan. Hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah diberikan pembelajaran yang dapat dilihat dari tes yang dilakukan oleh pengajar Model pembelajaran adalah



pendekatan yang diterapkan oleh pengajar untuk membantu menyampaikan informasi dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Menurut Nurseng, et al (2023:209) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat diraih dengan lebih mudah. Selain itu, model pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar, sehingga mereka tidak akan merasa jenuh.

Pendidikan Pancasila adalah salah satu ilmu yang wajib ada dalam kurikulum di semua tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Menurut Lisnawati, (2022:653) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila adalah program pendidikan dengan cakupan yang cukup luas, mencakup setidaknya tiga bidang dalam pembangunan karakter. 1). dari segi konsep, pendidikan pancasila berfungsi untuk mengembangkan gagasan dan teori. 2). dalam aspek kurikulum, Pendidikan Pancasila menciptakan berbagai program pendidikan serta model pelaksanaannya untuk mempersiapkan siswa agar menjadi individu dewasa yang berkarakter melalui berbagai forum pendidikan. 3). dari pandangan sosial budaya, pendidikan kewarganegaraan menyelenggarakan proses belajar bagi masyarakat agar mereka dapat menjadi warga negara yang baik.

Hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV B Ibuk Lisamayani, S.Pd di SD Negeri 28 Lubuklinggau menunjukkan bahwa prestasi belajar Pendidikan Pancasila kurang memuaskan, terlihat dari banyaknya siswa yang belum berhasil, mendapatkan nilai di bawah standar KKTP yang ditetapkan di sekolah tersebut. Diketahui sebanyak 23 siswa kelas IV B hanya 8 siswa yaitu 34,7% yang memperoleh nilai standar KKTP sedangkan 15 siswa yaitu 65,3% yang tidak memperoleh nilai standar KKTP. Dan di kelas IV A, 16 siswa yaitu 69,5% yang memperoleh nilai standar KKTP sedangkan 7 siswa yaitu 30,5% yang tidak memperoleh nilai standar KKTP yang telah ditetapkan di sekolah SD Negeri 28 Lubuklinggau. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 70. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian siswa. Selain itu, terdapat beberapa faktor yang berkontribusi pada rendahnya prestasi belajar siswa, di antaranya kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, jarang siswa bertanya mengenai materi yang diajarkan, dan suasana kelas yang tidak mendukung.

Masalah-masalah yang terjadi di atas mungkin disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas. Dalam kegiatan pembelajaran, guru cenderung jarang menerapkan model pembelajaran yang berbeda, dan lebih sering hanya mengandalkan metode ceramah serta tugas. Pendekatan semacam itu membuat siswa cepat merasa jenuh dan mengantuk, yang berdampak pada kemampuan mereka untuk fokus dalam memahami materi yang diajarkan. Ketika siswa mengalami kebosanan saat belajar, hal itu sering kali memengaruhi teman-teman mereka untuk ikut tidak berkonsentrasi, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru menjadi rendah, yang berujung pada hasil belajar Pendidikan Pancasila yang kurang memuaskan. Seharusnya, guru dituntut untuk berinovasi lebih banyak dalam proses pengajaran, melakukan variasi dalam model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan, termotivasi untuk belajar dengan semangat, dan lebih mudah untuk menangkap materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, salah satu contohnya dengan menerapkan model pembelajaran Role playing.

Model pembelajaran Role playing Menurut Sarifah (2022:1440) model role playing. Penerapan teknik role playing dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menggugah bagi para siswa. Metode ini mampu memperdalam pengetahuan, mengasah keterampilan sosial, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, penerapan metode role playing dapat menjadi pilihan yang tepat untuk memperbaiki mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila dan membantu pengembangan karakter siswa.

Keistimewaan model role playing mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi. Hal ini diperkuat dengan pendapat Ahmadi dalam Basri, (2017:42) Kelebihan Model Pembelajaran role playing yaitu: manfaat dari metode bermain peran adalah melibatkan semua siswa sehingga mereka memiliki peluang untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi mereka, di antaranya: a) Siswa memiliki kebebasan untuk menentukan pilihan dan mengekspresikan diri secara penuh. b)



Kegiatan permainan mudah ditemukan dan dapat diterapkan dalam beragam konteks dan waktu. c) Guru dapat menilai pemahaman setiap siswa melalui pengamatan saat mereka berpartisipasi dalam permainan dan d) Permainan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan untuk anak-anak.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role playing Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 28 Lubuklinggau”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimen. Desain yang diterapkan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, yang melibatkan satu kelompok tanpa kelas pembandingan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 28 Lubuklinggau yang berjumlah 47 siswa, dengan sampel diambil secara acak menggunakan teknik undian, dan yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas IV B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi, dengan instrumen berupa soal pretest dan posttest. Data yang diperoleh diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Data hasil belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif (rata-rata dan simpangan baku), uji normalitas (chi-kuadrat), serta uji hipotesis dengan uji-t. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah penerapan model role playing. Hasil pengujian akan digunakan untuk menyimpulkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2–31 Mei 2025 di kelas IV SD Negeri 28 Lubuklinggau semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Proses penelitian mencakup satu kali pre-test, dua kali pertemuan pembelajaran menggunakan model Role Playing, dan satu kali post-test. Uji coba instrumen dilakukan sebelumnya di kelas V dengan 16 siswa. Hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 61,52 dengan simpangan baku 9,66, nilai tertinggi 83, nilai terendah 50, dan hanya 5 siswa (21,74%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah perlakuan, post-test menunjukkan rata-rata nilai meningkat menjadi 81,13 dengan simpangan baku 9,87, nilai tertinggi 94, nilai terendah 61, dan sebanyak 20 siswa (86,96%) dinyatakan tuntas. Uji normalitas dengan rumus chi-kuadrat pada data post-test menghasilkan nilai $\chi^2_{hitung} = 4,92$ lebih kecil dari $\chi^2_{tabel} = 11,7$, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 5,41$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,71$ pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 22$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model Role Playing secara signifikan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 28 Lubuklinggau.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 28 Lubuklinggau. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban setelah diterapkan Model pembelajaran Role Playing di SD Negeri 28 Lubuklinggau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 28 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran Role Playing secara signifikan mencapai KKTP.

Berdasarkan hasil pre-test (tes awal) dan post-test (tes akhir) diketahui bahwa terdapat peningkatan pada nilai siswa setelah diterapkan model pembelajaran Role Playing. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu memberikan pre-test (tes awal) kepada siswa dan menjelaskan materi yang akan diajarkan pada tes awal. Berdasarkan analisis data pre-test (tes awal), terdapat 5 orang siswa yang telah mencapai KKTP dan 16 orang siswa yang tidak



meincapai KKTP yang telah diteintuikan seikolah. Rata-rata nilai keiseiluiruihan siswa pada prei-teist (teis awal) adalah 61,52. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil prei-teist (teis awal) seibeluim diteirapkannya modeil peimbeilajaran Rolei Playing dikatakan beiluim tuintas, kareina nilai rata-rata siswa masih banyak yang kuirang dari KKTP yaitui seibeisar 70 ($\bar{X} < 70$). Hal teirseibuit teirjadi kareina saat peimbeirian teis awal, peimbeilajaran Pendidikan Pancasila beiluim peirnah dipeilajari oleh siswa.

Seiteilah dilakuikan prei-teist (teis awal) peineiliti meilakuikan tindakan deingan meineirapkan modeil peimbeilajaran Rolei Playing yang dilaksanakan 2 kali peirteimuian yaitui pada tanggal 23 dan 24 Mei 2025. Pada seitiap peirteimuian siswa teirlibat seicara aktif dalam proseis peimbeilajaran, kareina dalam proseis peimbeilajaran siswa meimpeilajari mateiri Hak dan Kewajiban. Pada seitiap peirteimuian proseis peimbeilajaran, peineiliti meiminta siswa uintuik meimeirankan suiutui peiran pada mateiri Hak dan Kewajiban deingan teiks drama yang telah disiapkan oleh peinuilis. Keimuidian, siswa dituintuit uintuik beikeirja sama dalam proseis beirmain peiran, namuin pada saat peirteimuian peirtama pada tanggal 23 Mei 2025 peineiliti meineimuikan hambatan bahwa masih ada siswa yang kuirang aktif dalam kegiatan peimbeilajaran kareina siswa tidak meingeirti bagaimana cara uintuik beirmain peiran, seihingga pada peirteimuian peirtama proseis peimbeilajaran beiluim beirjalan deingan baik. Meilihat hal teirseibuit, peineiliti meimbantui siswa deingan meimbeirikan arahan teintang bagaimana cara uintuik beirmain peiran.

Pada peirteimuian seilanjuitnya yaitui pada tanggal 24 Mei 2025 tidak teirdapat hambatan pada kegiatan peimbeilajaran, siswa muilai meimahami bagaimana langkah-langkah yang teipat uintuik beirmain peiran, meireika aktif dalam kegiatan peimbeilajaran dan dapat bertanya langsung hal yang kuirang dimeingeirti deingan peineiliti, seihingga proseis peimbeilajaran beirlangsung deingan baik. Deingan diteirapkan modeil peimbeilajaran Rolei Playing pada peimbeilajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SD Negeri 28 Lubuklinggau meirasa leibih antuisias, leibih beirseimangat dan muidah meingeirti kareina proseis peimbeilajaran meinjadi leibih meinyeinangkan dan siswa meindapatkan suiasana yang barui pada proseis peimbeilajaran Pendidikan Pancasila. Hal teirseibuit, meimbuiat siswa tidak muidah bosan saat meinjalan proseis peimbeilajaran Pendidikan Pancasila.

Seiteilah meineirapkan modeil peimbeilajaran rolei playing pada peimbeilajaran Pendidikan Pancasila, peineiliti meingadakan post-teist (teis akhir). Juimlah siswa yang meindapatkan nilai di atas KKTP seibanyak 20 siswa (86,96%) dan nilai yang kuirang ataiui masih di bawah KKTP seibanyak 3 siswa (13,04%). Nilai teirtinggi dari hasil teis akhir adalah 94 dan nilai teireindah adalah 61. Rata-rata ($\bar{X}$) nilai keiseiluiruihan hasil post-teist (teis akhir) beirdasarkan peirhituingan adalah 81,13, [χ^2 _tabel² seibeisar 11,7 dan χ^2 hitung² 4,9236. Kareina χ^2 hitung² = 4,92 < [χ^2 _tabel² 11,7 maka dapat disimpulkan data beirdistribuisi normal, beisarnya thituing = 5,41 dan ttabel 1,71 deingan taraf signifikan 5% dan dk = n-1, kareina thituing = 5,41 > ttabel 1,71 maka hipoteisis diteirima artinya nilai rata-rata hasil beilajar pada peimbeilajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 28 Lubuklinggau seiteilah diteirapkan modeil peimbeilajaran Rolei Playing seicara signifikan mencapai KKTP ($\mu \geq 70$).

Hasil beilajar siswa teirlihat leibih meiningkat dibandingkan saat teis awal (prei-teist). Hal teirseibuit dapat dilihat dari 20 (86.96%) siswa dari 23 siswa yang meimpeiroleh nilai leibih dari KKTP yaitui 70. Nilai rata-rata teis akhir (post-teist) yang dipeiroleh yaitui 81,13. Hal ini reileivan deingan peineilitian teirdahuilui yang dilakuikan oleh Syarwati, dkk. Tahun: 2024. Dengan judul “Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe”. Penelitian yang dilakukkan oleh Cipto ulomo, tahun : 2021. Dengan judul “Upaya peningkatan minat dan hasil belajar mata pelajaran pkn siswa kelas V SD I KUWUKAN menggunakan metode Role Playing”. Penelitian oleh Sinaga dkk, tahun : 2022. Dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Viii Kelas SD Negeri 060934 Medan”.

Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran Role Playing yang dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa dan juga tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa.



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa, dimana setelah menerapkan model pembelajaran role playing ini dapat dilihat bahwa siswa menjadi lebih semangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, serta menumbuhkan kerja sama antara siswa yang membuat suasana kelas menjadi hidup. Selain itu, siswa juga sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat, (Naldi,2024:139) Pendekatan pembelajaran role playing menekankan pengalaman belajar langsung, di mana peserta didik menerapkan pelajaran melalui imajinasi dan permainan peran. Metode ini memungkinkan peserta didik berperan sebagai karakter tertentu, memungkinkan mereka untuk menggunakan berbagai pendekatan untuk mempelajari materi. Selama proses ini, siswa aktif memerankan karakter yang dipilih, yang mempermudah mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didukung juga oleh pendapat, (Firdaus,2024:14) Permainan peran memungkinkan siswa mengambil peran tertentu untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Banyak anak menikmati pembelajaran bermain peran, yang menggabungkan bermain dan belajar. Bermain adalah cara bagi anak untuk belajar dan mengeksplorasi dunia, baik dengan diri mereka sendiri maupun dengan orang lain.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa 81,13 persentase siswa yang mencapai KKTP pada pembelajaran sebanyak 20 siswa (86,96%). Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa bahwa $t_{hitung} = 5,41$ dan $t_{tabel} = 1,71$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 28 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran Role Playing secara signifikan mencapai KKTP.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Role Playing untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas V SD Inpres Karunrung Makassar Kota Makassar. (2)
- Arikunto. (2014). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.
- Arikunto. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta : PT. rineka Cipta.
- Arifin, Z.(2017). Metodeologi Penelitian. Jawa Barat : Adab
- Basri, H. (2017). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), 1(1), 38-53.
- Dewi, N. F. D. A. (2021). Pengembangan nilai moral peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Jurnal Kewarganegaraan, 5(2).
- Fauziah, A. Z. (2023). Implementasi pembelajaran PKN dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 4(1), 19-24
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61-68.
- Firdaus, I. A. N. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode Role Playing Kelas VIII A Di Mts Ma'arif Udanawu Blitar (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Hariyanto, H. (2021). Pengembangan karakter pada peserta didik melalui Pendidikan Kewarganegaraan. EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran, 1(2), 92-98.
- Imanizar, L., Manalu, S., & Napitupulu, N. L. (2021). Penerapan role playing pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika, 1(1), 41-46.
- Jakni. (2016). Metode penelitian eksperimen bidang pendidikan. In Bandung: Alfabeta.Alfabeta



- Jihad, Asep & Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Corwin Press.
- Lestari .S.Y. & Fitriawanawati M. (2020). Efektivitas model pembelajaran Tipe (Stad) Student Team Achievement Division untuk meningkatkan prestasi Belajar Matematika Dan Keaktifan Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Primary Education Journal Silampari*.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan pembelajaran PKN untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652-656.
- Listiani, E., Nurfadhillah, S., & Zuliani, R. (2023). Pengaruh metode pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SdN Pinang 2 Kota Tangerang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1260-1272.
- Mismiranda, O., & Mariyani, M. (2024). Pengaruh penerapan model Role Playing terhadap Civic Skills peserta didik pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Civic Hukum*, 9(2).
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan fokus peserta didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133-140.
- Naldince, M., Yufrinalis, M., & Timba, F. N. (2024). Penggunaan Model Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar Matematika kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 600-608.
- 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.
- Octavia, S. A (2020). *Model-model Pembelajaran*. Deepublish.
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L., & Indah, N. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01).
- Rizaludin, R., Rokhmat, J., & Triapuri, A. H. (2023). Penerapan Metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar PKN pada peserta didik kelas II SDN 23 Ampenan Kota Mataram tahun pembelajaran 2022-2023. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 65-75.
- Renggo, Y. R., & Kom, S. (2022). *Populasi Dan Sampel Kuantitatif. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*, 43.
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar dongeng pada siswa sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 7275-7280.
- Sarifah, A. A. Penggunaan Metode Role Playing pada pembelajaran pendidikan pancasila. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 5, No. 6, pp. 1439-1443)*.
- Sinaga, Y. R., Sinaga, R., Marianus, S. M., & Tanjung, D. S. (2022). Penerapan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Viii kelas Sd Negeri 060934 Medan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1899-1911.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrawati, S., Azis, A., & Syahrir, M. (2024). Penerapan model Role Playing untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKN di SDN 127 Inpres Moncongloe. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 12(2), 64-71.
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43-56.
- Tanjung, R. A. (2024). Peningkatan hasil belajar Pkn melalui metode [embelajaran Role Playing di



- kelas V Sd Negeri Lawe Sempilang Kec Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara tahun ajaran 2023/2024. Sindoro: Cendikia Pendidikan, 4(5), 36-47.
- Tarigan, A. (2017). Penerapan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary*, 5(3), 102-112.
- 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.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis penelitian kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96-102.
- Yurisma, I. O., Lian, B., & Kurniawan, C. (2022). Pengaruh model embelajaran Student Team Achievement Divisions (STAD) terhadap hasil belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 591-601.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.