

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA ELEMEN NKRI MENGGUNAKAN MODEL ROLE-  
PLAYING DI SDN 05 SASAK RANAH PASISIE PASAMAN BARAT**

Lifta Nisa Ulmarhamah<sup>1</sup>, Atri Waldi<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Padang  
[1lifta97@gmail.com](mailto:lifta97@gmail.com), [2atriwaldi@fis.unp.ac.id](mailto:atriwaldi@fis.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low learning outcomes of students, this is caused by learning which is still dominantly one-way and teachers do not apply a variety of certain learning models. This research aims to describe the improvement in student learning outcomes in Pancasila education learning using the role-playing learning model in class IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie West Pasaman. This research uses a qualitative and quantitative approach with the type of research, namely Classroom Action Research (PTK). This research was carried out in 2 cycles, cycle I was carried out in two meetings and cycle II was carried out in one meeting. Each cycle involves four stages, namely the planning stage, implementation stage, observation stage and reflection stage. The subjects of this research were 22 class IV students at SDN 05 Sasak Ranah Pasisie. The research results showed an increase in: a) cycle I teaching modules with an average of 81.24% (B) and cycle II with an average of 93.75% (A); b) implementation of teacher activity aspects in cycle I with an average of 82.5% (B) and cycle II with an average of 90% (B); c) student learning outcomes in cycle I with an average of 74.59 (C) and in cycle II with an average of 87.66 (B). Based on these results, it can be concluded that the role-playing learning model can improve student learning outcomes in Pancasila education learning.*

*Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education Learning, Role-playing*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar peserta didik yang masih rendah, hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih dominan bersifat satu arah dan guru kurang menerapkan variasi model pembelajaran tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Role-playing* di kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie Pasaman Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan siklus II dilakukan dalam satu kali pertemuan. Pada setiap siklus melibatkan empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie yang berjumlah 22 orang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada : a) modul ajar siklus I dengan rata-rata 81,24% (B) dan siklus II dengan rata-rata 93,75% (A); b) pelaksanaan pada aspek aktivitas guru pada siklus I dengan rata-rata 82,5% (B) dan siklus II dengan rata-rata 90% (B); c) hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan rata-rata 74,59 (C) dan pada siklus II dengan rata-rata 87,66 (B). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran

Role-playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, *Role-playing*

### **A. Pendahuluan**

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum terbaru yang diluncurkan oleh Kemdikbudristek melalui kepmendikbudristek Nomor 56 tahun 2022. Menurut Rahmadayanti dan Hartoyo (2022), kurikulum Merdeka menjadi penyempurna kurikulum 2013, yang mana kurikulum Merdeka lebih berfokus pada materi esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik sesuai fasenya sehingga pembelajaran lebih relevan dan interaktif, bermakna, menyenangkan, dan tidak terburu-buru. Pada kurikulum Merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diganti menjadi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Elemen-elemen yang menjadi isi dari Pendidikan Pancasila yaitu Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Putu & Prastya, 2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran wajib yang selalu ada pada tiap tingkatan Pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Membekali generasi baru

dengan konsep Pendidikan Pancasila perlu mendapatkan perhatian, dikarenakan besarnya peranan Pendidikan Pancasila yang telah dipelajari secara luas dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Putera et al., 2018). Mengingat pentingnya pemahaman terkait Pendidikan Pancasila, maka penting bagi pendidik untuk memperhatikan perolehan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie ditemukan permasalahan-permasalahan, di antaranya yaitu dari aspek peserta didik: 1) peserta didik cenderung terlihat jenuh dan pasif dalam pembelajaran; 2) peserta didik kurang mampu dalam memahami dan memaknai pembelajaran Pendidikan Pancasila seutuhnya; 3) peserta didik kurang mampu dalam memecahkan masalah. Sementara itu, Permasalahan yang ditemukan dari aspek perencanaan pembelajaran atau modul ajar, yaitu: 1) modul ajar belum dikembangkan sepenuhnya

berdasarkan karakteristik peserta didik; 2) modul ajar belum menjadi acuan dalam pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan pada aspek guru, yaitu: 1) Pembelajaran secara dominan masih bersifat satu arah (*teacher center*), peserta didik hanya mendengarkan guru di depan kelas dan membaca materi-materi yang tersedia pada buku pegangan peserta didik, sehingga belum maksimal dalam membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila; 2) guru kurang menerapkan variasi model pembelajaran tertentu. Sehingga 55% dari peserta didik belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu memilih model pembelajaran yang inovatif dan bersifat *student center*. Dipertegas oleh Ashar dan Waldi (2023), bahwa di antara usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman peserta

didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini yaitu model pembelajaran *Role-playing* (bermain peran). Hamdani (Rahim & Dwiprabowo, 2020) memberikan pengertian pada pembelajaran model *Role-playing* sebagai model pembelajaran untuk menguasai materi-materi yang dipelajari melalui pengembangan terhadap imajinasi dan penghayatan peserta didik melalui pemeranan dalam bermain peran. Model pembelajaran *Role-playing* ini juga sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang aktif bergerak dan masih suka bermain. Langkah-langkah model pembelajaran *Role-Playing* menurut Mulyadi (2011), sebagai berikut : 1) menyiapkan skenario; 2) menunjuk peserta didik untuk mempelajari skenario; 3) membentuk kelompok; 4) memberikan penjelasan terkait kompetensi yang ingin dicapai; 5) memanggil peserta didik yang sudah dipersiapkan untuk melakoni skenario yang sudah disiapkan; 6) peserta didik berada di kelompok masing-masing dan mengamati pelakonan yang diperankan; 7) setelah selesai penampilan peran, peserta didik diberi lembar kerja untuk membahas pemeranan yang telah dilakukan; 8)

tiap-tiap kelompok menyimpulkan dan menyampaikan hasil kesimpulannya; 9) guru menyimpulkan secara umum; 10) evaluasi; 11) penutup. Kelebihan atau keunggulan model pembelajaran *Role-Playing* menurut Sudjana (Dewi & Eliyasni, 2020) yaitu sebagai berikut: 1) Menarik perhatian peserta didik melalui pemeranan yang ditampilkan; 2) Pembelajaran dengan model *Role-Playing* ini dapat dilakukan dalam kelompok kecil maupun kelompok besar; 3) Membantu peserta didik dalam memahami pengalaman orang lain melalui pemeranan; 4) Membantu peserta didik menganalisis masalah dan memahami situasi yang terjadi dalam pemeranan; 5) Menumbuhkan dan melatih kemampuan peserta didik untuk ikut berperan dalam menghadapi suatu persoalan, serta melatih kepercayaan diri peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu: Bagaimanakah modul ajar Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Role-playing* pada peserta didik kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie?, Bagaimanakah pelaksanaan model pembelajaran *Role-playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 05 Sasak Ranah

Pasisie?, Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus ke siklus dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ketika digunakan model pembelajaran *Role-playing* pada peserta didik kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie?

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu: perencanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role-playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui modul ajar pada peserta didik kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie, menerapkan model *Role-playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie, meningkatkan hasil belajar para peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Role-playing* pada peserta didik kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD. Secara praktis, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya bagi peneliti, bagi peserta didik, bagi guru, bagi sekolah, serta bagi pembaca.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian di bidang Pendidikan. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas. Ashar dan Waldi (2023) menjelaskan bahwa penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar di kelas. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie. Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie semester genap tahun ajaran 2023/2024. Jumlah peserta didik di kelas ini yaitu sebanyak 22 orang peserta didik, dengan 7 orang peserta didik laki-laki dan 15 orang peserta didik Perempuan. Alur penelitian ini menggunakan alur Arikunto (dalam Harni, 2021). Alur penelitian melalui beberapa tahapan prosedural, yaitu: perencanaan tindakan; pelaksanaan tindakan; pengamatan serta refleksi.

Data penelitian diperoleh dari hasil pengamatan dan tes dari setiap tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model *Role-playing* pada peserta didik di kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie. Sumber data yang diambil pada penelitian ini yaitu proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Role-playing* yang meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran (aktivitas guru dan aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran), dan kegiatan evaluasi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu teknis tes dan nontes. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan lembar tes penilaian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini dilihat dari penilaian modul ajar, pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru dan peserta didik serta hasil belajar.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru (praktisi) dan guru kelas IV bertindak sebagai observer.

### **Siklus I Pertemuan I**

#### **Perencanaan**

Perencanaan Tindakan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Role-playing* pada siklus I pertemuan I dituangkan ke dalam bentuk Modul Ajar. Modul ajar disusun berdasarkan kurikulum Merdeka. Sebelum penyusunan modul ajar, peneliti terlebih dahulu menentukan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila semester II di kelas IV yang akan dikembangkan menggunakan model pembelajaran *Role-playing* disesuaikan dengan waktu penelitian berlangsung. Materi yang digunakan dalam siklus I pertemuan I yaitu Bab 4 Negaraku Indonesia materi 1 Makna Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menggunakan langkah-langkah *Role-playing*.

#### **Pelaksanaan**

pembelajaran dilaksanakan atas tiga tahap utama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role-playing* berdasarkan langkah-langkah menurut Mulyadi (2011), sebagai

berikut: 1) menyiapkan skenario; 2) membentuk kelompok; 3) menunjuk peserta didik dalam kelompok untuk mempelajari skenario; 4) memberikan penjelasan terkait kompetensi yang ingin dicapai; 5) memanggil peserta didik yang sudah dipersiapkan untuk melakoni skenario yang sudah disiapkan; 6) peserta didik berada di kelompok masing-masing dan mengamati pelakonan yang diperankan; 7) setelah selesai penampilan peran, peserta didik diberi lembar kerja untuk membahas pemeranan yang telah dilakukan; 8) tiap-tiap kelompok menyimpulkan dan menyampaikan hasil kesimpulannya; 9) guru menyimpulkan secara umum; 10) evaluasi; 11) penutup.

#### **Pengamatan**

Untuk pelaksanaan pengamatan terhadap penelitian, peneliti menyediakan lembar pengamatan yang diserahkan kepada observer yang terdiri dari lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru, serta lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas IV sebagai pengamat terhadap modul ajar pada siklus I pertemuan I, maka diperoleh skor 25 dari 32 skor maksimal dengan persentase 78,12% dengan predikat C

(cukup). Pengamatan terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Role-playing* yang telah dilakukan memperoleh skor 16 dari 20 skor maksimal, sehingga persentase penilaian yang diperoleh yaitu 80% dengan predikat C (cukup). Pengamatan aktivitas peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model pembelajaran *Role-playing*, maka skor yang diperoleh yaitu 16 dari 20 skor maksimal, dengan persentase 80%, kualifikasi C (cukup). Dari hasil nilai evaluasi pada siklus I pertemuan I, diperoleh 12 orang peserta didik yang tuntas dari 22 orang jumlah peserta didik, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 30, serta rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 71,36 dengan kualifikasi Cukup (C)

**Tabel 1 Hasil Penelitian Siklus I  
Pertemuan I**

<b>Aspek yang Diamati</b>		
<b>Modul Ajar</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Peserta Didik</b>
78,12%	80%	80%

### **Siklus I Pertemuan II**

#### **Perencanaan**

Perencanaan pembelajaran siklus I pertemuan II ini dituangkan

dalam bentuk Modul Ajar. Penyusunan modul ajar didasarkan pada kurikulum Merdeka. Perencanaan pembelajaran didasarkan pada program semester II yang disesuaikan dengan waktu dilaksanakannya penelitian. Materi yang digunakan dalam siklus I pertemuan II yaitu Bab 4 Negaraku Indonesia materi 2 Faktor-faktor yang Memperkuat Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menggunakan langkah-langkah *Role-playing*.

#### **Pelaksanaan**

Pelaksanaan siklus I Pertemuan II proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Role-playing* menurut Mulyadi (2011).

#### **Pengamatan**

Untuk kegiatan pengamatan terhadap penelitian, peneliti menyediakan lembar pengamatan yang diserahkan kepada observer yang terdiri dari lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru, serta lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas IV sebagai pengamat terhadap modul ajar pada siklus I pertemuan II, memperoleh skor 27 dari 32 skor maksimal dengan

persentase 84,37% dengan predikat B (Baik). Pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Role-playing* yang telah dilakukan memperoleh skor 17 dari 20 skor maksimal, sehingga persentase penilaian yang diperoleh yaitu 85% dengan predikat B (Baik). Pengamatan aktivitas peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Role-playing*, memperoleh skor 17 dari 20 skor maksimal, dengan persentase 85%, dengan predikat B (Baik). Sementara itu, dari hasil nilai evaluasi pada siklus I pertemuan II, diperoleh 17 orang peserta didik yang tuntas dari 22 orang jumlah peserta didik, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50, serta rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 81,82 dengan kualifikasi Baik (B)

**Tabel 2 Hasil Penelitian Siklus I  
Pertemuan II**

<b>Aspek yang Diamati</b>		
<b>Modul Ajar</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Peserta Didik</b>
84,37%	85%	85%

## **Siklus II**

### **Perencanaan**

Perencanaan pembelajaran pada siklus II ini dituangkan dalam

bentuk Modul Ajar. Penyusunan modul ajar didasarkan pada kurikulum Merdeka. Perencanaan didasarkan pada program semester II menyesuaikan dengan waktu penelitian dilaksanakan. Materi yang digunakan dalam siklus II yaitu Bab 4 Negaraku Indonesia materi 3 Arti Penting Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menggunakan langkah-langkah *Role-playing*.

### **Pelaksanaan**

Pelaksanaan siklus II proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Role-playing* menurut Mulyadi (2011).

### **Pengamatan**

Untuk kegiatan pengamatan terhadap penelitian, peneliti menyediakan lembar pengamatan yang diserahkan kepada observer yang terdiri dari lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru, serta lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas IV sebagai pengamat terhadap modul ajar pada siklus II memperoleh skor 30 dari 32 skor maksimal dengan persentase 93,75% dengan predikat A (Sangat Baik). Pengamatan aktivitas guru dalam



pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Role-playing* yang telah dilakukan memperoleh skor 18 dari 20 skor maksimal, sehingga persentase penilaian yang diperoleh yaitu 90% dengan predikat B (Baik). Pengamatan aktivitas peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Role-playing*, maka skor yang diperoleh yaitu 18 dari 20 skor maksimal, dengan persentase 90%, dengan predikat B (Baik). Sementara itu, dari hasil nilai evaluasi pada siklus II, diperoleh 21 orang peserta didik yang tuntas dari 22 orang jumlah peserta didik, dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah adalah 70, serta rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 90,45 dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

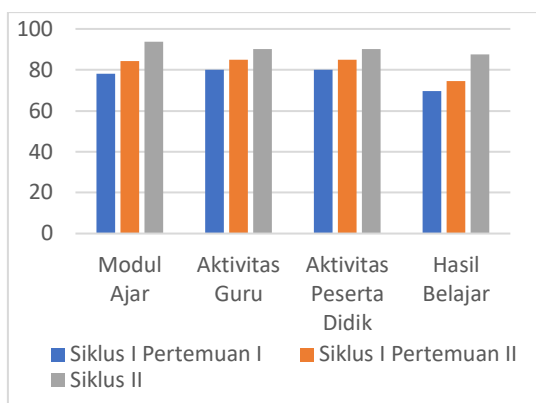
**Tabel 3 Hasil Penelitian Siklus II**

<b>Aspek yang Diamati</b>		
<b>Modul Ajar</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Peserta Didik</b>
93,75%	90%	90%

### **E. Kesimpulan**

Hasil pengamatan perencanaan pembelajaran siklus I yaitu 81,24% dengan kualifikasi Baik dan semakin meningkat pada siklus II yaitu 93,75% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil

pengamatan aktivitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 82,5% dengan kriteria Baik. Kemudian, lebih meningkat lagi pada siklus II dengan perolehan persentase 90%, kriteria Baik. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus I juga memperoleh rata-rata nilai 82,5% dengan kriteria Baik dan lebih meningkatkan lagi pada siklus II dengan persentase 90% dengan kriteria Baik. Sehingga terlihat bahwa pada tahap pelaksanaan, ada peningkatan terhadap aktivitas guru dalam mengajar serta aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dari siklus I hingga siklus II. Penilaian terhadap peserta didik dalam peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *Role-playing* pada siklus I diperoleh persentase rata-rata sebesar 74,59 dan semakin meningkat pada siklus II yaitu 87,66. Dengan demikian, model pembelajaran *Role-playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Role-playing* dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1 Peningkatan Hasil Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Role-playing* di Kelas IV SDN 05 Sasak Ranah Pasisie, Pasaman Barat

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashar, A. F., & Walidi, A. (2023). Peningkatan hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Kooperatif Tipe Auditory, Intellectually, Repetition di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(3), 116–122.
- Dewi, R. P., & Eliyasni, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing pada Tematik Terpadu Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2014), 3090–3097.
- Harni, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di SD Negeri 2 Uebone. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 181. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3481>
- Mulyadi. 2011. Auditing. Jakarta :
- Salemba Empat.
- Putera, R. F., Anita, Y., & Ladiva, H. B. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dengan Menggunakan Model Jigsaw Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–58. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100048>
- Putu, N., & Prastya, C. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131–140.
- Rahim, A; Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PPKN. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1, 210–217.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>