

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL  
ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI  
KELAS V SD N 20 AIR CAMAR KOTA PADANG**

Asyifa Ramadani<sup>1</sup>, Muhammadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD FIP Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>asyifaramadani021@gmail.com, <sup>2</sup>muhammadi@fip.unp.ac.id

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the gap between expectations and reality in learning. The reality that was found had not been achieved the expected competencies from student learning outcomes both in terms of attitudes, knowledge and skills. This research aims to describe the improvement in student learning outcomes using a cooperative Role Playing type approach in class V at SDN 20 Air Camar, Padang City. This research is classroom action research (PTK) which uses qualitative and quantitative approaches. Implemented in two cycles, with three meetings covering four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The data collection techniques used are observation, tests and test numbers. The research subjects were 29 teachers and students. Research data was obtained from the assessment of learning implementation plans, implementation processes and learning outcomes. The results of research from the first cycle of the teaching module aspect obtained an average of 87.45% (B), increasing in cycle II to 95.8% (SB). The implementation of cycle I in the teacher activity aspect obtained an average of 86.35% (B) and increased in cycle II to 95.4% (SB). The implementation of cycle I in the student activity aspect obtained an average of 86.35% (B) and increased in cycle II to 95.4% (SB). The learning outcomes of students in cycle I obtained an average of 74.03% (C), increasing in cycle II to 85.65% (B). It can be concluded that the Role Playing model can improve learning outcomes for Pancasila education in elementary schools.*

*Keywords: role playing model, learning outcomes, pancasila education*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terdapat dalam pembelajaran. Kenyataan yang ditemukan belum tercapainya kompetensi yang diharapkan dari hasil belajar peserta didik baik dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* di kelas V SDN 20 Air Camar, Kota Padang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiga kali pertemuan meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan

dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan no tes. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik yang berjumlah 29 orang. Data penelitian diperoleh dari penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran, proses pelaksanaan dan hasil belajar. Hasil penelitian siklus I aspek modul ajar memperoleh rata-rata 87,45% (B) meningkat pada siklus II 95,8% (SB). Pelaksanaan siklus I pada aspek aktivitas guru memperoleh rata-rata sebesar 86,35% (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 95,4% (SB). Pelaksanaan siklus I pada aspek aktivitas peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 86,35% (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 95,4% (SB). Hasil belajar peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 74,03% (C), meningkat pada siklus II menjadi 85,65% (B). Dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: model *role playing*, hasil belajar, pendidikan pancasila.

### **A. Pendahuluan**

Kurikulum merupakan salah satu komponen sistem pendidikan. Dimana kurikulum menggerakkan dan memadukan pelaksanaan proses pendidikan, khususnya dalam seting pendidikan formal. Proses pendidikan tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya kurikulum, karena yang menentukan jalannya proses pendidikan berupa kegiatan pembelajaran ditetapkan dalam kurikulum, tentunya dengan banyak penyesuaian dan transformasi (Nurjanah et al., 2024).

Agar tercapainya tujuan dari kurikulum nasional tersebut, pemerintah telah mengembangkan Kurikulum Merdeka sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Penyempurnaan

kurikulum tersebut dilakukan oleh pemerintah dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia yang lebih baik.

Kurikulum Merdeka juga membebaskan pendidik untuk menggunakan perangkat ajar yang cukup banyak, mulai dari asesmen literasi, modul ajar, buku teks, dan lainnya. Kurikulum merdeka juga dinilai lebih fleksibel dibanding kurikulum sebelumnya. Kurikulum Merdeka menginginkan pembelajaran yang bisa menumbuh kembangkan peserta didik secara holistik agar menjadi pelajar pancasila dan siap menghadapi masa yang akan datang (Lestari dkk., 2023).

Pendidikan Pancasila menurut Permendikbud Rister No. 7 Tahun 2022 adalah ideologi di Indonesia

yang mengemban misi sebagai Pendidikan nilai-nilai Pancasila bagi peserta didik agar menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, berkarakter dan partisipatif dengan kajian atau ruang lingkup utama sebagai dasar ideologi nasional dan berpandangan hidup bangsa. Dalam perwujudannya diperlukan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakter Pendidikan Pancasila yakni sebagai Pendidikan nilai dan moral.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang umumnya mengandung banyak materi teori hingga hal ini dapat membuat peserta didik mengantuk dan mudah bosan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus pandai membaca situasi agar dengan tepat dapat memilih metode pembelajaran yang efektif, bervariasi, tidak monoton dan menyenangkan serta melibatkan secara aktif peserta didik dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih bersemangat dan tidak bosan sehingga mereka menjadi fokus dan serius dalam proses pembelajaran hal ini juga akan berdampak untuk menumbuhkembangkan kemampuan

berpikir kritis mereka selama proses pembelajaran.

Dari observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 20 Air Camar, Kota Padang Peneliti menemukan beberapa hal pada permasalahan perangkat modul ajar, pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar. Permasalahan pada perangkat modul ajar, peneliti menemukan : (1) tidak ditemuinya komponen kompetensi awal komponen pemahaman bermakna dan komponen pertanyaan pemantik, (2) Pada lampiran hanya sedikit ditemui bahan ajar atau bahan bacaan untuk peserta didik hal ini karena pendidik hanya fokus pada buku guru dan buku peserta didik saja, tidak mengembangkannya secara luas sehingga pengetahuan dan pemahaman peserta didik nantinya juga menjadi semakin sempit. Pada lampiran juga tidak terdapat kisi-kisi soal evaluasi dan soal evaluasi.

Dari segi pelaksanaan pembelajaran, permasalahan yang peneliti temukan pada aspek pendidik ialah: (1) Di awal pembelajaran, pendidik tidak ada memberikan rangsangan kepada peserta didik. Seharusnya pemberian rangsangan atau stimulus pada peserta didik

menjadi sangat penting mengingat wawasan peserta didik masih terbatas. Namun yang terjadi di lapangan ialah pendidik langsung meminta peserta didik untuk membuka buku pelajaran dan menjelaskan materi, (2) Dalam pembelajaran pendidik belum melibatkan peserta didik sepenuhnya untuk berpartisipasi menggali informasi pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung terfokus pada guru (teacher center), (3) Dalam proses pembelajaran, pendidik belum menerapkan pendekatan atau model pembelajaran yang bervariasi yang bisa meningkatkan keaktifan peserta didik, (4) Pembelajaran cenderung berupaya meningkatkan aspek kognitif peserta didik dan kurang memperhatikan aspek sikap serta keterampilannya, (5) Dalam memperoleh materi pembelajaran peserta didik menerima langsung materi dari pendidik dan juga tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri.

Permasalahan-permasalahan pembelajaran tersebut menimbulkan dampak bagi peserta didik yaitu, 1) Dalam proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang belum terlibat secara aktif dalam

memperoleh pengetahuannya, seharusnya peserta didik harus dilibatkan secara aktif agar pembelajaran terkesan lebih bermakna bagi peserta didik. 2) Peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang menuntut pemahaman, 3) Peserta didik tidak fokus dalam memahami materi bacaan, 4) Peserta didik kesulitan berkolaborasi dengan teman di dalam kelompok, 5) Peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini berdampak pada pemahaman dan hasil belajar peserta didik yang rendah sehingga masih banyak hasil belajar peserta didik yang berada di bawah KKTP. Hal tersebut terbukti Dari hasil nilai asesmen tengah semester.

Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu pendidik harus mengubah cara mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diberikan hal ini dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran secara optimal, model Pembelajaran adalah perencanaan yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran dikelas (Sari, 2020). Salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. Penggunaan metode *Role Playing* merupakan salah satu cara merancang pembelajaran yang dapat menumbuhkan perilaku, nilai dan kreativitas peserta didik. Peserta didik dapat meningkatkan kreativitasnya selama proses pembelajaran dan membangkitkan interaksi antar sesama-nya yang kuat dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Menurut Joyce (dalam Jhonnedy dkk., 2023: 1938) "*Role Playing* mengeksplorasi bagaimana nilai-nilai mendorong perilaku dan menaikkan kesadaran peserta didik tentang peran nilai-nilai dalam kehidupan mereka dan kehidupan orang lain. Peran adalah rangkaian perasaan, ucapan, dan tindakan. Melalui peran yang dijalankan, kekuatan dari nilai-nilai yang diperankan dihidupkan dalam dirinya sehingga memunculkan penghayatan dalam ucapan dan perilakunya. Anak-anak dapat belajar untuk menghayati

perannya sendiri dan peran orang lain sekaligus mengerti sikap, perasaan, dan nilai-nilai yang mendasarinya melalui strategi ini yang lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran."

Berdasarkan sudut pandang ini, masuk akal untuk berasumsi bahwa dengan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* (bermain peran) dan memanfaatkan alat-alat yang tersedia bagi mereka, peserta didik akan lebih terlibat dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan membantu. berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu,peneliti bermaksud untuk mengadakan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) nantinya dengan judul "**Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri 20 Air Camar, Kota Padang**".

## **B. Metode Penelitian**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) atau disingkat dengan PTK. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kegiatan penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas pengajarannya sendiri dengan disertai refleksi diri. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) juga bertujuan untuk peningkatan mutu pengajaran dan pemecahan masalah pada peserta didik (Arissaputra, 2023).

#### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (dua) Tahun Ajaran 2023/2024 di kelas V SDN 20 Air Camar, Kota Padang. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, yaitu siklus I dengan dua kali pertemuan, dan siklus II dengan satu kali pertemuan. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 30 April 2024. Siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 07 Mei 2024. Sedangkan siklus II dengan 1 pertemuan dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2024.

#### **Target atau Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik

kelas V SD Negeri 20 Air Camar, Kota Padang. Dengan jumlah peserta didik 29 orang. Yang terdiri dari 16 orang peserta didik laki-laki, dan 13 orang peserta didik perempuan yang terdaftar di semester II Tahun Ajaran 2023/2024. Selain itu, yang terlibat dalam penelitian yang ini adalah peneliti sebagai praktisi dan pendidik kelas yang bersangkutan sebagai observer.

#### **Prosedur**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

#### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data penelitian yang dilaksanakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari pengamatan penilaian setiap tindakan perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan kegiatan pendidik dan peserta didik menggunakan model *Role Playing* di kelas V SD Negeri 20 Air Camar, Kota Padang. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Role Playing*. Data dalam penelitian

ini berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang terdiri dari lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas pendidik dan peserta didik, lembar tes dan non tes.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dan non tes. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajari dan melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model *Role Playing*. Sedangkan non tes digunakan untuk mengamati sikap peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan model analisis data kualitatif dan kuantitatif, memeriksa data yang telah direduksi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi secara terpisah-pisah untuk mendapatkan informasi yang mendukung pembelajaran serta mengidentifikasi hambatan

pembelajaran.

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

#### **1. Siklus I**

##### **Perencanaan**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan observer terhadap peneliti, pada pengamatan modul ajar siklus I pertemuan I memperoleh skor 20 dengan skor maksimal 24, maka nilai siklus I pertemuan I adalah 83,3% dengan predikat baik (B) dan meningkat pada siklus I pertemuan II memperoleh skor 22 dengan skor maksimal 24, maka nilai siklus I pertemuan II adalah 91,6% dengan predikat baik (B). Berdasarkan hasil pengamatan rata-rata siklus I adalah 87,45% (B).

##### **Pelaksanaan**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan observer terhadap peneliti, pada pengamatan aktivitas guru siklus I pertemuan I memperoleh skor 36 dengan skor maksimal 44, maka nilai siklus I pertemuan I adalah 81,8% dengan predikat baik (B) dan meningkat pada siklus I pertemuan II dengan perolehan skor 40 dengan skor maksimal 44, maka nilai siklus I pertemuan II adalah 90,9% dengan predikat baik (B). Berdasarkan hasil

pengamatan rata-rata siklus I adalah 86,35% (B).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan observer terhadap peneliti, pada pengamatan aktivitas peserta didik siklus I pertemuan I memperoleh skor 36 dengan skor maksimal 44, maka nilai siklus I pertemuan I adalah 81,8% dengan kualifikasi baik (B) dan meningkat pada siklus I pertemuan II memperoleh skor 40 dengan skor maksimal 44, maka nilai siklus I pertemuan II adalah 90,9% dengan predikat baik (B). Berdasarkan hasil pengamatan rata-rata siklus I adalah 86,35% (B).

### **Hasil Belajar**

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam proses pembelajaran, peneliti mendapati rata-rata penilaian aspek sikap yaitu 60,13 dan meningkat pada siklus I pertemuan II yaitu 76,08. Berdasarkan hasil pengamatan rata-rata siklus I pada aspek sikap adalah 68,47.

Hasil belajar siklus I pertemuan I pada aspek pengetahuan ini dengan perolehan nilai rata-rata kelas yang di dapat yaitu 67,9 dan meningkat pada siklus I pertemuan II dengan perolehan nilai rata-rata kelas 75,2. Jadi rata-rata

hasil belajar pada aspek pengetahuan siklus I adalah 71,55.

Hasil belajar siklus I pertemuan I pada aspek keterampilan peserta didik memperoleh skor rata-rata 73,3 dan meningkat pada siklus I pertemuan II dengan perolehan skor rata-rata 78,88. Jadi rata-rata siklus I pada aspek keterampilan adalah 76,09.

## **2. Siklus II**

### **Perencanaan**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan observer terhadap peneliti, pada pengamatan modul ajar siklus II memperoleh skor 23 dengan skor maksimal 24, maka nilai siklus II adalah 95,8% dengan predikat sangat baik (SB).

### **Pelaksanaan**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan observer terhadap peneliti, pada pengamatan aktivitas guru siklus II memperoleh skor 42 dengan skor maksimal 44, maka nilai siklus II adalah 95,4 % dengan predikat baik (B).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan observer terhadap peneliti, pada pengamatan aktivitas peserta didik siklus II memperoleh skor 42 dengan skor maksimal 44, maka nilai

siklus II adalah 95,4% dengan predikat sangat baik (SB).

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar ini didapatkan melalui pengamatan guru terhadap sikap yang menonjol pada peserta didik dengan menggunakan jurnal penilaian sikap pada siklus II. Berdasarkan pengamatan peneliti dalam proses pembelajaran, peneliti mendapati rata-rata penilaian aspek sikap yaitu 82,97.

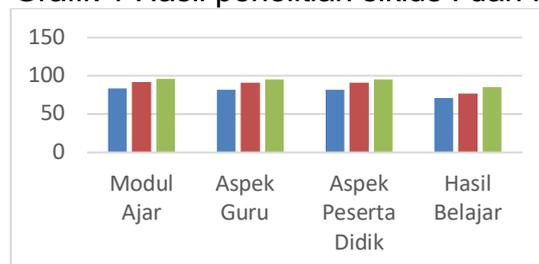
Hasil belajar siklus II pada aspek pengetahuan ini didapat dari hasil tes berupa 10 buah soal objektif. Perolehan nilai rata-rata kelas yang di dapat yaitu 84,8.

Hasil belajar ini didapatkan melalui penilaian terhadap keterampilan peserta didik yang merujuk pada indikator yang telah dibuat oleh guru. Hasil belajar pada aspek keterampilan memperoleh skor rata-rata 85,34.

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan kolaborasi praktisi (peneliti) dengan guru kelas, hasil belajar siswa pada siklus II ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran sudah

menunjukkan peningkatan. Dengan demikian penelitian ini dicukupkan sampai siklus II, keputusan ini berdasarkan kesepakatan peneliti dan guru kelas V SDN 20 Air Camar sebagai observer.

Grafik 1 Hasil penelitian siklus I dan II



### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, simpulan yang dapat diambil peneliti adalah sebagai berikut: (1). Perencanaan, Hasil pengamatan modul ajar siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai 83,3% dengan kualifikasi baik (B), meningkat pada siklus I pertemuan 2 yaitu dengan nilai 91,6% dengan kualifikasi baik (B). Peningkatan terjadi pada siklus II menjadi 95,8% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya perencanaan pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat. (2). Pelaksanaan, Hasil pengamatan dari aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II. Pelaksanaan

siklus I pertemuan I pada aktivitas guru memperoleh persentase 81,8% dengan kualifikasi baik (B), dan aktivitas peserta didik memperoleh persentase 81,8% dengan kualifikasi baik (B). Meningkat pada siklus I pertemuan II pada aktivitas guru memperoleh persentase 90,9% dengan kualifikasi baik (B), dan pada aktivitas peserta didik memperoleh persentase 90,9% dengan kualifikasi baik (B). Peningkatanpun kembali terjadi pada siklus II pada aktivitas guru memperoleh persentase 95,4% dengan kualifikasi sangat baik (SB), dan pada aktivitas peserta didik memperoleh persentase 95,4% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Role Playing* berdasarkan aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat.

(3). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dapat dilihat dari nilai pengetahuan dan keterampilan. Pada siklus I pertemuan I rata-rata nilai pengetahuan dan keterampilan adalah 71,03 dengan predikat perlu bimbingan (D). Meningkat pada siklus I pertemuan II, yakni diperoleh rata-

rata nilai pengetahuan dan keterampilan adalah 73,3 dengan predikat perlu bimbingan (D). Peningkatanpun kembali terjadi pada siklus II, yakni diperoleh rata-rata nilai pengetahuan dan keterampilan adalah 85,65 dengan predikat baik (B). Berdasarkan hasil ini dapat terlihat hasil belajar pendidikan pancasila menggunakan model *Role Playing* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adrianus Tirta Malvin Arissaputra. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Praktik Inovatif di Ruang Kelas*. GurulInovatif.  
[https://guruinovatif.id/artikel/pene-litian-tindakan-kelas-ptk-meningkatkan-kualitas-pembelajaran-melalui-praktik-inovatif-di-ruang-kelas?username=adrianustirtamalvinarissaputra&is\\_from\\_register=true](https://guruinovatif.id/artikel/pene-litian-tindakan-kelas-ptk-meningkatkan-kualitas-pembelajaran-melalui-praktik-inovatif-di-ruang-kelas?username=adrianustirtamalvinarissaputra&is_from_register=true)
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.  
<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Jaya, F. (2019). Buku Perencanaan Pembelajaran-full.pdf. In 2019 (p. 152).  
<http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/8483>

- Jhonnedy, S., Djoys, R. A., & Lamhot, N. (2023). Strategi PAK dan Model “*Role Playing*” Berbasis Keluarga Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1707–1715.
- kemdikbud. (2018). *No Title*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/04/kualitas-penilaian-hasil-belajar-semakin-meningkat-kedaulatan-guru-diperkuat>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2019). Bahan ajar pengenalan pembelajaran ( terintegrasi PPK , literasi , HOTS , 4Cs ). *Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan*, edisi ke-1.
- Kurikulum, P., Pembelajaran, D. A. N., & Eva, A. (2024). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran abad 21 eva siti faridah dkk[1] (1)* (Issue December 2023).
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/840>
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tanggerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maria Ulfah, S., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berbicara. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 83–91. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17324>
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Civic Conscience. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 7(1), 34–46. <https://doi.org/10.36706/jbti.v7i1.10082>
- Purwanto. (n.d.). *Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar (Yogyakarta:*

- Pustaka Pelajar*, 2016), hlm. 44.  
Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2014) , hlm. 45.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>
- Rifai, A., Agustin Ingrid Zefanya, R., Tamara Putri, A., Duta Al-Ihya, A., Mona Adha, M., & Tosy Hartino, A. (2021). Pendidikan Pancasila Dalam Konteks Materi Pembelajaran Bagi Mahasiswa (Generasi Muda) Pada Era Kekinian Society 5.0. *E Prosiding Seminar Nasional Virtual Pendidikan Kewarganegaraan 2021 "Respons Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Menyambut Era Society 5.0,"* 339–348. [http://repository.lppm.unila.ac.id/33707/1/PROSIDING SEMNAS RIFAI.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/33707/1/PROSIDING_SEMNAS_RIFAI.pdf)
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>
- Sembiring, N. T. B. (2021). *Paidea: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia* Penerapan Disiplin Tata Tertib Sekolah dalam Pembentukan dan Perubahan Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Paidea: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(2), 54–60. <https://journal.actual-insight.com/index.php/paidea/article/view/961>
- Setiawan, R., Syahria, N., Andanty, F. D., & Nabhan, S. (2022). Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Inggris Smk Kota Surabaya. *Jurnal Gramaswara*, 2(2), 49–62. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2022.002.02.05>
- 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: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i3.389>