

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE ROLE PLAYING
DENGAN PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT)
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS 6 SD 060852 MEDAN AREA**

Juliana¹, Yaparno Famahato Daeli², Ade Putra Pulungan³, Agung Jiwana⁴, Helpi Suryani Manurung⁵, Lia Muniar Lumbantoruan⁶, Sarah Nur Suhaila Siregar⁷
Pendidikan Profesi Guru (PPG), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Katolik Santo Thomas Medan
anna.jait@gmail.com, yaparnofamahatodaeli@gmail.com,
adeputrapulungan54@gmail.com, jiwanaagung96@gmail.com,
helpisuryani18@gmail.com, liamun2907@gmail.com,
sarahnursuhaila99@gmail.com

ABSTRACT

The learning of Pancasila Education in Class 6 of SDN 060825 Medan Area is the focus of this study. The Role-Playing method is used to improve students' understanding of the rights, obligations and responsibilities related to the environment and culture owned by students. Based on this study, students are less interested in Pancasila Education material because it is conventional and less interactive, which results in students not being involved and getting poor learning outcomes. On the other hand, through the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach, the Role-Playing method makes learning more interactive and enjoyable, and student learning outcomes increase. Therefore, its implementation requires improved classroom management and teacher creativity. Therefore, this study suggests that teachers should be trained in implementing the Role-Playing method properly accompanied by scenarios that are adjusted to the student's environmental situation. They must also create interesting learning materials, use technology, and create a supportive learning environment. To find out how effective role-playing is, periodic evaluations are also needed. By implementing this recommendation, it is hoped that the quality of PKN learning in Class 6 of SDN 060825 Medan Area will increase significantly.

Keywords: Pancasila Education; Culturally Responsive Teaching; Role-Playing, right and obligation

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan pancasila di Kelas 6 SDN 060825 Medan Area menjadi fokus penelitian ini. Metode Role-Playing digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap hak, kewajiban dan tanggung jawab yang terkait dengan lingkungan serta budaya yang dimiliki oleh peserta didik. berdasarkan penelitian ini peserta didik kurang memiliki minat dalam materi Pendidikan pancasila karena konvensional dan kurang interaktif, yang mengakibatkan siswa tidak terlibat dan memperoleh hasil belajar yang buruk. Di sisi lain, melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* metode Role-Playing membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, dan hasil belajar siswa meningkat. Oleh karena itu, implementasinya memerlukan peningkatan manajemen kelas dan kreativitas guru. Oleh karena itu, penelitian ini

menyarankan bahwa guru harus dilatih dalam menerapkan metode Role-Playing dengan baik disertai dengan skenario yang disesuaikan dengan situasi lingkungan peserta didik. Mereka juga harus membuat materi pelajaran yang menarik, menggunakan teknologi, dan membuat lingkungan pembelajaran yang mendukung. Untuk mengetahui seberapa efektif role-playing, evaluasi berkala juga diperlukan. Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan kualitas pembelajaran PKN di Kelas 6 SDN 060825 Medan Area akan meningkat secara signifikan

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila; CRT (Culturally Responsive Teaching); Role-Playing; Hak dan Kewajiban

A. Pendahuluan

Kehidupan dan apa yang disebut dengan pendidikan mempunyai keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan. Istilah Yunani untuk pendidikan, *pedagogik*, mengacu pada ilmu memimpin generasi muda. Mewujudkan potensi anak sejak lahir itulah yang orang Romawi lihat sebagai pendidikan, *educare* yang berarti melahirkan dan memimpin. Pendidikan dalam bahasa Jerman adalah *Erziehung*, yang sama dengan *educare* dan mengacu pada proses menghidupkan potensi atau kemampuan tersembunyi anak. Menurut (Amelia & Ramadan, 2021) menyatakan bahwa pendidikan adalah segala situasi kehidupan yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan kehidupan, interaksi manusia antara guru atau pendidik dengan peserta didik atau peserta didik yang dapat menunjang perkembangan manusia seutuhnya yang berorientasi pada nilai-nilai dan

pelestarian serta perkembangan budaya. berkaitan dengan upaya pembangunan manusia. Dalam dunia pendidikan tidak lepas dari yang namanya pendidik atau yang disebut dengan guru. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Dalam hal ini, guru dituntut untuk terampil memilih atau bahkan memadukan pendekatan yang menyakinkan untuk menangani kasus manajemen kelas yang tepat dengan masalah yang dihadapi (Zamili, 2020). Selanjutnya pendapat menurut Efendi dkk (2021) bahwa peran guru multidimensi, tidak hanya menyampaikan ilmu, tetapi juga membimbing, memotivasi, dan memfasilitasi murid untuk mencapai potensi terbaiknya.

Temuan penulis mengenai penerapan Pendidikan Pancasila khususnya di kelas VI SDN 060825 Medan Area menunjukkan bahwa

guru masih banyak menggunakan pendekatan konvensional dalam pembelajarannya dan penggunaan model pembelajaran yang beragam masih belum sepenuhnya diterapkan. Instruktur mungkin tidak mahir dalam metode pembelajaran saat ini. Skenario lain yang muncul di kelas sepanjang proses belajar mengajar adalah ketika siswa tertentu yang kesulitan belajar tidak mau terbuka kepada gurunya atau berani mengomunikasikan keadaannya karena takut ditertawakan. sehingga siswa kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran Hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut belum menyerahkan pekerjaan rumahnya dan memberikan jawaban yang salah pada beberapa soal ujian pertama. Siswa yang gagal menyelesaikan pekerjaan rumahnya mengatakan bahwa tugas yang diberikan guru terlalu menantang. Ia merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas sekolah yang ditugaskan, sehingga ia enggan dan kurang motivasi untuk belajar. Hal ini akan mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang ideal. Menurut Abdurrahman dalam Nabila (2019) pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik adalah salah satu faktor penyebab rendahnya atau

kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep pelajaran tersebut. Pendekatan tradisional, misalnya menempatkan peserta didik sebagai pendengar dalam proses pembelajaran. Menurut Husni (2016) salah satu pernyataan bahwa seorang telah belajar sesuatu adalah adanya tingkah laku dalam dirinya. Adanya peningatan pengetahuan, perilaku dan sikap pada diri siswa merupakan suatu fenomena dimana siswa dapat dikatakan telah belajar.

Metode menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan suatu hal, termasuk juga pembelajaran. Muhammad Abdu Rahim Ghunaimah dalam Nasution (2020) mendefinisikan metode mengajar sebagai cara-cara praktis yang menjalankan tujuan-tujuan dari maksud-maksud pengajaran. Telah banyak metode pada penelitian terdahulu dalam meningkatkan hasil belajar, seperti halnya metode Role-Playing, Role-Playing merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran tertentu dalam situasi simulasi yang berhubungan dengan materi yang diajarkan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Hamzah dan Nurdin (2018), menunjukkan pengaruh positif dalam

hasil belajar siswa. Namun metode tersebut tak selamanya efektif untuk dilaksanakan, hal itu dapat menyebabkan siswa akan merasakan kejenuhan.

Untuk meningkatkan hasil belajar dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, peneliti menerapkan metode *role-playing* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)*. Metode ini merupakan salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran tertentu dalam situasi simulasi yang berhubungan dengan materi yang diajarkan, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi serta menekankan pentingnya referensi budaya siswa dalam semua aspek pembelajaran, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Damayanti dkk, 2023; Wati dkk., 2023).

Namun, metode *Role-Playing* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* juga memiliki kelemahan, seperti memerlukan kontrol ekstra dari guru terhadap siswa, pengelolaan kelas, penyusunan naskah peran, dan memastikan jalannya pemeranan

sesuai dengan naskah. Menurut Sholihah dalam Jehaut, dkk (2020), hambatan dalam menggunakan metode bermain peran adalah perlunya kreativitas guru dalam membangun aturan dasar, mengeksplisitkan tujuan pembelajaran, membuat langkah-langkah yang jelas, menggambarkan skenario atau situasi, serta memotivasi siswa untuk tampil di depan publik. Meskipun demikian, metode *Role-Playing* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* memiliki kelebihan yang perlu dipertimbangkan. Endah mengungkapkan bahwa kelebihan metode bermain peran adalah melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi, memberikan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama, serta memajukan keterampilan berkomunikasi siswa. Penelitian sebelumnya mendukung efektivitas metode *Role-Playing* dalam pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Wati (2023) menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam penerapannya. Selain itu, penelitian oleh Damayanti (2021) pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* memperkuat metode *role-*

playing dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar memahami konsep-konsep seperti hak, kewajiban, dan tanggung jawab, tetapi juga melihat bagaimana nilai-nilai tersebut terhubung dengan konteks sosial budaya mereka. Misalnya, dalam skenario simulasi, siswa dapat berperan sebagai warga yang menghadapi dilema antara kepentingan pribadi dan kepentingan umum, atau sebagai pemimpin yang harus membuat keputusan adil dengan mempertimbangkan nilai-nilai kearifan lokal yang relevan. Situasi-situasi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memungkinkan siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan, terutama dalam konteks budaya mereka sendiri.

Berdasarkan temuan masalah metode pembelajaran yang ditemukan di kelas VI SDN 060825 Medan Area dan mempertimbangkan pendapat para ahli yang telah peneliti kemukakan diatas. Maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Bagaimana penerapan metode role-playing berbasis Culturally Responsive Teaching dapat meningkatkan hasil belajar siswa

kelas 6 SD pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab, dan Apakah metode ini efektif dalam meningkatkan kesadaran sosial dan tanggung jawab siswa”.

B. Metode Penelitian

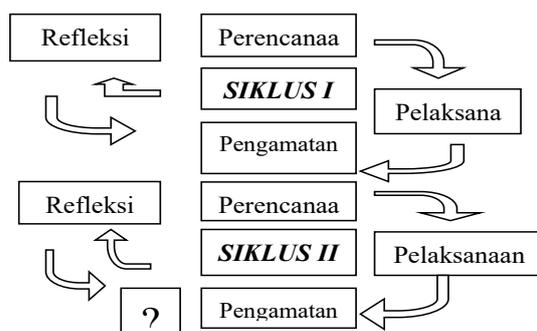
Penelitian ini diklasifikasikan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengidentifikasi atau mengeksplorasi adanya korelasi kausalitas dengan memperbandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerima perlakuan tertentu, dengan kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan yang sama. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Role-Playing* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)*. Menurut Wicaksono dalam Suciati (2021), metode role playing memiliki dua pengertian. Pertama, bermain peran adalah kegiatan bersifat sandiwara dengan tujuan memberikan hiburan. Kedua, bermain peran adalah kegiatan bersifat sosiologis di mana pola-pola perilaku ditentukan oleh norma-norma sosial yang hidup di masyarakat.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian

kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pemilihan pendekatan kualitatif dikarenakan metode penelitian ini menghasilkan data berupa deskripsi dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan, serta perilaku yang diobservasi dari partisipan atau sumber informasi yang relevan (Rukin, 2019). Selanjutnya alur penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Arikunto (2019) yang menyatakan bahwa alur penelitian tindakan kelas adalah model siklus yang dibagi beberapa tahapan: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Siklus pertama dan kedua terdiri dari tindakan belajar pada pertemuan pertama dan evaluasi hasil belajar pada pertemuan kedua. Rancangan PTK Kemmis dan Taggart digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 060825 Medan Area, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian berlangsung pada siklus I tanggal 5 November 2024 dan siklus II tanggal 12 November 2024, Penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan pertama adalah perencanaan, di mana peneliti menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan. Tahapan kedua adalah tindakan, yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role-Playing* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)*. Tahapan ketiga adalah pengamatan, di mana peneliti mengamati proses dan hasil pembelajaran. Tahapan keempat adalah refleksi, yang melibatkan evaluasi hasil pengamatan untuk perbaikan di siklus berikutnya.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan rubrik asesmen berdasarkan nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) hal ini dipergunakan skor yang diperoleh dari hasil pengamatan melalui tes latihan pada siklus I dan siklus II sesuai dengan



Gambar Grafik Siklus PTK (Arikunto 2019)

rubrik asesmen yang disediakan apakah sudah sangat baik, baik, cukup, kurang atau perlu berlatih lagi. Dari penelitian hasil pembelajaran siswa kelas VI-A SDN 060825 Medan Area, materi Hak, Kewajiban, dan Tanggungjawab sudah memperoleh nilai ketuntasan yang dicapai siswa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan.

Data yang diperoleh dari rubrik asesmen berdasarkan nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dianalisis secara kualitatif. Analisis ini melibatkan proses pengkodean data, pengelompokan temuan, serta penafsiran makna dari data yang diperoleh. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang pemahaman, partisipasi, dan kesadaran siswa terhadap materi Hak, Kewajiban, dan Tanggungjawab. Data dianalisis dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengumpulan data menggunakan rubrik asesmen mengenai hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Setelah asesmen

dibagikan ke siswa kelas 6. Kemudian asesmen tersebut diisi oleh para siswa yang sudah melakukan pembelajaran *Role-Playing* yang sudah diterapkan dan asesmen tersebut di bagikan ke masing-masing siswa. Asesmen tersebut berupa asesmen dengan skala Likert lima atau tujuh poin. Di dalam asesmen tersebut pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam asesmen disusun berdasarkan dimensi-dimensi spesifik, seperti empati, kerjasama, tanggung jawab terhadap tugas, dan partisipasi dalam kegiatan sosial. Siswa yang mengisi asesmen mengetahui apa itu kesadaran sosial pada penerapan hak, kewajiban, dan tanggungjawab. Dalam pembelajaran pancasila ini, siswa diminta memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. Selama pembelajaran berlangsung, guru menggunakan lembar observasi dalam mengamati perilaku yang ditunjukkan siswa selama penerapan metode *Role-Playing* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)*. Maka penting dalam penelitian deskriptif kualitatif menggunakan instrumen-instrumen tersebut dan tujuan dari pelaksanaan observasi adalah untuk mengidentifikasi kesulitan yang dialami siswa (Yang & Lin, 2015).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus, pada setiap siklus diterapkannya metode *Role-Playing* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* untuk mengetahui peningkatan kesadaran setiap siswa setelah melakukan pembelajaran dengan penerapan metode *Role-Playing* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)*.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

Aspek Penilaian	Ketuntasan (%)
Hak dan Kewajiban	71,43%
Tanggung Jawab	76%

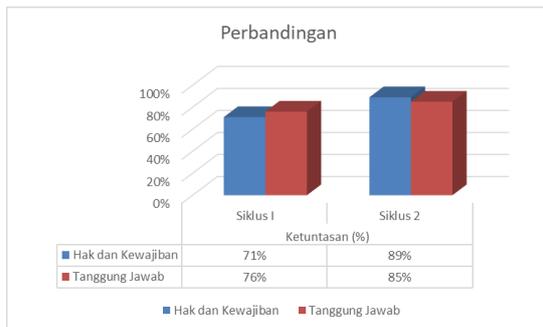
Berdasarkan tabel diatas skor menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas VI A UPT SDN 060825 Medan Area dalam peningkatan hak, kewajiban dan tanggungjawab pada Siklus I diperoleh 71% ketuntasan pada aspek hak dan kewajiban dan 75% ketuntasan siswa dalam aspek tanggungjawab. Maka dengan demikian diambil kesimpulan bahwa persentase ketuntasan siswa dalam peningkatan nilai hak. Kewajiban dan tanggungjawab dapat dikategorikan baik, namun belum maksimal dan perlu diadakan perbaikan pembelajaran Siklus II. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran Siklus II dilakukan dengan memaksimalkan

penerapan model pembelajaran *Role-Playing* dengan skenario yang lebih meningkatkan pemberian motivasi dan penerapan media yang lebih relevan dengan kebudayaan siswa.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II

Aspek Penilaian	Ketuntasan (%)
Hak dan Kewajiban	89%
Tanggung Jawab	86%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas VI A UPT SDN 060825 Medan Area pada Siklus II diperoleh ketuntasan 89% pada aspek hak dan kewajiban dan 86% ketuntasan pada aspek nilai tanggungjawab, dengan rincian pada upaya peningkatan nilai hak dan kewajiban terdapat 3 siswa masih belum tuntas dalam memenuhi KKTP dan 4 ssiwa pada peningkatan aspek tanggung jawab belum tuntas dalam memenuhi KKTP. Meski demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa persentase kesadaran sosial dan tanggungjawab materi Hak, Kewajiban, dan Tanggungjawab mengalami peningkatan hasil belajar siswa dan dapat dikategorikan tuntas. Presentase perbandingan kedua siklus dapat dimati pada gambar berikut.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I Dan II

Berdasarkan Tabel dan Gambar diatas, dapat dilihat perubahan hasil belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran berbasis role-playing dengan pendekatan CRT berhasil meningkatkan hasil belajar pada nilai hak, kewajiban dan tanggung jawab siswa kelas VI A UPT SDN 060825 Medan Area. Peningkatan hasil belajar terlihat signifikan pada pada Siklus II (tuntas 89% pada aspek hak dan kewajiban dan 85% aspek tanggungjawab). Langkah perbaikan pada Siklus II, seperti penggunaan media tambahan dan skenario yang lebih menarik, menunjukkan pentingnya adaptasi metode pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa. Dengan demikian, pendekatan ini dapat direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas di pembelajaran serupa.

Dalam hal ini, mengidentifikasi dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi oleh beberapa siswa

memerlukan pelaksanaan siklus evaluasi berikutnya. Penilaian reguler akan menjamin konsistensi dalam hasil dan menawarkan kesempatan untuk lebih menyesuaikan taktik pembelajaran dengan tuntutan siswa. Di sisi lain, data siklus II mengungkapkan bahwa 89% pada aspek hak dan kewajiban dan 85% aspek tanggungjawab telah mencapai tingkat kepuasan yang tinggi dengan menggunakan teknik penilaian yang diberikan. Hasil tersebut membuktikan bahwa metode role-plating dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* efektif dalam meningkatkan kesadaran sosial dan tanggungjawab siswa. Keberhasilan metode *role-playing* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* disebabkan siswa seakan-akan mengalami langsung kejadian ataupun peristiwa. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan serangkaian kegiatan yang menekankan pada aspek kerja sama, komunikatif, dan interpretasi (Yulianto et al., 2020). Sejalan dengan hasil penelitian oleh Abang Tri, dkk (2014) yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar dengan Metode *Role Playing* Siswa Kelas X IPA" menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik di siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 52 atau

sebesar 42,42% menjadi 66,57 dengan presentase 78,78% pada siklus II.

Namun, ingatlah bahwa penilaian berkelanjutan masih diperlukan untuk menjamin standar pengambilan keputusan yang tepat dan relevan dengan keadaan nyata siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penilaian menyeluruh yang dilakukan secara teratur akan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menjamin bahwa metodologi pembelajaran yang berlaku dan tuntutan siswa selaras.

D. Kesimpulan

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode Role-Playing dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi kesadaran sosial dan tanggung jawab terkait hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase siswa yang memperoleh skor memuaskan dari 71% ketuntasan pada aspek hak dan kewajiban dan 75% ketuntasan siswa

dalam aspek tanggungjawab pada siklus pertama menjadi 89% pada aspek hak dan kewajiban dan 85% aspek tanggungjawab pada siklus kedua. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum mencapai skor memuaskan, menunjukkan bahwa pemahaman atau penerapan konsep-konsep yang diajarkan masih memerlukan perbaikan, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar.

Meskipun efektif, metode Role-Playing dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* juga memiliki kelemahan seperti kebutuhan akan kreativitas guru dalam mengelola kelas dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan dukungan yang memadai bagi guru dalam mengimplementasikan metode ini. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk terus mengembangkan dan menerapkan metode Role-Playing dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching*, serta melakukan evaluasi berkala untuk memastikan konsistensi hasil dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Dengan demikian, diharapkan akan terjadi peningkatan berkelanjutan dalam hasil belajar siswa dan tercipta kondisi

belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

<https://doi.org/10.15294/jpii.v9i4.25544>

DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, A. (2019). Pancasila Value Education Through Learning The Role Playing Method of Elementary School Students (Case Study in Grade V SDN 1 Datar). *Proceedings of the Proceeding of the 2nd International Conference Education Culture and Technology, ICONECT 2019, 20-21 August 2019, Kudus, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.20-8-2019.2288152>.
- Amelia, M., & Ramadan, ZH (2021). *Implementation of Character Education Through School Culture in Elementary Schools*. *Basicedu Journal*, 5(6), 5548–5555. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1701>
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka. Cipta
- Astuti, F. H., & Mustakim, I. (2022). Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2). DOI: <https://doi.org/10.33394/realita.v6i2.4539>
- Atmojo, S.E. (2020). *Student ' s disaster literation in ' SETS ' (science environment technology and society) disaster learning*. *Elementary Education Online*, 2020, 19(2), 667– 678. DOI:
- Efendi, I., Prawitasari, M., dan Susanto, H, (2021), Implementasi Penilaian Guru, Bandung.
- Jehaut, Y. A., Harini, H., & Ayuningrum, S. (2020, November). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn pada Materi Sumpah Pemuda melalui Metode Role Playing. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 36-43). <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/399/511>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c). Diambil dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c). <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/download/2685/1908>
- Nasution, M. H. (2020). *Metode nasehat perspektif pendidikan islam*. *Al-Muaddib: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 5(1), 53-64. DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/muaddib.v5i1.53-64>
- Rosmayati, S., Maulana, M. A., Sauri, M. P. D. H. S., & Barlian, H. U. C. (2021). *Pengelolaan Pembelajaran Dalam Proses*

Pengembangan Sosial
Emosional Standar Paud.
GUEPEDIA.

Rukin. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia..

Sari, R. P., Zuardi, Z., Reinita, R., & Zikri, A. (2020). *Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.* Jurnal Basicedu, 4(1), 221-227. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.324>

Suciati, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi tentang Jati Diri (Talking About Self) melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas X MIPA. 1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 1(2), 157-176. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.50>

Zamili, U. (2020). Peranan Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Di Sekolah. Jurnal Pionir, 6, 311–318. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/pionir/article/view/1297>