

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP NILAI-NILAI PANCASILA SISWA DI
KELAS II SDK DON BOSKO 4 KOTA KUPANG**

Maria Devita Memo¹, Petrus Ly², Martha K. Kota³
^{1,2,3} PGSD FKIP, Universitas Nusa Cendana Kupang¹
devimemo757@gmail.com¹; lypetrus1959@gmail.com²,
marthakota87@gmail.com³

ABSTRACT

The study entitled “The Effect of the Role Playing Learning Model on Students’ Ability to Understand the Concepts of Pancasila Values in Grade II at SDK Don Bosko 4 Kupang City” was motivated by students’ low ability in understanding the concepts of Pancasila values. This condition was identified through preliminary observations, which revealed that only 40% of students achieved the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP), while the remaining 60% had not yet met the expected criteria. This study employed a quantitative research approach that focused on the analysis of numerical data obtained through statistical techniques. The sample of the study consisted of all 20 students in Grade II. The research involved two variables, namely the role playing learning model as the independent variable and students’ understanding of the concepts of Pancasila values as the dependent variable. Data collection techniques included tests, observations, and documentation. Meanwhile, the data analysis techniques applied in this study consisted of normality testing, homogeneity testing, linearity testing, and hypothesis testing. The results of the normality test showed significance values of 0.086 for the pretest data and 0.193 for the posttest data, indicating that the data were normally distributed. The homogeneity test produced a significance value of 0.542, showing that the data were homogeneous, while the linearity test obtained a significance value of 0.987, indicating a linear relationship between the variables. Furthermore, the hypothesis test showed that the mean pretest score was 52.50, while the mean posttest score increased to 64.50. Based on the results of the study, it can be concluded that the role playing learning model is effective in improving students’ conceptual understanding of Pancasila values material.

Keywords: Role Playing Learning Model, Conceptual Understanding, and Pancasila Values

ABSTRAK

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Nilai-Nilai Pancasila Siswa Di Kelas II SDK Don Bosko 4 Kota Kupang” dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan dalam memahami konsep nilai-nilai Pancasila. Hal ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menemukan bahwa hanya 40% siswa yang mencapai KKTP, sedangkan 60% siswa lainnya belum mencapai KKTP. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif yang menekankan analisis data numerik yang diperoleh melalui teknik statistik. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II yang

berjumlah 20 orang. Terdapat dua variabel pada penelitian ini, di antaranya model *role playing* sebagai variabel bebas dan pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila sebagai variabel terikat. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini di antaranya uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, dan uji hipotesis. Hasil uji normalitas memperoleh nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,086 dan data *posttest* sebesar 0,193; hasil uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi data 0,542; hasil uji linearitas memperoleh nilai signifikansi 0,987 dan pada uji hipotesis diperoleh nilai rata-rata (*mean*) dari nilai *pretest* sebesar 52,50 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 64,50. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi nilai-nilai Pancasila.

Kata Kunci: Model *role playing*, Pemahaman Konsep dan nilai-nilai Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya terencana dan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Al Firman & Yakobus Ndonga, 2024). Dalam konteks pendidikan dasar, proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter serta pengembangan pemahaman konsep yang bermakna. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pengembangan kemampuan siswa secara utuh, meliputi aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam

kehidupan (Munandar et al., 2022).

Dalam konteks pengembangan kurikulum nasional, kurikulum pendidikan di Indonesia dirancang tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter, moral, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila menuntut adanya pemahaman konsep yang mendalam agar siswa mampu mengaitkan materi dengan

realitas kehidupan yang mereka alami.

Meskipun demikian, dalam praktik pembelajaran di lapangan, proses pembelajaran sering kali masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal keterlibatan siswa dan pemahaman konsep. Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara dengan guru kelas II SDK Don Bosko 4, ditemukan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi nilai-nilai Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh data bahwa hanya sekitar 40% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 60% lainnya belum mencapai hasil yang diharapkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman konsep siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila yang diajarkan masih belum optimal.

Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) menyebabkan siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif, sehingga

kurang memiliki kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran juga turut berkontribusi terhadap rendahnya pemahaman konsep siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaitkan konsep nilai-nilai Pancasila dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*), yang menekankan pada pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila melalui keterlibatan aktif, refleksi, serta kemampuan mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata (Rosiyati et al., 2025). Pendekatan ini mendorong siswa untuk tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep yang dipelajari.

Salah satu bentuk implementasi

pendekatan tersebut adalah melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung melalui kegiatan bermain peran dalam situasi tertentu yang relevan dengan materi pembelajaran (Azhari & Anas, 2025). Melalui kegiatan ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengalami secara langsung situasi yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Secara operasional, penerapan model pembelajaran *role playing* dilakukan melalui tahapan yang sistematis, meliputi pemanasan kelompok, pemilihan partisipan, pengaturan *setting*, penentuan pengamat, pelaksanaan pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, serta tahap refleksi berupa *sharing* dan generalisasi pengalaman (Ly, 2022). Rangkaian tahapan ini menunjukkan bahwa model *role playing* tidak hanya menekankan aktivitas bermain peran, tetapi juga proses refleksi dan penguatan konsep secara berkelanjutan, sehingga

mendukung terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman pada siswa, khususnya pada pembelajaran yang menekankan aspek nilai dan sikap (Febianto et al., 2024). Selain itu, pendekatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep secara lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah.

Meskipun demikian, kajian yang secara khusus membahas pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar, terutama pada jenjang kelas rendah, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga belum memberikan gambaran yang spesifik mengenai efektivitas model ini dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Lebih lanjut, model pembelajaran *role playing* juga mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar. Kegiatan bermain peran memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, tetapi juga untuk menguji secara empiris pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila pada siswa. Pendekatan empiris ini penting untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi benar-benar disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan, sehingga hasil penelitian memiliki validitas ilmiah yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dengan mempertimbangkan berbagai permasalahan dan potensi

solusi tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membantu mereka dalam memahami konsep nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam dan bermakna. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas II SDK Don Bosko 4 Kota Kupang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang menekankan analisis data numerik yang diolah menggunakan teknik statistik. Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental* dengan jenis *one group pretest-posttest design*, yaitu pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan untuk menguji adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila pada siswa.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas II SDK Don Bosko 4 Kota Kupang pada tahun ajaran 2025/2026, dengan

menggunakan seluruh siswa kelas II yang berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen. Terdapat dua kelompok variabel pada penelitian ini, di antaranya model *role playing* sebagai variabel bebas dan pemahaman konsep nilai-nilai pancasila sebagai variabel terikat. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui pemahaman konsep nilai-nilai pancasila setelah pembelajaran menggunakan model *role playing*.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27 untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians data, sedangkan uji linearitas dilakukan untuk melihat hubungan yang linear antara variabel penelitian. Setelah seluruh uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya

dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian kuantitatif ini dilakukan dalam satu rangkaian kegiatan yang terstruktur, yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Selama pelaksanaan penelitian, dilakukan pengamatan terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *role playing* berada pada kategori baik hingga sangat baik, dengan tingkat ketercapaian aktivitas siswa sekitar 80%–90%. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, serta terlibat dalam kegiatan bermain peran dan diskusi. Tingginya tingkat keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa model *role playing* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa, sehingga mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat

langsung dalam proses pembelajaran.

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan dan kelayakan instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen dinyatakan valid apabila mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur serta menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, pengujian validitas menggunakan validitas ahli (*expert judgment*) melalui lembar validasi yang mencakup beberapa aspek penilaian, yaitu kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian, kesesuaian indikator yang diukur, ketepatan penggunaan bahasa, kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman siswa, serta kejelasan penyusunan kalimat pada setiap butir instrumen. Proses validasi dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah sesuai dengan indikator penelitian dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan bahasa disusun secara sederhana, jelas, dan komunikatif serta menghindari adanya makna ganda agar dapat meminimalisasi kesalahan interpretasi oleh siswa.

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi

suatu instrumen dalam menghasilkan data penelitian. Pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan metode tes ulang (*test-retest*), yaitu dengan memberikan instrumen yang sama kepada responden yang sama pada waktu yang berbeda. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila pengukuran dilakukan lebih dari satu kali terhadap gejala yang sama menggunakan alat ukur yang sama. Dalam penelitian ini, instrumen dinyatakan reliabel apabila menunjukkan tingkat konsistensi yang tinggi terhadap hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli, sehingga instrumen tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Pada uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,086 dan *posttest* sebesar 0,193, yang dimana keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi dasar dalam analisis statistik parametrik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data berada dalam kondisi normal dan tidak mengalami penyimpangan yang signifikan, sehingga hasil analisis

penelitian dapat dianggap representatif dan dapat dipercaya. Terpenuhinya asumsi normalitas ini menjadi dasar yang kuat dalam penggunaan uji parametrik.

Tabel 1 Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	<i>Pretest</i>	.917	20	.086
Test	<i>Posttest</i>	.935	20	.193

Hasil uji homogenitas varians menggunakan uji *Levene* menunjukkan nilai signifikansi pada *Based on Mean* sebesar 0,542. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varians yang homogen. Selain itu, nilai signifikansi pada *Based on Median* sebesar 0,601, *Based on Median and with adjusted df* sebesar 0,601, serta *Based on Trimmed Mean* sebesar 0,555, yang seluruhnya juga lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antarkelompok data. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa tingkat keragaman data cenderung seragam dan memenuhi salah satu asumsi dasar dalam

analisis statistik parametrik. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas, data penelitian dinyatakan layak untuk digunakan dalam analisis lanjutan, sehingga hasil pengujian yang diperoleh dapat dianggap representatif, dan dapat dipercaya.

Tabel 2 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Test	Based on Mean	.378	1	38	.542
	Based on Median	.278	1	38	.601
	Based on Median and with adjusted df	.278	1	37.870	.601
	Based on trimmed mean	.355	1	38	.555

Hasil uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,987, yang mana nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara nilai *pretest* dan *posttest* bersifat linear, sehingga memenuhi asumsi linearitas dalam analisis statistik. Selain itu, pada bagian *Linearity* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang menunjukkan adanya hubungan linear yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Kondisi ini mengindikasikan bahwa peningkatan

nilai *pretest* diikuti oleh peningkatan nilai *posttest* secara konsisten. Dengan terpenuhinya asumsi

linearitas, data penelitian dinyatakan layak untuk digunakan dalam analisis statistik lanjutan.

Tabel 3 Uji Linearitas
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest * Pretest	Between Groups	(Combined)	7961.667	7	1137.381	40.946	.000
		Linearity	7937.892	1	7937.892	285.764	.000
		Deviation from Linearity	23.775	6	3.963	.143	.987
Within Groups			333.333	12	27.778		
Total			8295.000	19			

Pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai $t_{hitung} = -10,258$ lebih kecil dari $t_{tabel} = -2,093$, serta nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman konsep nilai-nilai pancasila siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini juga diperkuat oleh peningkatan nilai rata-rata, dari 46,50 (*pretest*) menjadi 77,50 (*posttest*). Peningkatan ini Menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep nilai-nilai pancasila siswa, karena melalui kegiatan bermain peran siswa

memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Tabel 4 Uji Hipotesis
Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Paired Differences	-12.000	5.231	1.170	-14.448	-9.552	-10.259	19	.000

Tabel 4 Uji Hipotesis

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Dalam konteks ini, model *role playing* memungkinkan siswa

untuk mengaitkan konsep abstrak dengan situasi nyata, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan.

D. Kesimpulan

Model pembelajaran *role playing* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa. Melalui kegiatan bermain peran yang berkaitan dengan situasi nyata, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mampu membangun pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan bermakna.

Pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila siswa dapat dilihat dari ketercapaian indikator pembelajaran, meliputi kemampuan menjelaskan konsep, memberikan contoh dan noncontoh, mengklasifikasikan, menginterpretasikan, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest*, ketercapaian seluruh indikator pada hasil *posttest*

lebih baik dibandingkan dengan hasil *pretest*, sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila siswa.

Selain aspek kognitif, model pembelajaran *role playing* juga berdampak positif terhadap aspek sikap dan perilaku siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan peningkatan dalam kerja sama, tanggung jawab, disiplin, serta sikap saling menghargai selama proses pembelajaran berlangsung.

Model *role playing* berpengaruh secara signifikan dan efektif terhadap pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila siswa, baik dalam memahami materi secara mendalam, terstruktur, maupun menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Al Firman, & Yakobus Ndona. (2024). Peran Pendidikan dalam Membangun Sikap Ketuhanan

- yang Maha Esa. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 66–72.
- Ananda, D., & Kristin, F. (2023). Applying Role-Playing Learning Model to Improve Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Elementary School Students. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 157–172.
- Azhari, W., & Anas, N. (2025). The Effect of Role Play Learning Model on Students' Critical Thinking Skills on The Blood Circulatory System in Elementary Schools. *Journal of General Education and Humanities*, 4(3), 1379–1388.
- Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(1), 126–134.
- Ly, P. (2022). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*. Andi.
- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, & BP, A. R. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rosiyati, D., Erviana, R., Fadilla, A. ul, Sholihah, U., & Musrikah. (2025). Pendekatan Deep Learning Dalam Kurikulum Merdeka Deep Learning Approach In Independent Curriculum. *Journal of Mathematics Education*, 4, 131–144.