

PENINGKATAN PEMBELAJARAN PKN DENGAN PENERAPAN METODE ROLE-PLAYING SISWA KELAS IV

Nadiyah Puspita Sari¹, Feri Tirtoni²

^{1,2}PGSD FPIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

¹nadiyahpuspitasari04@gmail.com , ²feritirtoni@umsida.ac.id ,

ABSTRACT

This research started from the fact that the learning process was still monotonous and the development of cognitive, affective and psychomotor aspects of students was not well developed, so that the learning outcomes of civics students were not as expected. To overcome this, action is taken using the role-playing method. The purpose of this study was to improve the civics learning process in clas IV SDN Kepadangan I. collection was carried out by observing, interviewing. The role playing method was carried out in three stages, namely the preparation, implementation, and follow-up stages. From the results of the research analysis it can be concluded that by using the role playing method it can improve understanding and learning outcomes of civics students in grade IV SDN Kepadangan I. from the evaluation results that have been carried out by students in the first cycle the average value obtained by students is 65.53% and in the second cycle it has increased with an average obtained of 84.3%.

Keywords : Civics learning, Role-Playing, Elementary school students

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa dalam proses pembelajaran masih bersifat monoton dan pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa kurang berkembang dengan baik, sehingga hasil belajar PKn siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasinya dilakukan tindakan dengan menggunakan metoda *role-playing*. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn di kelas IV SDN Kepadangan I. Pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan observasi, wawancara. Metoda *role-playing* ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metoda *role-playing* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Kepadangan I. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa 65,53% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 84,3%.

Kata Kunci: pembelajaran PKn, role playing, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Sekolah Dasar (SD) merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagisiswa. Salah satu mata pelajaran

yang akandipelajari oleh siswa di SD adalah Pendidikan kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn yang dilaksanakan di SD memiliki peranan

yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif. Hal ini dijelaskan oleh Depdiknas (2006:16) tujuan Pendidikan Kewarganegaran adalah:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan,
- 2) berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, serta anti-korupsi,
- 3) berkembang secara positif, demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain,
- 4) berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung/ tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menciptakan proses pembelajaran PKn yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif, dalam pembelajaran PKn tidaklah mudah. Sebagian besar siswa masih menganggap PKn sebagai pelajaran yang mementingkan hafalan. Guru

dalam proses pembelajaran juga hanya menuntut kemampuan kognitif siswa saja. Hal ini ditegaskan oleh Sanjaya (2006:1) dalam proses pembelajaran siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya sehingga siswa kaya akan ilmu tetapi kurang dalam pengaplikasiannya.

Pembelajaran PKn diupayakan agar dapat mempersiapkan siswa memiliki kepribadian yang mantap. PKn membantu siswa agar memiliki sikap menghormati dan tenggang rasa terhadap sesama, karena pada pembelajaran PKn diberikan nilai-nilai bagaimana bertingkah laku yang baik yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2006:15) menjelaskan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam butir-butir Pancasila sila ke V yaitu: 1) Mengembangkan perbuatan luhur yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan kegotong royongan, 2) mengembangkan sikap adil terhadap sesama, 3) menjaga keseimbangan antara hak dan

kewajiban, menghormati hak orang lain, 4) suka memberikan pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri, 5) tidak menggunakan hak milik untuk usaha-usaha yang bersifat pemerasan terhadap orang lain, 6) suka menghargai hasil karya orang lain yang bermanfaat bagi kemajuan dan kesejahteraan bersama, 7) suka melakukan kegiatan dalam rangka mewujudkan kemajuan yang mantap dan keadilan sosial.

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran PKn maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta perilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode *role playing*. Dengan metode *role-playing* dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar siswa dapat terjalin dengan baik. Yamin (2008:152) menjelaskan bahwa "metode *role-playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi". Dari pengertian tersebut

dapat terlihat bahwa dengan metode *role-playing* dituntut kemampuan siswa untuk dapat memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kesehariannya. Dengan menggunakan metode *role-playing* siswa juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukannya selama ini. Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa penggunaan metode *role-playing* dalam pembelajaran peran banyak manfaatnya bagi siswa, seperti dapat mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerjasama antara siswa, menimbulkan bakat siswa dalam seni drama, siswa lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati sendiri, dapat memupuk keberanian berpendapat di kelas, melatih siswa untuk dapat menganalisa masalah, mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat serta siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Kenyataan di lapangan dari hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas IV Kepadangan 1 bahwa guru dalam proses pembelajaran PKn masih menggunakan metoda ceramah. Dengan metode ceramah yang

digunakan oleh guru ini terlihat adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pembelajaran. Dalam memperoleh materi pembelajaranpun siswa menerima langsung materi dari guru, siswa tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya mengembangkan aspek kognitif siswa saja padahal dalam pembelajaran PKn juga harus dikembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk itu penulis mencoba menggunakan metode *role-playing* dalam pembelajaran PKn karena dengan metode *role-playing* dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, melatih keberanian siswa dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk membahas masalah tersebut dalam suatu penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode *Role-playing* Siswa Kelas IV SDN Kepadangan 1".

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan pembelajaran PKn

dengan penerapan metode *role-playing* siswa kelas IV SDN Kepadangan 1. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran PKn dengan penerapan metode *role-playing* siswa kelas IV SDN Kepadangan 1.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan penerapan metode *role-playing* siswa kelas IV SDN Kepadangan 1.

B. Metode Penelitian

Penulis mengambil lokasi penelitian di SDN Kepadangan 1 dengan pertimbangan di SD tersebut mudah dijangkau. Lokasi SD terletak di daerah yang strategis sehingga mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kepadangan 1, yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 18 orang siswa perempuan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran pada suatu kelas.

Pendekatan kualitatif digunakan karena prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang diamati dari orang-orang atau sumber informasi. Sedangkan untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran dengan pendekatan kualitatif didukung oleh data kuantitatif. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

Menurut Arikunto, dkk (2007:58) "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu pratik pembelajaran di kelasnya". Pendapat ini senada dengan Wardhani, dkk (2007:1.4) "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadimeningkat".

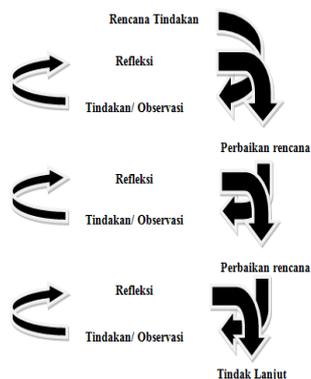
Penelitian dilakukan dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan dalam suatu siklus

(Fadhilaturrahmi, 2017a).

Mengingat dalam suatu penelitian tindakan kelas peneliti perlu dibantu oleh pendamping sebagai rekan diskusi bagi peneliti, maka dalam hal ini peneliti meminta bantuan guru kelas sebagai guru praktikan sementara peneliti bertindak sebagai pengamat dalam penelitian, mulai dari observasi, dan wawancara selama peneliti melakukan penelitian di SDN Kepadangan 1.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui tahap-tahap yang umumnya dilaksanakan dalam suatu penelitian tindakan kelas. Sesuai dengan jenisnya, data yang dibutuhkan penelitian ini adalah data yang kualitatif yaitu data yang tidak bisa diukur atau dinilai dengan angka secara langsung.

Tahap-tahap tersebut biasa disebut dengan siklus, dimana setiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang bersifat spiral tersebut digambarkan oleh Hopkins sebagai berikut.



Gambar 1.1 Spiral Penelitian Tindakan Kelas Hopkins (Wiriaatmadja 2008: 66)

Kegiatan penelitian dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan, yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai rencana pembelajaran yang telah dibuat. Fokus tindakan adalah penerapan metode *role-playing* untuk meningkatkan pembelajaran PKn. Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menjalankan skenario pembelajaran yang telah dirancang dan terdapat dalam RPP.

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan dari setiap tindakan penggunaan metode *role-playing* dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV Sekolah Dasar terteliti. Data tersebut berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan wawancara.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif, yakni analisis data dimulai dengan menelaah pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir penyimpulan atau verifikasi. Tahap analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Reduksi data, meliputi pengkategorian dan pengklasifikasian. Semua data yang telah terkumpul diseleksi dan dikelompok- kelompokkan sesuai dengan masalah penelitian. Data yang telah diklasifikasikan tersebut kemudian diseleksi mana yang relevan dan mana yang tidak relevan. Data yang relevan selanjutnya dianalisis dan data yang tidak relevan dibuang (Fadhilaturrehmi, 2017b). Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah. Hal ini dimaksudkan

agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan terfokus kepada berbagai informasi yang mendukung pembelajaran dan yang menghambat pembelajaran. Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

Kriteria keberhasilan setiap tindakan yang dilakukan adalah 75%. Nilai ketuntasan kelas yang diharapkan berdasarkan standar ketuntasan materi di SDN Kepadangan 1 adalah 75%. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2008:428) "Standar ketuntasan pembelajaran adalah 75%, sedangkan untuk nilai ketuntasan perorangan adalah siswa adalah 70%

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SDN Kepadangan 1 pada mata pelajaran PKn semester II dengan materi melaksanakan perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari pada tahun ajaran 2016/2017. Pelaksanaan tindakan peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV sekolah tersebut, dalam

pembelajaran peneliti bertindak sebagai observer sedangkan guru kelas sebagai pelaksana tindakan. Tahap- tahap pembelajaran setiap tindakan disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Dalam pelaksanaan tindakan dibagi atas dua siklus dengan siklus I dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan karena siklus kedua adalah perbaikan dari kekurangan dan kelemahan yang ada pada siklus I.

Deskripsi pembelajaran untuk melihat keefektifan penggunaan metode *role-playing* sebanyak 2 siklus dan perincian setiap siklus adalah sebagai berikut:

Siklus I

Dari hasil penelitian siklus I diperoleh bahwa penggunaan metode *role-playing* belum terlaksana dengan baik, hal ini dapat terlihat dari hasil pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dan aktifitas siswa. Di samping itu, masih ada siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan masih kurang memahami materi pembelajaran dengan baik. Ini dapat terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran, hanya satu atau dua

orang siswayang memberikan respon dengan baik. Dari hasil tes yang dilakukan masih ada juga beberapa orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Ini dikarenakan juga kemampuan siswa yang berbeda-beda.

Perencanaan yang dibuat pada siklus I belum sesuai dengan yang telah dilaksanakan. Ada beberapa tahap pembelajaran yang belum terlaksana dengan baik, sehingga secara otomatis penggunaan metoda bermain peran

pada siklus I ini juga belum terlaksana secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan guru kelas IV, penyebab belum terlaksananya penggunaan metoda bermain peran pada siklus I ini adalah kurangnya pemahaman siswa tentang bermaian peran dan kurangnya arahan dan bimbingan dari guru ketika siswa melakukan bermain peran. Seharusnya guru sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran, guru harus dapat menanamkan konsep bermain peran dengan baik, agar siswapaham apa yang akan dilakukannya. Dan guru memberikan arahan dan bimbingan

dengan baik karena bermain peran ini merupakan hal yang baru bagi siswa.

Guru seharusnya bisa memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa sehingga dalam pelaksanaan bemain peran siswa benar- benar merasakan kejadian yang sebenarnya, agar siswa dapat menanamkan dalam diri pentingnya memiliki prilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bermain peran ini juga dapat mengembangkan apek afektif dan psikomotor dari siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada siklus I bahwa persentase evaluasi yang direncanakan mencapai 75%, ini dijelaskan dalam BSNP (2006:12) ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0-100%. Kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator adalah 75%. Dari hasil evaluasi siswa pada siklus I ketuntasan diperoleh 66 % berarti ini masih dibawah kriteria yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I maka direncanakan untuk melakukan siklus II dengan tujuan

agar siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan lebih dapat melakukan bermain peran lebih baik dari yang sebelumnya. Metode *role-playing* bertujuan agar dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa sehingga siswa dapat belajar aktif dan menyenangkan. Oleh sebab itu peneliti melanjutkan kepada siklus II agar tujuan yang diharapkan dari penggunaan metode *role-playing* dalam pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Siklus II

Perencanaan yang dibuat pada siklus II telah dapat terlaksana dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran telah sistematis dengan perencanaan sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode *role-playing* pada siklus II ini sudah dapat terlaksana dengan baik. Dengan menggunakan metoda bermain peran ini nampak siswa lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran. Terutama ketika siswa diajak melakukan bermain peran, banyak siswa yang antusias untuk mencalonkan diri untuk ikut dalam kegiatan bermain peran. Dapat dilihat siswa lebih bersemangat karena pembelajarannya dianggap

menyenangkan. Siswa ikut langsung dalam pembelajaran sehingga keberanian dan keaktifan siswa dapat terpupuk dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran PKn ini bukan hanya dapat dilakukan dengan metoda ceramah saja tetapi dapat dengan menggunakan metode yang lain yang dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa salah satunya adalah dengan metoda bermain peran.

Dalam melaksanakan bermain peran, guru dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa. Sebelum melakukan bermain peran guru telah memberikan penjelasan tentang bermain peran kepada siswa, dan dapat membimbing siswa dengan baik. Pada tahap melakukan diskusi sederhana, guru banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab, sehingga dapat menumbuhkan keberanian bagi siswa untuk mengeluarkan pendapatnya atau mengajukan pertanyaan dan merespon pertanyaan dari guru. Dengan adanya keinginan siswa untuk bertanya, merespon pertanyaan dari guru dan mau mencalonkan diri dalam bermain

peran berarti telah menunjukkan adanya keterampilan proses afektif dan psikomotor dalam pembelajaran sehingga siswa paham tentang pembelajaran PKn yang sebenarnya. Bagi siswa yang telah ikut bermain peran guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa, sehingga siswa lebih termotivasi untuk ikut dalam bermain peran.

Materi tentang melaksanakan perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukan dengan menggunakan metode *role-playing* dapat membentuk pribadi siswa sehingga dapat tertanam dalam dirinya, karena siswa kelas rendah mudah mengingat sesuatu dengan mencontoh apa yang dilihat dan dirasakannya. Sehingga siswa diharapkan dapat memiliki sikap yang sesuai dengan yang diharapkan dari pembelajaran PKn yang telah dipelajari siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role-playing* dalam pembelajaran PKn dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berarti metode *role-playing* dapat digunakan oleh

guru dalam proses pembelajaran PKn, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dari hasil analisis penelitian dari siklus II hasil evaluasi yang diperoleh siswa telah mencapai 84,3% (keberhasilan baik) baik perencanaan, pelaksanaan evaluasi proses dan hasil. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II, sudah terlaksana dengan baik dan guru telah berhasil dalam menggunakan metode

role-playing dalam proses pembelajaran PKn di kelas IV SDN Kepadangan 1

Dari analisis dan refleksi pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan sesuai yang diharapkan, jadi tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan metode *role-playing* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bentuk rencana dilakukan

- berdasarkan studi lapangan/ refleksi awal dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran metode *role playing*. Selain itu merencanakan media dan alat yang sesuai dengan materi agar siswa dapat termotivasi ketika belajar.
2. Pembelajaran PKn dengan metode *role-playing* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga dapat mengembangkan afektif dan psikomotor siswa. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metoda bermainperan terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut.
 3. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role-playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 65,3% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84,3% hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN Kepadangan 1

Berdasarkan simpulan di atas maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metode *role-playing* dalam pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran PKn.
2. Bagi guru hendaknya metode *role-playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn dan sebagai suatu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar
3. siswa. Bagi peneliti lain, yang merasa tertarik dengan metode *role-playing* agar dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode *role-playing* dengan menggunakan materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Pembelajaran *et al.*, "Role-Playing Siswa Kelas li Sdn 003 Bangkinang Kota," *J. Basicedu*, vol. 2, no. 1, pp. 33–42, 2018, [Online]. Available: <http://stkiptam.ac.id/indeks.php/basicedu>
- A. Rahim and R. Dwiprabowo, "Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar," *Prima*

- Magistra J. Ilm. Kependidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 210–217, 2020, doi: 10.37478/jpm.v1i2.651.
- R. Sinanglingtyas, “Penerapan Metode Role playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Tukum 01 Lumajang,” *J. Pendidik. UNEJ*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2013.
- T. H. Nurgiansah, H. Hendri, and C. M. Khoerudin, “Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan,” *J. Kewarganegaraan*, vol. 18, no. 1, p. 56, 2021, doi: 10.24114/jk.v18i1.22597.
- J. Kewarganegaraan and U. Tadulako, “Penerapan Media Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran Ppkn,” *J. Kewarganegaraan Vol. 6 No. 1 Juni 2022 P-ISSN 1978-0184 E-ISSN 2723-2328*, vol. 6, no. 1, pp. 762–769, 2022.. *Progres Pendidikan*, 2(1).
- M. Nugroho, “Inovasi Pembelajaran PPKn Menggunakan Metode Role Playing,” *Pros. Konf. Nas. Kewarganegaraan II*, no. November, pp. 263–267, 2017, [Online]. Available: <http://eprints.uad.ac.id/9790/>
- U. Martayadi and M. Marzuki, “Keefektifan metode role playing untuk penanaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,” *Harmon. Sos. J. Pendidik. IPS*, vol. 6, no. 1, pp. 13–21, 2019, doi: 10.21831/hsjpi.v6i1.6897.
- G. de N. J. Rodrigo Garcia Motta, Angélica Link, Viviane Aparecida Bussolaro *et al.*, [1] P. Pembelajaran *et al.*, “Role-Playing Siswa Kelas Ii Sdn 003 Bangkinang Kota,” *J. Basicedu*, vol. 2, no. 1, pp. 33–42, 2018, [Online]. Available: <http://stkiptam.ac.id/indeks.php/basicedu>
- S. Dasar, N. Bengkalis, J. S. Pulau, and B. Kota, “Siti Khotimah,” vol. 2, pp. 417–437, 2018.
- L. Heny Nirmayani Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, “Edukasl: Jurnal Pendidikan Dasar Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran,” vol. 1, no. 2, pp. 207–215, 2020, [Online]. Available:

- <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- B. Saneba and A. Palimbong, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Media Gambar di Kelas IV SDN Tou," vol. 4, no. 2, pp. 124–137.
- J. Jakaria, H. Harini, and ..., "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn pada Materi Kerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan melalui Metode Jigsaw," *Pros. ...*, pp. 36–43, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/498>
- M. F. Thohir, "Penggunaan metode bermain peran sebagai metode pembelajaran dalam pengajaran pkn," *J. Pendidik. Berkarakter*, vol. 2, no. 2, pp. 42–47, 2019.
- E. U. Samsul, Maridjo Abdul Hasjmy, "PENINGKATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING DI SEKOLAH DASAR,"
- วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย, vol. 4, no. 1, pp. 88–100, 2557.
- S. D. N. Trayeman *et al.*, "MODEL ROLE PLAYING PADA MATERI KEPUTUSAN BERSAMA MAPEL PKN," vol. 4, no. 3, 2014.