

Penggunaan Strategi *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa di Tingkat Sekolah Dasar

Akhirunnisa Hasibuan^{1*}, Ema Rasti Arwana Hsb², Natasya Delila Theresia³, Sri Yunita⁴, Reh Bungana⁵

Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5}

*akhirunnisa40@gmail.com¹

Abstract

This study aims to analyze the use of role playing strategies in Civic Education learning to increase student cooperation at the elementary school level. The research was conducted using Classroom Action Research (PTK) with the Kemmis and McTaggart models consisting of two cycles. The research was carried out at SDN 44 Ransel with 22 students in class V research. Data collection techniques use observation, questionnaires, and documentation. Data analysis was carried out descriptively, qualitatively, and quantitatively. The results showed a significant increase in student cooperation from the pre-cycle condition where only 40.9% (9 students) reached the good category, increased to 63.6% (14 students) in cycle I, and reached 86.4% (19 students) in cycle II. The increase occurred in all cooperation indicators: the ability to communicate in a group reached 81.8%, active participation reached 90.9%, the ability to respect the opinions of others reached 86.4%, the ability to share tasks and responsibilities reached 77.3%, and the ability to reach mutual agreement reached 81.8%. The students' response was very positive, where 90.9% of students stated that they were very happy with the role playing learning and 95.5% felt that learning became more interesting and easier to understand. The role playing strategy was effective in increasing the cooperation of elementary school students in learning Civic Education with an overall increase of 45.5% from the beginning to the end.

Keywords: *Role Playing, Cooperation, Civic Education, Students*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan strategi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk meningkatkan kerja sama siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian dilakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Penelitian dilaksanakan di SDN 44 Ransel dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 22 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kerja sama siswa yang signifikan dari kondisi pra-siklus dimana hanya 40,9% (9 siswa) mencapai kategori baik, meningkat menjadi 63,6% (14 siswa) pada siklus I, dan mencapai 86,4% (19 siswa) pada siklus II. Peningkatan terjadi pada semua indikator kerja sama: kemampuan berkomunikasi dalam kelompok mencapai 81,8%, partisipasi aktif mencapai 90,9%, kemampuan menghargai pendapat orang lain mencapai 86,4%, kemampuan berbagi tugas dan tanggung jawab mencapai 77,3%, dan kemampuan mencapai kesepakatan bersama mencapai 81,8%. Respons siswa sangat positif dimana 90,9% siswa menyatakan sangat senang dengan pembelajaran *role playing* dan 95,5% merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Strategi *role playing* efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan peningkatan keseluruhan sebesar 45,5% dari kondisi awal hingga akhir.

Kata Kunci: *Role Playing, Kerja Sama, Pendidikan Kewarganegaraan, Siswa*



I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang berlangsung secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi individu, baik secara intelektual, emosional, maupun moral, agar mampu menjadi pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, dan berkontribusi positif di kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan hidup serta mencapai tujuan hidupnya (Rahmi dkk., 2020). Pendidikan tidak hanya terjadi di lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga dalam keluarga dan masyarakat, sehingga menjadi fondasi penting pembentukan karakter dan kemajuan suatu bangsa.

Salah satunya yaitu melalui Pembelajaran PKn yang diterapkan guru di dalam kelas. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran fundamental dalam sistem pendidikan Indonesia yang mana bertujuan untuk membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang baik (Rahim & Dwiprabowo, 2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkarakter (Furnamasari dkk., 2023). Melalui pembelajaran PKn, siswa diajak untuk memahami nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta pentingnya partisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran ini yang tidak hanya berfokus pada pengetahuan teoritis, tetapi juga menekankan pengembangan sikap demokratis, toleransi, dan cinta tanah air guna menciptakan generasi yang mampu menjaga keutuhan dan keberagaman bangsa Indonesia (Hasanah dkk., 2025).

Pembelajaran di sekolah dasar, PKn memiliki peran strategis untuk menanamkan nilai-nilai demokrasi, toleransi, dan kerja sama sejak dini. Namun, realitas di lapangan menunjukkan pembelajaran PKn seringkali masih bersifat konvensional dengan metode ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Tujuan pelajaran ini adalah menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara, meningkatkan partisipasi aktif dalam kehidupan demokratis, serta mengembangkan sikap toleransi dan menjunjung tinggi hak asasi manusia. PKn berperan menciptakan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki integritas moral dan kepedulian sosial yang tinggi. Selain itu, tujuan pembelajaran PKn adalah mempengaruhi sikap kemampuan berkolaborasi antar siswa (Widyatama & Suhari, 2023).



Kerja sama merupakan kompetensi sosial yang penting untuk dikembangkan pada siswa sekolah dasar (Karnia dkk., 2023). Kemampuan ini yang tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan bermasyarakat di masa mendatang. Dalam era globalisasi saat ini, kemampuan bekerja sama lintas budaya dan latar belakang menjadi keterampilan yang dibutuhkan untuk menciptakan harmoni sosial. Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan karakter peserta didik, terutama dalam menanamkan nilai-nilai kerja sama sebagai salah satu ciri utama kehidupan berbangsa. Sikap bekerja sama menjadi hal utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran PKn karena melalui kerja sama, siswa belajar menghargai perbedaan, menyelesaikan masalah bersama, dan membangun rasa tanggung jawab sosial. Namun, di kelas 3 SD Negeri 44 Ransel, ditemukan permasalahan bahwa siswa cenderung belajar secara individual dan kurang terlibat dalam kegiatan kolaboratif. Kondisi ini menyebabkan nilai-nilai kerja sama tidak terinternalisasi dengan baik dalam diri siswa. Akibatnya, tujuan utama PKn untuk membentuk generasi yang mampu hidup bersama secara harmonis dalam semangat gotong royong menjadi sulit tercapai. Untuk itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menekankan kegiatan kelompok, diskusi, dan proyek bersama agar sikap kerja sama dapat berkembang secara optimal sejak dini diri siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi strategi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah *role playing* atau bermain peran. Strategi ini memungkinkan siswa terlibat aktif dalam simulasi situasi nyata dimana mereka harus bekerja sama menyelesaikan berbagai permasalahan atau konflik yang disajikan. *Role playing* sebagai strategi pembelajaran yang memiliki keunggulan dalam mengembangkan kemampuan sosial siswa karena memberikan pengalaman langsung dalam berinteraksi, bernegosiasi, dan kompromi dengan orang lain (Arifin & Ismaya, 2024). Pembelajaran *role play* adalah metode pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam memainkan peran tertentu dalam situasi yang disimulasikan (Chaeruna dkk., 2023). Tujuannya membantu peserta didik memahami konsep, peristiwa, atau masalah dari berbagai sudut pandang melalui pengalaman secara langsung (Awaliyah., 2023). Para siswa diajak mengekspresikan emosi, berpikir kritis, mengembangkan keterampilan komunikasi dan sosial. *Role play* efektif dalam mengasah empati, memperkuat pemahaman terhadap materi ajar, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Metode ini sering



digunakan dalam pembelajaran bahasa, sosial, dan pendidikan karakter karena mampu menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan peran, siswa dapat memahami perspektif yang berbeda, mengembangkan empati, dan belajar menghargai pendapat orang lain. Hal ini relevan dengan tujuan pembelajaran PKn yang menekankan pada pembentukan sikap demokratis dan toleran.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) ini bertanggung jawab secara strategis untuk menciptakan warga negara yang berkepribadian, berakhlak, dan bertanggung jawab atas kehidupan berbangsa, bernegara, dan masyarakat. Di sekolah, tujuan pembelajaran PKn adalah menanamkan nilai-nilai dasar seperti disiplin, tanggung jawab, toleransi, dan kerja sama. Guru harus mampu memilih strategi pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan partisipatif agar siswa memahami dan menghayati nilai-nilai kewarganegaraan (Baehaqi, 2020). Strategi yang hanya berpusat pada pengetahuan tidak akan cukup untuk membantu para siswa memahami nilai-nilai ini. Untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa, penting untuk mampu menggunakan strategi pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung mereka. Bermain peran, atau *role playing*, adalah salah satu strategi yang dinilai efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

Metode pembelajaran yang dikenal sebagai strategi *role playing* melibatkan siswa untuk memainkan peran tertentu dalam situasi yang dirancang serupa dengan kehidupan nyata (Wiyudia dkk., 2024). Bermain peran memungkinkan siswa menunjukkan emosi mereka, memperoleh pemahaman tentang perspektif orang lain, dan belajar berinteraksi. Strategi ini sangat relevan untuk pembelajaran PKn karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, demokrasi, dan keadilan secara langsung. Kegiatan bermain peran ini mengajarkan siswa mengambil keputusan bersama, menghormati pendapat orang lain, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Proses ini meningkatkan pemahaman kewarganegaraan dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Bermain peran berfungsi penghubung antara gagasan tentang nilai-nilai kewarganegaraan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi *role playing* dalam pembelajaran PKn di sekolah dapat meningkatkan kerja sama siswa. Siswa belajar bekerja sama, berbagi peran, dan mencapai tujuan bersama saat berperan dalam situasi sosial. Pembelajaran bersama dapat meningkatkan hubungan sosial dan hasil belajar kognitif dan afektif. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman



teoritis tentang kerja sama, tetapi mereka juga dapat memanfaatkannya dalam kegiatan belajar. Selain itu, kegiatan ini meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mendorong rasa tanggung jawab individu terhadap kelompok. Guru juga berfungsi sebagai fasilitator yang membantu semua siswa berpartisipasi secara aktif dan berpikir kritis. Strategi *role playing* adalah pendekatan pembelajaran PKn yang efektif dan kontekstual untuk menumbuhkan sifat kerja sama sejak usia dini di sekolah dasar (Firdiana dkk., 2025).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 44 Ransel pada para siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa dengan fokus meningkatkan kerja sama para siswa melalui penerapan strategi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas kerja sama siswa selama pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang mencakup indikator komunikasi, partisipasi, toleransi, dan tanggung jawab. Angket diberikan kepada siswa untuk mengukur persepsi mereka terhadap kerja sama sebelum dan sesudah penerapan strategi *role playing*. Dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran sebagai bukti pelaksanaan tindakan proses pembelajaran.

Analisis data yang dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari hasil observasi dan refleksi dianalisis secara deskriptif untuk mampu menggambarkan proses pembelajaran dan perubahan perilaku siswa. Data kuantitatif dari hasil angket dan observasi yang dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator kerja sama siswa. Kriteria keberhasilan penelitian adalah apabila 80% siswa yang mencapai kategori baik dalam aspek kerja sama dengan nilai minimal 70 pada skala 100.

Dalam penelitian ini, model analisis Miles dan Huberman ini digunakan untuk menjalankan proses analisis data, yang terdiri dari empat tahap utama: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk mampu mengumpulkan informasi tentang penggunaan strategi *role playing* dalam pembelajaran PKn, observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan. Setelah itu, data dikurangi



dengan memilah dan merangkum informasi yang relevan dengan peningkatan kerja sama siswa. Hal ini yang membuat data lebih fokus dan bermakna. Agar peneliti dapat memahami hubungan antar variabel dan pola yang muncul, tahap penyajian data dilakukan dalam bentuk matriks, tabel, atau uraian naratif. Pada langkah terakhir, penarikan kesimpulan, peneliti menginterpretasikan penelitian untuk menjawab fokus penelitian dan memverifikasi kebenarannya melalui perbandingan data berulang. Untuk mendapatkan data yang valid, konsisten, dan dapat dipercaya, penelitian ini memperoleh data dengan menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan hasil data observasi, wawancara, dan dokumentasi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan siklus I dilakukan dalam 3 (tiga) pertemuan dengan menerapkan strategi *role playing* pada materi "Kerja Sama dalam Lingkungan Sekolah". Hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan kerja sama siswa dari kondisi awal. Hasil penelitian yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tingkat Kerja Sama Siswa

Kategori	Pra-Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Baik	9	40,9%	14	63,6%	19	86,4%
Kurang	13	59,1%	8	36,4%	3	13,6%
Total	22	100%	22	100%	22	100%

Berdasarkan refleksi siklus I, maka dilakukan perbaikan pada siklus II dengan memberikan waktu lebih banyak untuk *role playing*, pembagian peran yang lebih adil, dan intensif bimbingan guru. Siklus II dilaksanakan dalam 3 pertemuan dengan materi "Gotong Royong dalam Masyarakat". Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dimana 19 siswa (86,4%) berhasil mencapai kategori baik dalam aspek kerja sama, sedangkan hanya 3 siswa (13,6%) yang masih berada pada kategori kurang.

Peningkatan terjadi pada semua indikator kerja sama. Kemampuan berkomunikasi dalam kelompok meningkat menjadi 81,8%, partisipasi aktif yang mencapai 90,9%, kemampuan menghargai pendapat orang lain mencapai 86,4%, kemampuan berbagi tugas dan tanggung jawab mencapai 77,3%, dan kemampuan mencapai kesepakatan bersama mencapai 81,8%. Hasil angket siswa menunjukkan 90,9% siswa menyatakan sangat



senang dengan pembelajaran *role playing* dan 95,5% siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Perbandingan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari pra-siklus hingga siklus II. Persentase siswa yang mencapai kategori baik dalam kerja sama mengalami peningkatan dari 40,9% pada pra-siklus, menjadi 63,6% pada siklus I, dan mencapai 86,4% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *role playing* efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa dengan peningkatan sebesar 45,5% dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Faktor pendukung keberhasilan penelitian ini antara lain antusiasme siswa yang tinggi terhadap pembelajaran *role playing*, dukungan penuh dari pihak sekolah, dan kesiapan guru dalam menyiapkan skenario *role playing* yang lebih menarik.

Role playing merupakan metode pembelajaran yang mengembangkan kemampuan sosial siswa melalui simulasi situasi nyata (Putri, 2024). Melalui bermain peran, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik secara bersamaan. Hal ini diperkuat teori pembelajaran konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran, dimana siswa membangun pengetahuan melalui kolaborasi dengan teman sebaya dan lingkungan sosial mereka. Faktor pendukung keberhasilan ini yang disebutkan dalam penelitian, yaitu antusiasme siswa, dukungan sekolah, dan kesiapan guru, sejalan dengan model implementasi inovasi pendidikan (Awaliyah, 2023). Keberhasilan adopsi inovasi pembelajaran yang tidak hanya bergantung pada kualitas inovasi, tetapi juga karakteristik *adopter* (siswa dan guru), konteks organisasi (sekolah), dan proses implementasi.

Dari perspektif pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa *role playing* dapat menjadi strategi efektif untuk mencapai tujuan PKn dalam membentuk warga negara yang demokratis dan kooperatif (Wandini dkk., 2021), tujuan *civic education* adalah mengembangkan *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic disposition*. *Role playing* yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan tentang kerja sama (*civic knowledge*) tetapi juga melatih keterampilan dalam kehidupan demokratis (*civic skills*) dan membentuk sikap menghargai keberagaman (*civic disposition*).

Penelitian ini juga berkontribusi pada inovasi pembelajaran di era digital. Meskipun teknologi semakin berkembang, pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial langsung



seperti *role playing* tetap memiliki nilai yang tidak dapat digantikan sepenuhnya oleh teknologi. Pentingnya *face-to-face interaction* dalam perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak (Dermawan & Maulana, 2023). Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas strategi *role playing* dalam meningkatkan kerja sama siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan untuk mengimplementasikan pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna. Namun, untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal, implementasi dari *role playing* perlu memperhatikan karakteristik siswa, kesiapan guru, dan dukungan lingkungan sekolah.

V. KESIMPULAN

Tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan untuk membentuk warga negara yang demokratis, toleran, dan mampu dalam bekerja sama dapat dicapai melalui pendekatan pembelajaran yang tepat. *Role playing* terbukti efektif dalam mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep kerja sama secara teoritis tetapi juga mampu mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini yang memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metodologi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada tingkat sekolah dasar dan dapat menjadi referensi bagi guru serta praktisi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih bermakna dan berdampak positif.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. Z., & Ismaya, E. A. (2024). Keefektifan Belajar dalam Pembelajaran IPS Melalui Strategi Role Playing pada Siswa Kelas VI SDN Purwosari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 336-340. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12385>
- Awaliyah, T. (2023). Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Konsep Bentuk-bentuk Kerja sama dalam Organisasi pada Pelajaran PKn dengan Menerapkan Model Bermain Peran (Role Playing). *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1295-1306. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.428>
- Baehaqi, M. L. (2020). Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>
- Chaeruna, T., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pengaruh Media Articulate Storyline dan Model Role Playing untuk Peningkatan Keterampilan Berbicara Kata Sapaan Siswa Kelas II. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 642-649. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8321336>
- Dermawan, D. D., & Maulana, P. (2023). Analisis Berpikir Kritis pada Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1671-1579. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7153>



- Firdiana, T. H., Wahyudiana, E., & Sekaringtyas, T. (2025). Model Role Playing dalam Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 240-255. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6574>
- Furnamasari, Y. F., Fauzie, D. F., & Al-Faiq, M. F. (2023). Analisis Upaya Penerapan Pendidikan Karakter dalam Memupuk Sikap Partiotik Cinta Tanah Air dan Bela Negara di Sekolah Dasar. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 1(2), 105-122. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i2.356>
- Hasanah, W., Anderson, I., & Simaremare, T. P. (2025). Analisis Kesulitan Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 17 Tebo. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 60-77. <https://doi.org/10.36456/p.v5i1.10165>
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121-136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Putri, N. A. (2024). Metode Role Play dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Hak dan Kewajiban Warga Negara di SD. *Jurnal HUKUM Motivasi Pendidikan Masyarakat Dan Bahasa Harapan*, 2(2). <https://ourhope.biz.id/ojs/index.php/JP/article/view/36>
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210-217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197-206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Wandini, R. R., Maghfirah, S., & Hasibuan, A. T. (2021). Analisis Desain Pembelajaran Pkn Di Sd/Mi Kelas Tinggi. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 12(1), 59-72. <https://doi.org/10.31942/mgs.v12i1.4377>
- Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>
- Widyatama, P. R., & Suhari. (2023). Penanaman nilai karakter cinta tanah air pada siswa di SMP PGRI 1 Buduran. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis, Dan Sosial (EMBISS)*, 3(2), 174-187. <https://www.embiss.com/index.php/embiss/article/view/213>
- Wiyudia, N., Rokmanah, S., & Andriana, E. (2024). Analisis Metode Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1388-1399. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19858>

