

PENERAPAN MODUL AJAR BERBASIS METODE ROLE PLAYING UNTUK MENANAMKAN KONSEP DEMOKRASI BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Eky Junnata Marianadya Sukadi¹, Vivi Prila Arwinda², Alisyah Dwi Rahmah³,
Mujtahidin⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Trunojoyo Madura,

¹240611100037@student.trunojoyo.ac.id,

²240611100043@student.trunojoyo.ac.id,

³240611100055@student.trunojoyo.ac.id,

⁴mujtahidin@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the improvement of elementary school students' understanding of democratic concepts through the implementation of teaching modules based on the role playing method in Pancasila Education learning for fifth-grade students at SDN Banyuajuh 04. The background of this study was based on students' low participation in discussions, lack of confidence in expressing opinions, and learning activities that were still dominated by the lecture method, causing students to understand democratic concepts theoretically rather than through real practice. This study used Classroom Action Research (CAR) based on the Kurt Lewin model, which consisted of planning, action, observation, and reflection stages conducted in two cycles. The research subjects were 8 fifth-grade students of SDN Banyuajuh 04, Bangkalan Regency. Data collection techniques used observation sheets and evaluation tests. Observation sheets were used to measure students' democratic attitudes, including respecting opinions, openness, freedom of expression, cooperation, active participation, and responsibility, while evaluation tests were used to determine students' learning outcomes. The results showed that the percentage of students' democratic attitudes increased from 72.5% in Cycle I to 93.75% in Cycle II. In addition, students' classical learning completeness improved from 62.5% in Cycle I to 87.5% in Cycle II. The implementation of the role playing method proved to be effective in improving students' democratic attitudes and learning outcomes because students were actively involved in role-playing activities, discussions, and collective decision-making so that democratic values could be understood through direct learning experiences.

Keywords: *role playing, democratic concepts, Pancasila Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep demokrasi siswa sekolah dasar melalui penerapan modul ajar berbasis metode role playing pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Banyuajuh 04. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi, kurangnya rasa percaya diri saat menyampaikan pendapat, serta pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga siswa lebih memahami konsep demokrasi secara teoritis daripada praktik nyata. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang

dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 8 siswa kelas V SDN Banyuajuh 04 Kabupaten Bangkalan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes evaluasi. Lembar observasi digunakan untuk mengukur sikap demokrasi siswa yang meliputi aspek menghargai pendapat, keterbukaan, kebebasan berpendapat, kerja sama, partisipasi aktif, dan tanggung jawab, sedangkan tes evaluasi digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase sikap demokrasi siswa meningkat dari 72,5% pada siklus I menjadi 93,75% pada siklus II. Selain itu, ketuntasan hasil belajar siswa juga meningkat dari 62,5% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Penerapan metode role playing terbukti mampu meningkatkan sikap demokrasi dan hasil belajar siswa karena siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pemeranan, diskusi, dan pengambilan keputusan bersama sehingga nilai-nilai demokrasi dapat dipahami melalui pengalaman belajar langsung.

Kata Kunci: role playing, konsep demokrasi, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan demokrasi di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk karakter siswa agar mampu menghargai perbedaan pendapat, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam pengambilan keputusan. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila diarahkan untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila melalui penguatan nilai bernalar kritis, gotong royong, dan berkebinekaan global (Latifah & Priantari, 2024) Namun, pembelajaran demokrasi di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah sehingga siswa lebih memahami konsep secara teoritis daripada praktik nyata. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan nilai demokrasi, seperti menyampaikan pendapat, bermusyawarah, dan menghargai

perbedaan (Mariana & Dikta, 2023; Silaban *et al.*, 2025).

Hasil observasi di kelas V SDN Banyuajuh 04 menunjukkan bahwa siswa masih pasif dalam diskusi, dan kurang percaya diri saat ingin menyampaikan pendapat. Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menggunakan metode ceramah. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah metode role playing karena memberikan pengalaman belajar langsung melalui simulasi situasi sosial. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode ini efektif meningkatkan partisipasi, rasa percaya diri, kerja sama, dan pemahaman konsep demokrasi siswa (Mulyawati, 2022; Hidayati *et al.*, 2024; Rambe, 2023).

Meskipun demikian, penelitian tentang penerapan modul ajar

berbasis role playing dalam pembelajaran demokrasi melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep demokrasi siswa sekolah dasar melalui penerapan modul ajar berbasis metode role playing pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Banyuajuh 04.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam pengembangan ilmu pendidikan, metode penelitian tindakan kelas dikategorikan sebagai penelitian kritis yang menekankan pada fungsi pembebasan individu serta perbaikan kualitas pembelajaran secara sistematis. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan pendekatan ilmiah yang tepat dalam upaya mengatasi berbagai problematika atau isu-isu pendidikan dasar di sekolah (Mujtahidin & Oktariato, 2022).

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus sebelumnya. Subjek penelitian adalah 8 siswa kelas V SDN Banyuajuh 04 Kabupaten Bangkalan yang terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan metode role playing menggunakan model social learning untuk meningkatkan sikap demokrasi siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes evaluasi. Lembar observasi digunakan untuk mengukur sikap demokrasi siswa yang meliputi aspek menghargai pendapat, keterbukaan, kebebasan berpendapat, kesantunan komunikasi, pengambilan keputusan, menerima kekalahan, kerja sama, partisipasi aktif, tanggung jawab, dan kesamaan hak. Sementara itu, tes evaluasi digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan pembelajaran.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil observasi sikap demokrasi dan

ketuntasan hasil belajar siswa. Persentase observasi dihitung menggunakan rumus:

$$P \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan: P = persentase, f = jumlah skor yang diperoleh, dan N = jumlah skor maksimal.

Adapun ketuntasan belajar klasikal dihitung berdasarkan jumlah siswa yang mencapai nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 75%. Penelitian dinyatakan berhasil apabila persentase sikap demokrasi dan ketuntasan hasil belajar siswa mencapai kategori baik sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus melalui penerapan metode role playing dengan model social learning guna meningkatkan sikap demokrasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2026, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2026. Hasil observasi sikap demokrasi siswa pada masing-masing siklus disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Sikap Demokrasi Siswa

No	Aspek yang diamati	Siklus 1	Siklus 2
1.	Menghargai pendapat	75%	100%
2.	Keterbukaan	62,5%	87,5%
3.	Kebebasan berpendapat	37,5%	87,5%
4.	Kesantunan komunikasi	75%	100%
5.	Pengambilan keputusan	100%	100%
6.	Menerima kekalahan	75%	100%
7.	Kerja sama	62,5%	87,5%
8.	Partisipasi aktif	87,5%	100%
9.	Tanggung jawab	100%	100%
10.	Kesamaan hak	50%	75%

Berdasarkan Tabel 1, persentase klasikal sikap demokrasi siswa meningkat dari 72,5% pada siklus I menjadi 93,75% pada siklus II. Peningkatan sebesar 21,25% menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dengan model social learning mampu meningkatkan sikap demokrasi siswa.

Pada siklus I, pembelajaran melalui metode role playing belum berjalan optimal. Pada tahap pembagian peran dan pemeranan, beberapa siswa masih malu memainkan peran serta kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat saat diskusi. Selain itu, pada tahap diskusi dan

evaluasi pemeranan, sebagian siswa masih kurang aktif bekerja sama dalam kelompok serta belum terbiasa menghargai kesempatan berbicara teman. Hal tersebut terlihat dari rendahnya persentase pada aspek kebebasan berpendapat (37,5%), kesamaan hak (50%), keterbukaan (62,5%), dan kerja sama (62,5%). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif melalui role playing membutuhkan proses pembiasaan agar siswa lebih siap berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Latifah & Priantari, 2024; Khasanah, 2024). Kesiapan belajar siswa juga menjadi faktor penting dalam menentukan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Novita & Tindangen, 2022).

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II, yaitu guru memberikan contoh dialog pemeranan untuk membantu siswa memahami karakter dan situasi yang diperankan. Strategi ini dilakukan karena metode role playing memungkinkan siswa belajar melalui praktik komunikasi secara langsung sehingga dapat meningkatkan keberanian dan keterampilan berbicara siswa (Bahtiar *et al.*, 2024). Pada tahap pembagian

peran, guru juga menggunakan kartu bantuan pendapat (kartu peran) untuk membantu siswa memahami tugas dan karakter masing-masing saat kegiatan pemeranan berlangsung. Penggunaan kartu peran dipilih karena terbukti mampu meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (Habsi *et al.*, 2025). Selain itu, pada tahap diskusi dan evaluasi, guru memberikan kesempatan berbicara yang lebih merata, arahan yang lebih jelas, serta motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri dan aktif terlibat dalam pengambilan keputusan kelompok. Pemberian penguatan dan umpan balik positif juga dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena umpan balik positif berpengaruh terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa (Faulconer *et al.*, 2021).

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil observasi menunjukkan peningkatan pada hampir seluruh aspek sikap demokrasi siswa. Aspek kebebasan berpendapat meningkat dari 37,5% menjadi 87,5%, keterbukaan meningkat dari 62,5% menjadi 87,5%, dan kerja sama meningkat dari 62,5% menjadi 87,5%.

Selain itu, aspek menghargai pendapat, kesantunan komunikasi, menerima kekalahan, dan partisipasi aktif meningkat hingga mencapai 100%, sedangkan aspek pengambilan keputusan dan tanggung jawab tetap mencapai 100% pada kedua siklus. Adapun aspek kesamaan hak meningkat dari 50% menjadi 75%, meskipun masih memerlukan pembiasaan lebih lanjut.

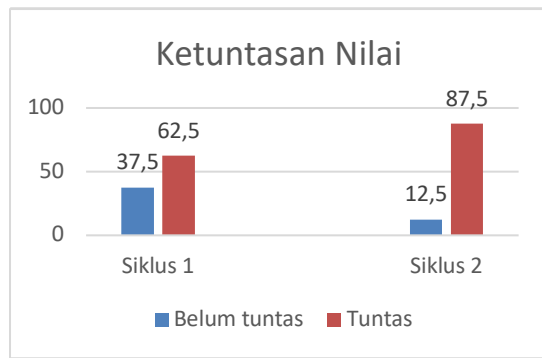
Peningkatan tersebut terjadi karena pada tahap pemeranan siswa memperoleh kesempatan untuk memainkan situasi yang berkaitan dengan pengambilan keputusan bersama, sedangkan pada tahap diskusi dan evaluasi pemeranan siswa belajar menyampaikan pendapat, menghargai pandangan teman, serta bekerja sama dalam kelompok. Pembelajaran melalui role playing membantu siswa memahami nilai demokrasi melalui pengalaman sosial secara langsung sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga mempraktikkannya dalam situasi pembelajaran (Damayanti *et al.*, 2025; Mariana & Dikta, 2023).

Peningkatan sikap demokrasi siswa pada penelitian ini sejalan dengan penelitian Jauhar & Satriani

(2025) yang menunjukkan bahwa metode role playing mampu meningkatkan sikap demokratis siswa sekolah dasar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini juga diperkuat oleh Zakia *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa strategi role playing efektif dalam menumbuhkan sikap demokratis siswa melalui aktivitas bermain peran. Selain itu, penelitian Liunokas *et al.* (2026) menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing efektif dalam menumbuhkan sikap demokratis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sikap demokrasi yang ditanamkan sejak sekolah dasar menjadi penting karena dapat membentuk karakter kepemimpinan dan budaya demokrasi siswa di masa depan (Suliono & Mesra, 2025; Kares & Mesra, 2025).

Selain observasi sikap demokrasi, peningkatan pembelajaran juga terlihat dari hasil evaluasi siswa pada setiap siklus. Hasil evaluasi pembelajaran disajikan pada Diagram 1.

Diagram 1. Ketuntasan Hasil Evaluasi Siswa



Berdasarkan Diagram 1, ketuntasan klasikal siswa meningkat dari 62,5% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Pada siklus I, masih terdapat 3 siswa yang belum tuntas, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang belum tuntas menurun menjadi 1 siswa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan role playing tidak hanya meningkatkan sikap demokrasi siswa, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Pada siklus I, sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami materi karena belum terbiasa mengikuti pembelajaran berbasis pemeranan. Setelah dilakukan perbaikan berupa penggunaan kartu peran, pemberian contoh dialog, serta penguatan diskusi kelompok, pemahaman siswa meningkat secara lebih optimal pada siklus II. Hasil ini

menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa pada tahap pemeranan dan evaluasi diskusi membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui pengalaman belajar langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Muliyawati (2022), Rambe (2023), Syahfitri et al. (2023), Tambunan et al. (2023), dan Silaban et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model role playing mampu meningkatkan kerja sama, nilai karakter demokrasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, metode bermain peran juga terbukti meningkatkan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Tina & Tangahu, 2025). Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Sangadah *et al.*, 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model role playing yang dipadukan dengan media pembelajaran mampu meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penerapan metode role playing melalui model social learning terbukti mampu meningkatkan sikap demokrasi dan hasil belajar siswa, Pembelajaran menjadi lebih efektif karena peserta didik tidak hanya memahami konsep

secara teori, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai demokrasi melalui pengalaman langsung dalam simulasi musyawarah keluarga.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan modul ajar berbasis metode role playing dengan model social learning mampu meningkatkan sikap demokrasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Banyuajuh 04 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan terlihat dari persentase sikap demokrasi siswa yang meningkat dari 72,5% pada siklus I menjadi 93,75% pada siklus II. Selain itu, ketuntasan hasil belajar siswa juga meningkat dari 62,5% menjadi 87,5%. Metode role playing memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa melalui kegiatan pemeranan, diskusi, dan pengambilan keputusan bersama sehingga siswa tidak hanya memahami konsep demokrasi secara teori, tetapi juga mampu mempraktikkan nilai-nilai demokrasi dalam proses pembelajaran.

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu guru dapat

menggunakan metode role playing sebagai alternatif pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual dalam menanamkan nilai demokrasi pada siswa sekolah dasar. Guru juga perlu memberikan bimbingan, contoh dialog, dan kartu peran agar siswa lebih percaya diri saat mengikuti kegiatan pemeranan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan metode role playing pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda dengan jumlah subjek penelitian yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih mendalam dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Bahtiar, Y., Fajarina, M., Kristiani, N. M. L. D., & Ma'arif, I. B. (2024). Improving Indonesian Speaking Skills By Using The Role-Playing Method. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 30(2), 191–201.
<https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i2.7217>
- Damayanti, N. W. S., Sukadi, & Budiarta, I. W. (2025). Metode Role Playing: Strategi Aktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 28–35.
<https://doi.org/10.23887/jmpppkn.v7i2.6095>

- Faulconer, E., Griffith, J., & Gruss, A. (2021). The impact of positive feedback on student outcomes and perceptions. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 47(2), 259–268. <https://doi.org/10.1080/02602938.2021.1910140>
- Habsi, S. M., Salsabila, C., Malika, E., Rinungga, N. X., & Nuraeni, R. (2025). Penerapan Role Play dengan Kartu Peran Meningkatkan Keberanian Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 36279–36288. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.34084>
- Jauhar, S. & Satriani. (2025). Peningkatan Sikap Demokratis Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Iv Sd N 191/Vi Meranti. *Global Journal Basic Education*, 4(3), 183–188. <https://doi.org/DOI.10.35458>
- Kares, M. C., & Mesra, R. (2025). Belajar Demokrasi dalam Pemilihan Ketua Kelas, di SD Inpres Lompad. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JELAS)*, 2(2), 63–74. <https://doi.org/10.64924/czxmtf53>
- Khasanah, L. K. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas X Mipa 4 SMA Negeri 1 Tempeh. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(4), 245–250. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i4.1244>
- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1–10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>
- Liunokas, E. M., Koelima, C., Nobrihas, N. S., & Dethan, J. (2026). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Di SD Gmit Kuanino 3. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 56–63. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11189>
- Mariana, N. K., & Dikta, I. P. G. A. (2023). Penerapan Metode Role-Playing Pada Mata Pelajaran PKN Di SD Negeri 1 Nongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 5(2), 7–14. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i2.163>
- Muliyawati, Y. (2022). Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa kelas III SDN Songgokerto 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 1(4), 87–108. <https://doi.org/10.53624/jptwh.v1i4.116>
- Mujtahidin, M., & Oktariato, M. L. (2022). Metode penelitian pendidikan dasar: Kajian perspektif filsafat ilmu. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 107-118. <https://doi.org/10.3390/su12104306>
- Novita, L., & Tindangen, M. (2022). Identifikasi Kesiapan Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Biologi Berbasis Praktikum. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas*

- Mulawarman, 3, 127–132.
<https://doi.org/10.30872/semnasp.pg.v3.1720>
- Rambe, N. A. (2023). Implementasi Model Role Playing Untuk Meningkatkan Nilai- Nilai Karakter Demokrasi Dalam Pembelajaran Pkn. *Proceeding Umsurabaya*, 523–531.
<http://proceedings.upgris.ac.id/index.php/ces2023/article/view/424>
- Sangadah, F., Ngatman, N., & Salimi, M. (2025). Penerapan Model Role Playing dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila tentang Aku dan Lingkunganku. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 460–466.
<https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.88862>
- Silaban, P. J., Manihuruk, E. A., Hadi, F. R., & Sitinjak, G. A. (2025). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Di Sekitarku Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 066047 Helvetia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 272–282.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21028>
- Suliono, O., & Mesra, R. (2025). Budaya Demokrasi di Sekolah Dasar dalam Membentuk Pemimpin di Masa Depan di SD Inpres Poopo Barat. *NALURI EDUKASI JURNAL PENDIDIKAN*, 1(6), 272–282.
<https://doi.org/10.64924/4vt67t94>
- Syahfitri, R., Gandamana, A., Simbolon, N., Ananda, L. J., & Afriadi, P. (2023). Pengaruh Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31429–31433.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12129>
- Tambunan, F. F. Y., Siahaan, T. M., & Sirait, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN 091287 Panei Tengah. *Journal Sains Student Research*, 1(2), 293–305.
<https://doi.org/10.61722/jssr.v1i2.137>
- Tina, F., & Tangahu, W. (2025). Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo. *Journal Syntax Idea*, 6(01), 1–8.
<https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i1.2941>
- Zakia, A. R., Noviana, L., Septiana, R., & Salfadilah, F. (2025). Strategi Roleplaying dalam Pembelajaran PPKN untuk Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Sekolah Dasar. *Insight: Indonesian Journal of Social, Humanity, and Education*, 1(3), 118–126.
<https://doi.org/10.70742/insight.v1i3.467>