

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN MARGOREJO 1/403 SURABAYA**

Ghaida Alsynasta Putri At Thoriq¹, Arif Mahya Fanny²

^{1,2} PGSD FIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Aghaida96@gmail.com¹, arifpgsd@unipasby.ac.id²

Nomor HP : ¹0881026752766, Nomor HP : ²089636755323

ABSTRACT

The point of this study is to look into how the role-playing learning model affected the schoolwork of fourth-grade students at SDN Margorejo 1/403 Surabaya who were taking a Pancasila Education class with the theme of working together. A quasi-experimental strategy with a non-equivalent control group is used in this study, which combines a quantitative approach with experimental methods. The experimental and control groups will take a pre-test before the intervention and a post-test after the intervention as part of this plan. Based on the findings of this study, fourth-grade students' learning outcomes in Pancasila Education about working together have improved significantly. This group's average score before the test was 51, and their average score after the test was 85. The experimental group also had an average pre-test score of 51, but after the role-playing learning model was used, the average post-test score went up to 88. This way of teaching really helps students learn better in Pancasila, especially when it comes to grade IV joint partnership at SDN Margorejo 1/403 Surabaya during the 2024–2025 school year. Keywords: role playing, learning model, Pancasila education, mutual cooperation material

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana strategi pembelajaran bermain peran mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya yang sedang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan tema gotong royong. Penelitian ini menggunakan strategi quasi eksperimen dengan kelompok kontrol *nonequivalent* yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Kelompok eksperimen dan kontrol akan mengikuti *pretest* sebelum intervensi dan *posttest* setelah intervensi sebagai bagian dari rencana ini. Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil belajar siswa kelas IV dalam Pendidikan Pancasila tentang gotong royong mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelompok ini sebelum tes adalah 51, dan nilai rata-rata setelah tes adalah 85. Kelompok eksperimen juga memiliki nilai rata-rata pretest sebesar 51, tetapi setelah menggunakan model pembelajaran bermain peran, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 88. Cara mengajar seperti ini sangat membantu siswa belajar lebih baik dalam Pancasila, khususnya dalam hal kerja sama kelompok kelas IV di SDN Margorejo 1/403 Surabaya pada tahun ajaran 2024–2025.

Kata Kunci: *role playing*, model pembelajaran, pendidikan pancasila, materi gotong royong

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan hakiki bagi setiap manusia, yang berarti bahwa setiap orang berhak untuk mengaksesnya dan diharapkan untuk terus berkembang dalam kerangka pendidikan itu sendiri, pendidikan tidak terbatas (Pristiwanti et al., 2022). Dalam ranah pendidikan, pendidikan ialah komponen penting bagi kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Pendidikan ialah usaha yang direncanakan dan sistematis agar menghasilkan suasana belajar. Siklus pendidikan bermanfaat bagi siswa untuk berpartisipasi aktif menumbuhkan kemampuan diri, meliputi kekuatan religius, disiplin diri, karakter, inteligensi, perilaku berbudi luhur, serta kompetensi yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, negara, dan negara. Setiap orang memperoleh pendidikan awal dari konteks keluarga, yang berarti pendidikan informal, kemudian dari lingkungan akademis, yang berarti pendidikan formal, dan terakhir dari lingkungan masyarakat, yang berarti pendidikan nonformal (Marwah et al., 2018).

Selama proses pendidikan ini, siswa terlibat dengan konten pendidikan Pancasila. Dalam pendidikan Pancasila, pendidik harus memahami prinsip - prinsip dan menggunakan metode pendidikan Pancasila secara efektif untuk menyediakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan (Sarumaha et al., 2023). Untuk memungkinkan siswa secara aktif mengejar pengetahuan mereka sendiri. Penekanan yang semakin besar pada keterlibatan aktif dalam proses pendidikan dapat diwujudkan dengan menggunakan teknik pedagogis yang memfasilitasi interaksi antara instruktur dan peserta didik (Sianturi, 2024).

Kegiatan pembelajaran memiliki tujuan tertentu yang harus dicapai untuk menilai kompetensi siswa. Capaian pembelajaran dicapai pada akhir proses pendidikan, yang sering ditunjukkan dalam perubahan perilaku dan skor penilaian siswa. Capaian pembelajaran yang efektif dalam Pendidikan Pancasila ditunjukkan oleh kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang diperolehnya selama proses Pendidikan (Nurrita, 2018). Saat melakukan observasi PLP 1.1 di Sekolah Dasar Negeri Margorejo 1 Surabaya, penulis menemukan masalah yang menghambat proses pembelajaran, kinerja akademik siswa yang kurang baik tentang konten gotong royong dalam topik pendidikan Pancasila. Hal ini terutama terlihat ketika instruktur mengajukan pertanyaan sebagai masalah naratif tentang gotong royong, yang menyebabkan kebingungan siswa. Penulis mencatat bahwa teknik pengajaran kurang memadai, karena proses pembelajaran hanya bergantung pada buku panduan. Dalam hal ini, siswa terus berjuang untuk memahami subjek karena keterlibatan mereka yang kurang dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa cepat kehilangan minat terhadap lingkungan pendidikan dan mengabaikan penjelasan guru, sehingga mengakibatkan prestasi akademik yang buruk (Wahyuni, 2024).

Dengan menggunakan paradigma pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan, penulis ingin mengembangkan hasil belajar siswa. Pendekatan pembelajaran yang menarik juga dapat membantu siswa mempelajari informasi yang lebih umum dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi yang diajarkan kepada mereka.

Strategi pengajaran bermain peran ialah salah satu strategi pembelajaran yang tepat diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Bermain peran (*role playing*) merupakan suatu teknik mengajar agar memungkinkan pelajar demi berpartisipasi tanpa perantara di proses pengajaran dan menguasai materi dengan menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka berkaitan dengan topik yang sedang dipelajari (Setiawan & Bahtiar, 2023). Keadaan ini memungkinkan siswa supaya mengekspresikan diri mereka secara bebas tanpa dibatasi oleh bahasa atau gerakan, sambil tetap berada dalam parameter kurikulum (Silalahi, 2019).

Penerapan pendekatan bermain peran (*role playing*) mendorong terciptanya lingkungan baru dan menawarkan pengalaman pendidikan alternatif, sehingga mendorong siswa untuk terlibat dalam pemikiran yang lebih kreatif dan proaktif (Adini, 2021). Strategi ini merupakan contoh penerapan pendidikan berbasis pengalaman. Keuntungan menggunakan paradigma bermain peran (*role playing*) adalah siswa dapat mengenali skenario dunia nyata dan perspektif orang lain (Ponidi, 2021). Identifikasi ini memfasilitasi transformasi dalam sikap dan tindakan siswa saat mereka mewujudkan karakter yang mereka wakili. Melalui metodologi bermain peran (*role playing*) yang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar, pendidik memberikan kesempatan untuk meningkatkan ekspresi kreatif, sehingga meningkatkan kinerja akademis (Maulidiyah et al., 2022). Rincian yang telah disebutkan, penulis memiliki niat dengan sasaran dari studi ini ialah untuk melihat bagaimana strategi pembelajaran bermain peran mempengaruhi hasil

belajar siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya yang sedang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan tema gotong royong.

B. Metode Penelitian

Studi ini mengadopsi metode pendekatan kuantitatif melalui teknik percobaan. (Sugiyono, 2016) mendefinisikan penelitian eksperimen sebagai pendekatan metodologis yang digunakan untuk mengetahui efek terapi tertentu pada subjek dalam situasi yang terkontrol. Studi ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Margorejo 1/403 Surabaya. Masa studi ini diterapkan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 yaitu 13 – 14 November 2024. Populasi dalam studi ini melibatkan semua murid kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya, kemudian diambil sampel dengan perolehan kelompok kelas IV-A berjumlah 27 murid serta kelompok IV-B juga berjumlah 27 murid.

Studi ini menerapkan metode eksperimen semu menggunakan desain kelompok kontrol yang tidak sebanding. Desain kelompok kontrol yang tidak setara ini mirip dengan desain pretest dan posttest, namun kelompok eksperimen serta kontrol tidak dipilih secara acak (Priadana & Sunarsi, 2021). (Purwanto & Sulistyastuti, 2017) menjelaskan bahwa quasi-experiment memiliki kelompok kontrol, di mana sampel untuk kelompok eksperimen serta kontrol tidak dipilih melalui acak, melainkan dipilih melalui intentional oleh peneliti untuk dianalisis dan dibandingkan.

Data yang dikumpulkan diperoleh dengan menggunakan metodologi pengujian, yaitu menggunakan pertanyaan pilihan ganda yang disusun menurut indikasi yang ditentukan, termasuk pretest dan

posttest. Respons responden dianalisis dengan pengujian hipotesis menggunakan uji-t, menggunakan IBM SPSS Statistics v.21 untuk Windows dan metode uji-t independen, dengan dasar pengambilan Keputusan adalah nilai signifikansi dari output SPSS, di mana nilai $\text{sig} < 0,05$ diinterpretasikan signifikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

HASIL

Studi ini dilaksanakan di SDN Margorejo 1/403 Surabaya. Kegiatan studi ini dilakukan pada 22 November 2024 dengan melibatkan siswa kelas IV A dan IV B sebagai responden yang terklasifikasi menjadi kelas kontrol serta kelas eksperimen. Jumlah peserta didik yang terlibat terhadap studi ini di dalam kelas IV A terdapat 27 pelajar, dan di dalam kelas IV B terdapat 27 siswa. Data penelitian ini diperoleh melalui dua kali tahap pengujian, yaitu berupa pretest di mana tes tersebut merupakan tes awal sebelum dilakukan penerapan model pembelajaran role playing. Dan berupa posttest atau tes akhir yang dilakukan setelah diterapkannya model pembelajaran role playing. Tujuan dari kedua tes ini merupakan melihat sejauh mana terwujud kemajuan pencapaian belajar peserta didik terhadap materi gotong royong setelah melakukan penerapan dari strategi pembelajaran role playing.

Tabel 1 Pretes dan Postes Siswa Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya

	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Pretest Kontrol	75	30
Posttest Kontrol	95	75
Pretest Eksperimen	70	35

	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Posttest Eksperimen	100	70

Hasil dari kedua tes menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan pada nilai peserta didik. Nilai rata-rata pretest di kelas kontrol tercatat sebanyak 85 dengan jumlah keseluruhan mencapai 2300. Disisi lain nilai rata-rata pretest di kelas percobaan tercatat sebesar 88 dengan jumlah keseluruhan mencapai 2365. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan strategi pengajaran role playing dalam topik pengajaran pendidikan pancasila pada topik gotong royong berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat data guna memastikan hipotesis dapat diuji secara valid. Uji prasyarat ini mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah diidentifikasi bahwasannya data memiliki distribusi normal serta bersifat homogen, dengan demikian proses berikutnya ialah dengan pengujian hipotesis memakai analisis uji-t. Berikut merupakan tahapan tahapannya:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu alat yang diimplementasikan mengidentifikasi apakah data yang dikumpulkan dari hasil uji awal dan uji akhir setelah pengujian terdistribusi normal atau tidak. Tujuan uji normalitas, sebagaimana berkaitan dengan teknik ini, ialah untuk memastikan apakah data memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk analisis statistik lebih lanjut atau tidak. Apabila output signifikan ($\text{sig.} > 0,05$), maka data dianggap terdistribusi normal. Ini adalah kondisi yang harus dipenuhi untuk membuat penilaian tentang uji normalitas. Oleh karena itu, data diperhitungkan tidak terdistribusi

normal apabila nilai signifikan (sig.) $< 0,05$. Untuk tujuan menetapkan adakah data normal atau tidak, metode Kolmogorov - Smirnov sering digunakan.

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pretest Kelas Kontrol	,134	27	,207	,963	27	,428
	Posttest Kelas Kontrol	,162	27	,054	,917	27	,034
	Pretest Kelas Eksperimen	,149	27	,128	,933	27	,081
Nilai	Posttest Kelas Eksperimen	,142	27	,171	,938	27	,039

Gambar 1 Hasil Uji Normalitas

Nilai signifikansi (sig) untuk pra -tes di kelas kontrol, seperti yang ditunjukkan dalam tabel keluaran bagian Kolmogorov-Smirnov, adalah 0,200, di atas 0,05. Secara bersamaan, pra tes di kelompok eksperimen mempunyai angka signifikansi 0,128, yang melebihi 0,05. Nilai signifikansi pasca tes di kelompok kontrol adalah 0,054, di atas 0,05, tetapi nilai signifikansi pasca tes di kelompok eksperimen adalah 0,171, yang juga melampaui 0,05. Sehingga, temuan uji normalitas di kedua kelas mengindikasikan yaitu data terdistribusi secara normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dipakai dalam kapasitas penentu adakah data yang dikumpulkan mempunyai distribusi yang konsisten atau tidak. Untuk pengujian khusus ini, ketentuannya adalah sebagai berikut: data dianggap memiliki distribusi yang homogen apabila output signifikansi (Sig.) $> 0,05$. Sebaliknya, data dianggap tidak

homogen apabila angka signifikansi (Sig.) lebih rendah dari 0,05.

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,302	3	104	,081

Gambar 2 Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan tabel di atas mengindikasikan output analisis uji homogenitas mendapatkan nilai sig. 0,081 $> 0,05$. Aspek tersebut mengindikasikan bahwa sampel studi tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan output uji normalitas serta homogenitas yang sudah dikerjakan sebelumnya, informasi menunjukkan bahwa keduanya memenuhi syarat distribusi normal dan homogen. Maka dari itu, proses analisis bisa diteruskan melalui uji hipotesis memakai metode uji-t. Dalam penelitian ini, uji yang diterapkan ialah Independent samples test, yang bertujuan sebagai membandingkan output pretest serta posttest. Adapun standar pembuatan penentuan dalam uji ini ialah:

1. Apabila sig. $< 0,05$ maka H1 ditolak dan H0 diterima.
2. Apabila sig. $> 0,05$ maka H0 ditolak dan H1 diterima.

Keterangan:

1. Apabila nilai signifikansi (sig.) kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Aspek ini menandakan bahwasannya metodologi pembelajaran bermain peran

(*role playing*) berpengaruh pada prestasi akademik siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang tema gotong royong.

2. Apabila nilai signifikansi (sig.) melebihi 0,05, maka H1 ditolak dan H0 diterima. Aspek ini menandakan bahwasannya metodologi pembelajaran bermain peran (*role playing*) tidak berpengaruh besar pada prestasi akademik siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang tema gotong royong.

Nilai	Levene's Test for Equality of Variances		t Test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Equal variances assumed	8,638	,013	13,881	52	,000	-34,259	2,469	Lower -39,212 Upper -29,307
Equal variances not assumed			13,881	40,858	,000	-34,259	2,469	Lower -39,244 Upper -29,275

Gambar 3 Hasil Uji T

Tabel tersebut memperlihatkan angka signifikansi dua sisi sebesar 0,000, di atas kriteria signifikansi 0,05. Angka signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan penolakan H0 dan penerimaan H1, maka dari itu, bisa dinyatakan bahwa ditemukan perbedaan hasil belajar siswa selama pretest dan posttest. Hal ini menandakan bahwa pendekatan pedagogi bermain peran secara substansial memengaruhi hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila, yang berpusat pada konsep gotong royong. Gaya belajar bermain peran secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila, khususnya dengan topik gotong royong.

PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini, penulis akan menjelaskan output dari rumusan masalah pada studi ini yaitu adakah keterpengaruhan strategi pengajaran bermain peran pada nilai belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV materi gotong royong di sekolah dasar negeri Margorejo 1/403 Surabaya. Dengan tujuan penelitian yaitu agar memahami dampak strategi pembelajaran bermain peran terhadap output belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV topik gotong royong di sekolah dasar negeri Margorejo 1/403 Surabaya. Data penelitian tertulis dilaksanakan dengan memberikan nilai pretest dan nilai posttest. Penelitian dilaksanakan dengan strategi pengajaran bermain peran serta diberikan materi yang dipaparkan melalui PPT dan buku panduan pada kelas percobaan, sedangkan pada kelas kontrol hanya dipaparkan PPT dengan mengimplementasikan strategi *problem based learning*.

Berdasarkan output analisis data uji-t menunjukkan angka signifikan (2-tailed) 0,000 dengan tingkat signifikan 0,05. Nilai sig. tersebut <0,05 dengan ini menunjukkan bahwasanya H0 ditolak dan H1 diterima, maka bisa dikemukakan adanya keterpengaruhan strategi pengajaran bermain peran terhadap kualitas belajar dalam mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV materi gotong royong di sekolah dasar negeri Margorejo 1/403 Surabaya. Dari hasil penelitian di atas, salah satu faktor keberhasilan studi ini yaitu dengan adanya penerapan model pembelajaran bermain peran, Menurut (Setiawan & Bahtiar, 2023), berpendapat bahwa gaya belajar

bermain peran (*role playing*) memfasilitasi penguasaan topik pembelajaran dengan menumbuhkan kreativitas siswa. Pengembangan kreativitas dan apresiasi siswa dicapai melalui pemeragaan karakter dalam situasi tertentu. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ferdinand bahwa model pembelajaran bermain peran merupakan metodologi pendidikan di mana siswa mengambil peran yang ditentukan dalam konteks tertentu (Leuwol et al., n.d.).

Secara teoritis, model pembelajaran *role playing* memiliki dampak signifikan dalam merancang metode pengajaran yang lebih menarik dan produktif. Menurut Oemar Hamalik (dalam Wahyuni, 2024), model ini berfungsi meningkatkan hasil belajar siswa karena berbasis pengalaman, yang menjadikan siswa subjek aktif secara fisik dan mental. *Role playing* melibatkan siswa dalam memerankan tokoh dalam suatu peristiwa berbentuk cerita sederhana, sehingga dapat mengeksplorasi perasaan, perilaku, nilai, dan persepsi siswa secara mendalam. Secara empiris, studi ini selaras dengan hasil studi terdahulu yang mengindikasikan keberhasilan strategi pengajaran bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. studi Tabah Wijokongko, Muflikhul Khaq, dan Titi Anjarini (2023) dalam mata pelajaran PKN kelas III SD IT Darussalam Bayan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 70,83 pada siklus I menjadi 80,88 pada siklus II. Penelitian (Wahyuni, 2024) di kelas V SDN 4 Banda Aceh juga mengungkapkan peningkatan hasil belajar siswa dengan cara tiga siklus. Pada siklus I, 29,62% siswa tuntas, meningkat menjadi 40,74% pada siklus II, dan mencapai 85,18% pada siklus III. Temuan ini menguatkan bahwa

strategi bermain peran efektif secara mendalam memperbaiki hasil belajar siswa.

Di dalam studi ini terdapat beberapa kelemahan seperti ketika penulis menerapkan strategi pengajaran *role playing* dalam kegiatan belajar berlangsung, murid tidak kondusif akibatnya mengganggu kegiatan belajar di kelas lain, selain itu kelas yang digunakan kurang luas, dan adanya keterbatasan waktu, sehingga praktik yang dilakukan belum mencapai potensi penuh. Adapun implikasi pada studi ini yaitu dengan tujuan mendorong guru dalam implementasi strategi pengajaran *role playing* yang berguna untuk memperbaiki hasil belajar siswa terutama pada kelas IV materi gotong royong mata pelajaran pendidikan pancasila maupun pada materi dan mata pelajaran lainnya dikarenakan melibatkan peserta didik dengan mempraktikkan peran setiap tokoh yang sudah ditentukan dalam skenario yang sudah ditentukan oleh guru, dengan demikian pelajar aktif, dan tidak merasa jenuh dalam proses pengajaran sedang berlangsung. Dengan merujuk pada pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi gotong royong kelas IV di SDN Margorejo 1/403 Surabaya tahun ajaran 2024/2025 dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Strategi pembelajaran bermain peran terbukti mempengaruhi signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya bidang Pendidikan Pancasila, khususnya pada pokok bahasan gotong royong. Kesimpulan ini berdasarkan hasil analisis data

penelitian. Tidak terdapat perbedaan rerata skor pretes antara kelompok kontrol serta kelompok eksperimen, kedua kelompok memperoleh skor 51. Sebaliknya, kelas eksperimen memperoleh skor rerata postes meningkat menjadi 88 setelah penerapan paradigma pembelajaran bermain peran, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 85. Hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 dengan dua ekor juga memperkuat peningkatan tersebut. Nilai ini menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran bermain peran bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips*. CV. DOTPLUS Publisher.
<https://books.google.co.id/books?id=YIJTEAAQBAJ>
- Leuwol, F. S., Hasyim Mahmud Wantu, S. A., Chairul Insani Ilham ATD, M. M., Nduru, M. P., Sumiyati, S., Mardikawati, B., Didi Suhendi, S. E., Anaktototy, K., Nur, M. A., & Fuad Rinaldi, S. E. (n.d.). *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Penerbit Adab.
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14.
<https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13336>
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1).
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2754>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Ponidi. (2021). *MODEL PEMBELAJARAN Inovatif dan Efektif*. Penerbit Adab.
https://books.google.co.id/books/about/MODEL_PEMBELAJARAN_Inovatif_dan_Efektif.html?id=tlYsEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
https://books.google.co.id/books/about/METODE_PENELITIAN_KUANTITATIF.html?hl=id&id=9dZWEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Purwanto, E. A., & Sulistyastuti, D. R. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Administrasi Publik dan Masalah-masalah sosial*. Gava Media.
- Sarumaha, M. S., Laiya, R. E., RE, M., Zagoto, A., Sarumaha, M., Harefa, D., Lase, I. P. S., Laia, B., Fau, Y. T. V., & Telaumbanua, K. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
https://books.google.co.id/books/about/Model_Model_Pembelajar

an.html?id=5v_gEAAAQBAJ&red
ir_esc=y

Setiawan, H. R., & Bahtiar, A. (2023). *Monograf: metode role play (upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik)*. umsu press.
<https://books.google.co.id/books?id=rFmoEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>

Sianturi, R. L. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Studi Kuantitatif Di Smp Negeri 7 Jakarta)*. Universitas Negeri Jakarta.
<http://repository.unj.ac.id/id/eprint/46329>

Silalahi, D. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V Sdn 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(4), 722.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7227>

Sugiyono. (2016). *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV. ALFABETA.

Wahyuni, T. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Di Kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh*.
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/36628>