

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Rosbanon Dewi¹, Zaenul Salam²

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Corresponding Email: rosbanon..dewi21@mhs.uinjkt.ac.id

Abstract: Technology is growing rapidly, of course teachers must be creative and innovative in applying learning methods, especially in Citizenship Education subjects. The purpose of writing this article is to describe the application of the role playing method to learning civics education. This research uses a qualitative method with a literature study. The data used in this study uses secondary data in the form of research results from relevant journals. In this role playing, students are not just theoretical but play an active role in Citizenship Education lessons.

Keywords: Application, Role Playing, Citizenship Education.

Abstrak: Teknologi yang semakin berkembang pesat tentunya guru harus kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Tujuan penulisan artikel ini untuk mendeskripsikan penerapan metode role playing terhadap pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penelitian studi literatur (*literature study*). Data-data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data sekunder berupa hasil penelitian dari jurnal-jurnal yang relevan. Dalam role playing ini siswa bukan hanya teori saja melainkan bermain peran aktif dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Kata Kunci: Penerapan, Role Playing, Pendidikan Kewarganegaraan.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan langkah atau gerakan pendidik untuk menciptakan bangsa yang genius dan berkarakter. Searah dengan visi pendidikan nasional bahwa di era yang semakin maju insan dituntut agar mampu mengikuti kemajuan zaman yang semakin meningkat, setiap warga negara diharapkan mampu menjadi insan yang genius dan berkarakter. Lestari, dkk (2009: 19) mengungkapkan bahwa pendidikan suatu sekolah menyiapkan intelektual, personal, dan sosial individu secara maksimal tidak hanya memberikan modal kemampuan membaca, menulis dan berhitung saja. Bagian intelektual didapatkan berdasarkan isi materi yang telah diajarkan, dan bagian individu dan sosial personal didapatkan dari rencana dan penggunaan materi yang telah

diajarkan pada seluruh pelajaran, terutama PPKn (Ariska, IKA., Natajaya, N., Adanyani, 2018).

Menurut (Depdiknas, 2004) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu pelajaran yang difokuskan untuk menciptakan sikap yang berbeda-beda dari sisi religius, sosio-kultural budaya, language, umur, suku bangsa untuk menjadi bangsa negara yang genius, kreatif, dan berkualitas dengan didasari Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan pelajaran yang tentunya pada seluruh jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari Sekolah/Madrasah pasti diajarkan. Sering ditemui bahwa beberapa siswa tidak menyukai pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dikarenakan pelajaran yang monoton dan kurang menarik. Halnya pandangan tersebut sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, beberapa siswa banyak yang tidak antusias dalam belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan saat di kelas, ditambah guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengajar lebih banyak teori yang panjang dibanding dengan praktik.(Susilawati, 2017).

Seiring berjalannya teknologi yang semakin berkembang pesat. Dalam belajar mengajar di kelas juga akan lebih berkembang secara pesat. Demikian, penerapan media pembelajaran yang akan digunakan peserta didik akan semakin banyak variasinya. Saat penggunaan metode role playing pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, guru akan menyediakan media dan alat, mengarahkan posisi media, menyampaikan maksud dan memberikan pendahuluan. Dengan ini bertujuan supaya siswa mengerti alat yang akan digunakan sehingga aktivitas belajar dapat sesuai dengan rencana yang baik. Guru mengasih kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan variatif model pembelajaran. Seluruh guru mengasih kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang pertanyaan yang belum dimengerti. Seluruh guru akan menyampaikan keterangan secara berulang kali pada alat jika siswa belum mengerti materi yang telah diperoleh sehingga siswa dapat menerimanya lebih zohir lagi. Ketika pembelajaran tatap muka telah selesai dan guru usai menuntaskan konsep teori seluruh guru akan memberi ujian baik itu lisan maupun tulisan dengan bertujuan supaya guru mengenal sejauh mana siswa mengerti teori yang telah didapatkan (Masturoh et al., 2022).

Saat proses belajar mengajar di kelas pada mata pelajaran PPKn, dengan menggunakan metode yang tepat maka siswa akan mampu mengerti pesan yang terkandung didalamnya. Metode pembelajaran Role Playing sangat diharapkan mampu untuk menumbuhkan minat belajar siswa di kelas. Kelebihan Role playing yang paling utama yaitu siswa akan diajak untuk

bermain peran menjadi orang lain dalam metode ini, keadaan ini siswa mampu menciptakan bakat dalam menahan dirinya seperti emosi ataupun perasaan. Menurut Kokom (2014) mengatakan sesungguhnya Role Playing adalah metode yang menguasai bahan-bahan belajar dalam mengembangkan ilustrasi dan penjiwaan siswa (Maani, 2022).

Baik kegiatan maupun minat belajar siswa mengalami peningkatan yang tinggi karena dalam menerapkan metode role playing pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa merasa tertarik karena metode belajar ini adalah metode yang menggembirakan terhadap siswa. Dengan ini searah dengan teori Hamdani (2011:87) yang mengatakan bahwa metode role playing merupakan metode yang menerapkan melalui game dan game merupakan peristiwa yang menggembirakan bagi siswa. Siswa merasakan peningkatan sebab metode bermain peran merupakan metode yang dapat mengembangkan pengertian siswa pada isi mata pelajaran. Dengan ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Uno Hamzah (2008:26), bahwa metode role playing dapat menjadi tempat bagi siswa untuk mendalami materi dalam mata pelajaran dengan cara yang variatif.. Adanya peningkatan tersebut menyatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat sehingga dampak pada hasil belajar siswa meningkat tinggi. Peningkatan tersebut telah mencapai indikator kesuksesan yang diinginkan. Skor siswa secara personal mengalami peningkatan yang sangat baik. Ini pun menjadikan skor rata-rata siswa kelas dan persentase ketercapaian secara klasikal juga meningkat. Dengan adanya pengembangan tersebut, maka dinyatakan sungguh dalam menerapkan metode belajar role playing dapat mengembangkan hasil belajar siswa (Rahim & Dwiprabowo, 2020).

Pembelajaran yang bermutu itulah yang menjadi peran penting dari kesuksesan dalam melaksanakan pendidikan. Dengan demikian, guru harus memusatkan penerapan model pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah kombinasi cara bermain peran dengan Multimedia. Metode ini merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan metode role playing dengan pembelajaran multimedia (power point, video, gambar, lagu) yang bermakna untuk mengembangkan keterampilan, menciptakan makna dan pengetahuan dari rasa keingintahuan siswa yang kemudian menjadi bagian dari pengalaman belajar siswa (Wijaya et al., 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang sifatnya studi pustaka (*library research*) yaitu menggunakan buku-buku dan literatur-literatur lainnya sebagai objek utama. Jenis penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang

menghasilkan informasi berupa catatan dan data deskriptif yang terdapat di dalam teks yang diteliti.

Dalam penelitian kualitatif, perlu dilakukan analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif memberikan ilustrasi dan keterangan yang secara zahir, objektif, sistematis, analitis dan kritis mengenai penerapan metode role playing terhadap pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Pendekatan kualitatif berdasarkan langkah awal yang dicapai dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan, lalu dilakukan klasifikasi dan deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Anwar (2018), guru adalah pendidik berpengalaman yang terutama bertanggung jawab mendidik, mengajar, membimbing, memimpin, melatih, mengomentari, dan menilai peserta didik secara formal. Untuk menciptakan kondisi yang berguna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dialog dan motivasi bagi siswa dalam membangun ide, menciptakan pengetahuan dan tanggung jawab untuk belajar. Hingga saat ini, sebagian besar siswa belum berpartisipasi dalam studi tersebut. Menurut Fariyani (2019), hal ini tercermin dari metode atau pengajaran seorang pendidik yang tidak menggunakan metode belajar yang mengharuskan siswa untuk aktif dalam belajar di kelas. Akibatnya, siswa merasa bosan dan bosan dengan pembelajaran yang berlangsung. Kebosanan inilah yang menyebabkan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, mereka melakukan kegiatan lain di kelas, seperti bercerita dengan teman sekantor atau hal-hal lain yang tidak mereka ketahui. Sedangkan hal tersebut berakibat pada penurunan prestasi siswa, dan secara otomatis akan mempengaruhi nilai ujian dan tidak tercapainya hasil yang tidak memenuhi Kriteria Kecukupan Minimal (KKM) adalah point (Wahyuningsih, 2020).

Kegagalan akademik sering dijumpai oleh sebagian siswa yang kurang memiliki motivasi belajar. Akibatnya, skor rata-rata dalam kewarganegaraan sangat rendah. Memang guru dalam proses mengajar di kelas hanya menggunakan metode ceramah, tidak menggunakan alat pembelajaran, dan topik belum disajikan secara berurutan. Untuk itu penulis mencoba menerapkan salah satu metode pembelajaran yaitu pembelajaran bermain peran untuk mengungkap apakah metode pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa atau tidak. Penulis memilih metode pembelajaran ini untuk memfasilitasi keakraban siswa dalam mencari, mencari, dan mendiskusikan hal yang berkaitan dengan belajar mengajar. Dalam pembelajaran bermain peran, siswa lebih aktif berdiskusi, mengatasi,

dan mencari masalah, sedangkan guru berperan sebagai pembimbing atau petunjuk langkah menemukan problem (Kewa, 2022).

Tidak mudah membuat proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang mampu meningkatkan kompetensi critical thinking, kreativitas, inspirasi, dan interaksi dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Beberapa banyak siswa masih beranggapan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah pelajaran yang menitik beratkan pada mengingat. Guru dalam proses belajar mengajar juga hanya membutuhkan kompetensi kognitif siswa. Dengan ini dipertegas oleh Sanjaya (2006:1) dalam proses belajar, siswa dibangun untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan pembelajaran di kelas diarahkan pada kemampuan siswa dalam mengingat informasi, bukan memaksa siswa untuk memahami informasi yang dihafalkan, sehingga siswa banyak akan pengetahuan namun kekurangan aplikasi. Pendidikan Kewarganegaraan berusaha untuk mempersiapkan peserta didik menjadi pribadi yang tangguh. Pendidikan Kewarganegaraan membantu siswa mengembangkan sikap hormat dan toleran terhadap orang lain, karena pelajaran kewarganegaraan diberikan dengan nilai-nilai sopan santun sesuai Pancasila (Ananda, 2018).

Dalam memilih metode belajar yang baik harus mengetahui ciri-ciri isi materi Pendidikan Kewarganegaraan dikarenakan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berkembang dari kompetensi perseptual dan selalu mengamati perpaduan antara kompetensi motorik dan kekuatan persepsi fisik. Prinsip Pendidikan Kewarganegaraan adalah meningkatkan wawasan, kemampuan meresapi dan mengerti kandungan pancasila dalam kegiatan penciptaan karakter sebagai personal, anggota rakyat dan pemimpin, kewarganegaraan, serta memberikan kemungkinan pendidikan sekolah menengah. pendidikan. Dalam memilih metode belajar pasti memiliki faktor langsung yang akan diperoleh secara spontan dari pelaksanaan pembelajaran yang digunakan guru sesuai sesi mengajar terhadap siswa. Nilai akhir yang dicapai seringkali berkaitan dengan penjumlahan atau persepsi dan keterampilan atau skill. Baik domain atau domain mampu dihitung secara khusus dan dapat diperoleh dengan segera. Selain faktor langsung, ada juga faktor yang menyertai bahwa standar keluaran perlu dibentuk agar orientasinya lebih zohir dalam pemisahan pelajaran, dikarenakan standar keluaran tidak harus segera tercapai begitu kejadian pembelajaran. proses pembelajaran selesai, tetapi diharapkan hasilnya akan mempengaruhi siswa dalam bentuk karakter dan hasil. Agar siswa mudah menyerap materi tentang kewarganegaraan, maka metode pembelajaran yang tepat digunakan oleh guru adalah metode bermain peran seperti simulasi dan bermain peran (role-play/sosiodrama). Dalam metode ini sebetulnya tinggi sekali sisi positifnya karena

siswa dimasukkan ke dalam situasi kehidupan nyata, namun hanya sedikit guru Pendidikan Kewarganegaraan yang memakai model role playing ini dalam proses pengajaran berlangsung (Tuken, 2016).

Saat belajar di kelas sangat berpengaruh pengertian siswa terhadap isi pelajaran yang diajarkan. Seorang guru kelas mampu mengadopsi model atau metode pembelajaran yang sesuai digunakan di dalam kelas. Dalam hal ini, guru harus mampu inovatis dan kreatif agar siswa mampu mengerti dan mengikuti nilai-nilai penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam memilih metode pembelajaran juga harus diamati, karena level pengertian tiap siswa beragam. Contoh model pembelajaran yang mungkin adalah bermain peran. Belajar imersif merupakan rangkaian aktivitas yang menekankan unsur kolaboratif, komunikatif, dan interpretif. Permainan peran atau role-playing pertama kali ditemukan oleh seorang tokoh dengan nama George Shaftel dengan pemikiran bahwa role-playing mampu membangun siswa untuk mengungkapkan perasaannya dan menumbuhkan kepekaannya dengan cara partisipasi langsung yang tentunya menjadi masalah-masalah praktis. Dengan ini membuktikan keefektifan metode belajar imersif saat pembelajaran, ketika siswa mampu spontan mengikuti nilai-nilai pada problematika kehidupan fakta (Hamid et al., 2021).

Penggunaan role-playing untuk mata pelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa dan situasi negara. Bermain peran dapat digunakan dalam pembelajaran yang mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, role play dapat dijadikan salah satu alternatif (P & Marpaung, 2022).

Menurut (Linda, Campbell 2004) metode pembelajaran menggali keterampilan siswa dalam memainkan peran tertentu yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial, dalam proses pembelajaran siswa dapat merasakan dirinya sebagai orang lain, yang darinya dapat diketahui mengenal kepribadian dan perasaan orang lain dalam memilih peran, mengidentifikasi, pementasan, menugaskan beberapa siswa sebagai pengamat, pemain peran, guru dan siswa untuk berdiskusi, mengevaluasi permainan peran, berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan tentang melakukan permainan peran. Aktor diberikan kebebasan kepada guru dan siswa untuk menciptakan peran dari kegiatan pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada proses hasil. Sedangkan menurut (Baroroh, 2011) pembelajaran bermain peran merupakan suatu metode yang ditujukan untuk membantu siswa menemukan jati diri dalam dunia sosial. Artinya melalui role play, siswa belajar menggunakan konsep peran, mengenali bahwa ada banyak peran yang berbeda, dan merefleksikan perilaku mereka sendiri serta perilaku orang

lain. Bagaimana penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan penilaian siswa, Hamdani, (2011) menyimpulkan bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa bermain peran untuk memperoleh pemahaman tentang topik (Titin Sunaryati, Muhamad Sudharsono, 2022).

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), hasil belajar memegang peranan penting dan perlu bagi siswa sekolah dasar. Gagasan yang penulis ajukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan metode bermain peran. Metode role play sangat cocok digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berdampak positif pada pembelajaran, semua siswa menjadi termotivasi, antusias dan siap mengikuti pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran bermain peran adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran terencana yang dirancang berdasarkan pengalaman melalui permainan peran. Role playing juga lebih menitikberatkan pada partisipasi siswa, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Langkah Metode ini sebagai berikut 1) Persiapan, 2) Aksi Drama, 3) Evaluasi (Rikmasari et al., 2021).

Dalam metode memainkan peran, titik utamanya diposisikan pada keterkaitan emosi dan penilaian indrawi dimasukkan ke dalam suatu keadaan problem dengan fakta yang dihadapi. Siswa disebut sebagai subjek belajar, secara aktif melaksanakan praktik tanya jawab dengan kawan-kawannya dalam keadaan yang menyesuaikan. Awal belajar efektif dari alam sekitar yang pusatnya ada pada diri siswa. Selanjutnya ciri pembelajaran mengerti kebebasan berorganisasi, dan menerima hasil bersama yang telah disepakati, siswa akan lebih lega jika siswa diberi kesempatan untuk bermain peran dalam berdiskusi, melakukan voting dengan voting terbanyak dan bersikap mau menerima apabila kalah sehingga dengan melaksanakan beragam macam aktivitas tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah memahami apa yang mereka pelajari saat belajar (Izzuddin, 2017).

Metode role playing merupakan metode yang menggembirakan bagi siswa dalam belajar isi dari materi tersebut dengan cara mengembangkan diri mereka masing-masing kreativitas dan apresiasi. Ilustrasi dan peresapan siswa dikembangkan dengan cara bermain peran sebagai personal hidup atau mati. Game ini biasanya dilakukan oleh banyak orang, dan masih mengikuti norma. Catatan peran diberikan kepada siswa untuk belajar dan berlatih dalam zona bermain peran tertentu. Menurut Nurhasanah (2020) guru perlu untuk mengajar siswa agar mereka mampu memecahkan kesusahan sosial psikologis dan melatih siswa untuk berteman dengan siapa saja, serta mengasih pengertian kepada siswa karena akan lebih zohir

dan berasimilasi. Teknik role playing telah dipilih sebagai media belajar mengajar bagi siswa. Jika pelajaran tentang aktivitas kehidupan sehari-hari di masyarakat, siswa sangat semangat atau memperhatikan pelajaran tersebut. Menurut Silalahi (2018) kelebihan dari metode role playing yaitu siswa memiliki semangat tinggi dalam mempelajari pelajaran dengan metode yang menyenangkan. Salah satu manfaat metode bermain peran adalah guru mendidik siswa untuk memahami dan menjaga konten drama tentang edukatif. Menurut Mahyuddin (2016) Salah satu cara mengikutsertakan anak agar memiliki pengalaman adalah membuat anak merasakan keadaan baru yang belum pernah ia temui, yang akan membangun bakat anak dalam aktivitas bermain peran. Herlina (2016) menjelaskan bagaimana role playing dapat menolong anak mengembangkan kreativitas dan apresiasinya dengan memohon kepada mereka untuk memainkan benda nyata atau benda mati. Pemain dan karkter untuk bagian ini dipilih sesuai umur siswa dan kesusahan mereka. Dan akhirnya, anak akan nyaman, gembira, dan antusia karena mereka bisa belajar sambil bermain (Mahyuddin et al., 2022).

Terlihat jelas sesungguhnya metode bermain peran ini lebih sepadan digunakan pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, karena mampu mengarahkan siswa dalam mempelajari isi pelajaran seperti melindungi keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui bermain peran. Metode pembelajaran bermain peran dipakai untuk mengembangkan kreativitas siswa menggabungkan materi, melatih kesadaran melalui berkomunikasi, mengembangkan kreativitas siswa berinteraksi dengan cara bermain peran atau simulasi, serta menumbuhkan kepandaian siswa mereview isi kandungan materi pelajaran menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Selain itu, metode pembelajaran simulasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan cara untuk mengajarkan siswa bekerja sama (tim work) dengan teman lainnya. Sementara itu, Davies (1987: 19) menyatakan bahwa dalam menggunakan metode role playing dapat menolong siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif. Kedudukan metode Role Palying dalam pembelajaran terlihat jelas pada kegiatan belajar siswa dalam bermain peran sebagai suatu kelompok bangsa dan Negara. Dengan demikian, Kristiani (1999: 14) mengemukakan bahwa penerapan metode pembelajaran Role Playing atau bermain peran akan menjadikan keadaan yang menyenangkan bagi siswa selama mereka belajar terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Metode pembelajaran Role Playing dapat menciptakan pemahaman siswa yang dalam terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas. Kegiatan siswa dimulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir kurang responsif. Pada aktivitas guru menyampaikan tujuan pembelajaran, secara umum siswa kurang aktif mendengar yang disampaikan oleh guru, hanya sebagian siswa yang terlihat aktif. Aktivitas siswa yang tidak aktif dalam mengevaluasi materi pelajaran. Hal ini membuat

guru harus mengubah metode pembelajaran yang tidak monoton bagi siswa seperti melaksanakan pendekatan dan tuntunan bagi siswa yang kesusahan dalam memainkan peran (Nasrun Hasan, 2017).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari beberapa jurnal yang relevan, bahwa penggunaan metode pembelajaran role playing sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan metode ini sangat dibutuhkan agar siswa tersebut kreatif dan aktif saat di kelas dalam mempelajari materi yang sedang dibahas. Sebagai siswa menganggap bahwa pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan sangat membosankan dan banyak yang tidak menyukainya, maka dari itu guru harus mampu mengubah pola pikir agar siswa tersebut merasa nyaman dengan materi yang sedang dipelajarinya. Kelebihan dari role playing salah satunya yaitu mampu menumbuhkan semangat yang tinggi serta rasa kebersamaan terhadap teman melalui pembelajaran yang menggemberikan. Di zaman sekarang siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi saja, namun praktik juga sangat diperlukan. Siswa pun lebih senang praktik dibandingkan dengan penyampaian materi yang panjang sehingga membuat siswa tersebut merasa bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42. <http://stkiptam.ac.id/indeks.php/basicedu>
- Ariska, IKA., Natajaya, N., Adanyani, N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Bahasa I pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri I Busungbiu. *Journal Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*, 7.
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731–5738. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1602>
- Izzuddin, A. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata pelajaran Pkn Dengan Metode Role Playing Di SDN IV Gunung Rajak. *Jurnal Studi Pendidikan Dasar*, 1(2), 1–21. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Kewa, E. (2022). UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SD INPRES 2 LEWOLEBA PADA MATERI KEBERSAMAAN DALAM KEBERAGAMAN MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAYING. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 6(8), 1063–1077.
- Maani, S. (2022). Pembelajaran Kooperatif Model role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata pelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Pemenang. *ikanJurnal*

Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 9(2), 266–270. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy>

- Mahyuddin, M. J., Sulaiman, F., Sudirman, M. Y., Riska, R., & Yanti, Y. (2022). Application of Role Playing Techniques to Increase Students' Learning Motivation in the New Normal Period. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7683–7689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3451>
- Masturoh, L., PU, S., Putri, S. A., & Masruroh, I. A. (2022). Penerapan Program Roleplaying Pada Pendidikan Kewarganegaraan. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 1075–1081. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/435>
- Nasrun Hasan, N. (2017). Penarapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Mata Pelajaran PKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas V SD Inpres Jatia Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. *Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Pancasila*, 2(1), 75–84.
- P, S. G. T., & Marpaung, R. (2022). MENUJU NEGARA KESATUAN REPUBLIK INDONESIA DENGAN PENERAPAN PEMBELAJARAN MODEL ROLE PLAYING DI KELAS VII-G SMP NEGERI 4 BALIGE. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(1), 37–48.
- 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>
- Rikmasari, R., Summirat, F., & Pratiwi, F. A. (2021). Role Playing Learning Method as A Solution to Improve The Learning Outcomes of Civic Education Elementary School Students of Election and Election Materials. *Edukasi*, 15(2), 169–181. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v15i2.30324>
- Susilawati, A. (2017). Peningkatan Kesadaran Berkonstitusi Melalui Penerapan Metode Role Playing dalam Mata Pelajaran PPKN di MTsN 4 Gunungkidul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 2(2), 349. <https://doi.org/10.14421/jpm.2017.22-09>
- Titin Sunaryati, Muhamad Sudharsono, N. O. P. (2022). Meningkatkan Karakteristik Siswa Melalui Metode Role Play Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. 3(01), 32–39.
- Tuken, R. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Di Kelas Vi Sdn Iv Kota Parepare. *Publikasi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i2.1902>
- Wijaya, A. K., Rahmat, R., & Kokom, K. (2018). Reflective Experiences of Students to the Integration of Role Playing Model with Multimedia in Citizenship Education. *Advances in Social Science, Educational and Humanities Research*, 251, 418–421. <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.95>