

**PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

(Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Kiaracondong)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

FINA PUSPA EFFENDI

2004102

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU BANDUNG
2024**

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
FINA PUSPA EFFENDI
2004102
PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

disetujui,

Pembimbing I



Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd.

NIP 196201061986031004

Pembimbing II



Yayang Furi Furnamasari, M.Pd.

NIPT 920200119861028201

diketahui,

Ketua Program Studi PGSD.



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

**PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**
(Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Kiaracandong)

oleh
FINA PUSPA EFFENDI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Fina Puspa Effendi
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan cara dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Implementasi Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri. Tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Fina Puspa Effendi
NIM 2004102

MOTTO HIDUP

“Sebab sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah 5-6)

"Dan Allah akan memberi balasan kepada orang-orang yang bersyukur."

(QS. Ali Imran: 144)

“Satu kebaikan hari ini, akan berbuah seribu kebaikan dimasa depan”

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Implementasi Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Kiaracondong) dengan baik. Tidak lupa shalawat serta salam tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw, pada keluarganya, sahabatnya dan umatnya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus UPI di Cibiru.

Penulis tentunya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kesalahan serta kekurangan di dalamnya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun, supaya skripsi ini menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini dapat membantu menambah pengetahuan, memberikan manfaat, serta pengalaman khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga setiap bantuan dan bimbingannya yang telah diberikan dapat menjadi amal ibadah dan kebaikan di mata Allah Swt.

Bandung, Agustus 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirohmannirrohiim

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt, yang telah memberikan rahmat, hidayah, karunia dan petunjuk-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

Dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini penulis banyak sekali menerima kontribusi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut :

1. Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa telah memberikan arahan, bimbingan, saran, motivasi, dan nasihatnya sehingga memacu peneliti dalam menyelesaikan segala perencanaan yang telah dibuat sampai terselesaikannya penelitian ini dengan baik
2. Yayang Furi Furnamasari, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini sampai dapat terselesaikan dengan baik.
3. Agil Nanggala, M.Pd., selaku dosen ahli yang telah memberikan waktu, dan bimbingannya untuk memvalidasi instrumen tes dan modul ajar. Dengan adanya validasi, peneliti mendapatkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan skripsi ini.
4. Dr. Tita Mulyani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru.
5. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., MCE dan Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Direktur dan Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
6. bapak dan ibu dosen PGSD Universitas Pendidikan Kampus Cibiru yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga kepada peneliti untuk menyelesaikan studi, skripsi, dan bekal di lapangan.
7. staf akademik UPI Kampus Cibiru yang telah membantu peneliti dalam segala bentuk administrasi.

8. kepala sekolah, guru, dan staf SDN 221 Babakan Sentral yang telah memberikan izin dan menerima penulis untuk melakukan penelitian
9. para siswa dan siswi kelas IV-A dan IV-B SDN 221 Babakan Sentral yang telah membantu menjadi subjek dalam penelitian ini.
10. skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tua tercinta, yaitu panutanku, ayahanda Djafar Effendi (alm) yang telah selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, semoga ayahanda ditempatkan yang terbaik di taman-taman surga. Dan Ibunda Euis Ivonawati yang tiada henti-hentinya memberikan doa restu dan kasih sayang, selalu memberikan kenyamanan bagi penulis dalam mencurahkan segala keluh kesah sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana, semoga ibunda sehat selalu.
11. kakak-kakakku tersayang yang selalu memberikan dorongan serta perhatiannya kepada penulis.
12. ponakan-ponakanku tersayang yang menjadi hiburan dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. teruntuk jodoh yang masih dipersiapkan oleh Allah Swt, kamu adalah salah satu alasan penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini, agar kelak kamu bangga terhadap penulis yang telah melewati hari-hari sulitnya sendiri.
14. kepada Azzahra, yang telah menjadi partner semasa perkuliahan dan bimbingan skripsi, serta membantu dalam penelitian.
15. teman-teman seperjuangan 2020, rekan mahasiswa kelas E PGSD terutama Mita, Mega, Kania, Nida, dan Ayu yang telah kebersamai dan memberikan pengalaman yang sangat berharga bagi penulis semasa perkuliahan.
16. teman-teman dari Al-Basith yang menjadi bagian hidup penulis.
17. pihak lain yang membantu dalam skripsi ini dan tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
Semoga Allah Swt memberikan balasan atas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dengan kebaikan yang berlipat ganda.

**PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

(Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Kiaracondong)

Fina Puspa Effendi

2004102

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pengetahuan siswa dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan kurangnya pengembangan model pembelajaran oleh guru yang berdampak pada hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh implementasi model *role playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode kuasi eksperimen desain *the nonequivalent control-group*. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa SDN 221 Babakan Sentral, dengan sampel yang terdiri dari kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes. Hasil penelitian menunjukkan; (1) Model *role playing* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar (2) Model *picture and picture* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar (3) Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 64 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83, sehingga rata-rata nilai siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 19. Hasil analisis hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *role playing* dan siswa yang menggunakan model *picture and picture*. Uji N-Gain menunjukkan bahwa model *role playing* cukup efektif dibandingkan dengan model *picture and picture*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* memberikan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, model pembelajaran *role playing* ini direkomendasikan bagi guru atau praktisi Pendidikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Role playing*, Hasil belajar, Pendidikan Pancasila

**THE EFFECT OF IMPLEMENTING THE ROLE PLAYING MODEL TO
IMPROVE STUDENTS' COGNITIVE LEARNING OUTCOMES IN THE
SUBJECT OF PANCASILA EDUCATION
(Quasi-Experimental Research in Class IV of Kiaracandong District Elementary
School)**

**Fina Puspa Effendi
2004102**

ABSTRACT

This research is motivated by the low knowledge of students in Pancasila Education subjects and the lack of development of learning models by teachers that have an impact on student learning outcomes. The purpose of this study was to determine how much influence the application of the role playing model has on students' cognitive learning outcomes. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method type of nonequivalent control-group design. The study population consisted of all students of SDN 221 Babakan Sentral, with samples consisting of class IV-B as the experimental class and class IV-A as the control class. The instrument used was a test. The results of the study showed; (1) The role playing model has a significant influence on improving learning outcomes (2) The picture and picture model has a significant influence on improving learning outcomes (3) The average pretest score of the experimental class was 64 and the average posttest score of the experimental class was 83, so that the average score of students in the experimental class increased by 19. The results of the hypothesis analysis showed that there was a difference in improving learning outcomes between students who used the role playing model and students who used the picture and picture model. The N-Gain test showed that the role playing model was quite effective in improving learning outcomes. Thus, it can be concluded that the role playing model provides better learning outcomes. Therefore, this role playing learning model is recommended for teachers or education practitioners to be applied in the learning process.

Keywords: Role Playing, Learning Outcomes, Pancasila Education

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR DIAGRAM	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Model <i>Role Playing</i>	8
2.2. Kurikulum Merdeka	11
2.3. Pendidikan Pancasila di SD.....	12
2.4. Uraian pembelajaran materi bentuk norma dan aturan dengan menggunakan model <i>role playing</i>	17
2.5. Hasil Belajar	20
2.6. Teori Belajar yang Relevan	22
2.7. Penelitian yang relevan	25
2.8. Kerangka Berpikir	26
2.9. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1. Desain Penelitian	29
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	30
3.3. Teknik Pengumpulan Data	31
3.4. Instrumen Penelitian.....	32
3.5. Analisis Keabsahan Instrumen	33
3.6. Prosedur Penelitian.....	39
3.7. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1. Temuan Penelitian.....	45
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan	45
4.1.2 Hasil Penelitian.....	48
4.2. Pembahasan	60

4.2.1 Pengaruh implementasi model <i>role playing</i> terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan.....	60
4.2.2 Pengaruh implementasi model <i>picture and picture</i> terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan.....	64
4.2.3 Perbedaan pengaruh model <i>role playing</i> dan model <i>picture and picture</i> terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan	67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	71
5.1. Simpulan.....	71
5.2. Implikasi dan Rekomendasi	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	77
RIWAYAT HIDUP PENULIS	160

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	27
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	33
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas	34
Tabel 3.4 Kriteria Penafsiran Indeks Reliabilitas	35
Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	36
Tabel 3.6 Hasil Klasifikasi Tingkat Kesukaran	36
Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda.....	37
Tabel 3.8 Hasil Klasifikasi Daya Pembeda	37
Tabel 3.9 Hasil Analisis Uji Coba Soal.....	38
Tabel 3.10 Klasifikasi Interpretasi Rata-rata Gain	40
Tabel 3.11 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain <i>Score</i>	40
Tabel 4.1 Tahapan Pemberian <i>Treatment</i> pada Kelas Eksperimen	46
Tabel 4.2 Tahapan Pemberian <i>Treatment</i> pada Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4.3 Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	49
Tabel 4.4 Nilai Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	50
Tabel 4.5 Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
Tabel 4.6 Nilai Statistik Deskriptif <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	53
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	56
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas N-Gain	56
Tabel 4.10 Uji <i>Paired Samples Test</i>	57
Tabel 4.11 <i>Paired Samples Statistics Test</i>	57
Tabel 4.12 Uji <i>independent samples test pretest</i>	58
Tabel 4.13 Uji <i>independent samples test n-gain</i>	57
Tabel 4.14 <i>Paired Samples Statistics</i> Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.15 <i>Paired Samples Statistics</i> Kelas Kontrol.....	65

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	50
Diagram 4.2 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	50
Diagram 4.3 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	52
Diagram 4.4 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	53
Diagram 4.5 Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran	69

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A INSTRUMEN TES	77
Lampiran A. 1 Soal uji instrumen	77
Lampiran A. 2 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	84
Lampiran A. 3 Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Nilai Tertinggi	88
Lampiran A. 4 Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Nilai Terendah	89
Lampiran A. 5 Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol Nilai Tertinggi.....	90
Lampiran A. 6 Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol Nilai Terendah.....	91
Lampiran A. 7 Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Nilai Tertinggi....	92
Lampiran A. 8 Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Nilai Terendah....	93
Lampiran A. 9 Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Nilai Tertinggi	94
Lampiran A. 10 Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Nilai Terendah	95
LAMPIRAN B MODUL AJAR.....	96
Lampiran B. 1. Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 1	96
Lampiran B. 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	103
Lampiran B. 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 3.....	110
Lampiran B. 4 Modul Ajar Kelas Kontrol Pertemuan 1.....	117
Lampiran B. 5 Modul Ajar Kelas Kontrol Pertemuan 2.....	123
Lampiran B. 6 Modul Ajar Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	129
LAMPIRAN C ANALISIS DATA PENELITIAN	135
Lampiran C. 1 Daftar Nilai Kelas Eksperimen	135
Lampiran C. 2 Daftar Nilai Kelas Kontrol	136
Lampiran C. 3 Hasil Uji Normalitas.....	137
Lampiran C. 4 Hasil Uji Homogenitas	137
Lampiran C. 5 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	137
Lampiran C. 6 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	137
Lampiran C. 7 Hasil Uji N-Gain	139

LAMPIRAN D DOKUMENTASI PENELITIAN.....	140
Lampiran D. 1 Dokumentasi Uji Coba Instrumen.....	140
Lampiran D. 2 Dokumentasi Penelitian	140
LAMPIRAN E LAIN-LAIN	143
Lampiran E. 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing	143
Lampiran E 2 Kartu Bimbingan Skripsi	146
Lampiran E. 3 Surat Izin Penelitian.....	150
Lampiran E. 4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	151
Lampiran E. 5 Permohonan Validasi Instrumen	152
Lampiran E. 6 Lembar Validasi Uji Intrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	154
Lampiran E. 7 Lembar Validasi Modul Ajar.....	156

DAFTAR PUSTAKA

- Alvioningsih, W. (2019). Pengaruh penerapan model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar pkn siswa kelas Iv Sd Negeri 240 Baddo-baddo Kabupaten Maros. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*.
- Arikunto, S. (1999). Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basri, h. (2018). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9.
- Basri, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar pkn materi hak dan kewajiban di sekolah dengan menggunakan metode pembelajaran role playing siswa kelas iii Sd Negeri 26 Kota Ternate. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 54-66.
- Cahyaningtyas, A. S. (2020). Pembelajaran menggunakan augment reality untuk anak usia dini di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 20-37.
- Christy, V. E., Meyliana, Z., Iryani, W. S., Yoshie, K., Afriliani, A. R., & Marini, A. (2023). Pemanfaatan media komik digital dengan model role playing di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(12), 1649-1656.
- Creswell, J. (2015). Riset Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Dirham, I. F. (2022). Telaah Kritis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Vygotsky.
- Gagne, R.M. (1977). The Conditions Of Learning. New York: Holt Rinehart And Winston
- Hermanto, B. (2020). Perencanaan sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. *Jurnal Foundasia*, 11(2).
- Huda, A. W. W. F., Triputra, D. R., & Wahid, F. S. (2023). Pengaruh media bowling dan metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar pada materi perkalian kelas iv Sdn Dukuhringin 03. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(21), 1-10.
- Joyce, B. Dkk. (2009). Models Of Teaching (Model-Model Pengajaran). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. (2021). 6 ciri pelajar pancasila yang cerdas dan berkarakter. <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/sahabatkarakter/kegiatan/a9151c70-96fe-4594-aa38-e40e5d7ad237.pdf>

- 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*, 4(2), 121-136.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). Metode penelitian kuantitatif. *Deepublish*.
- Lubis, Y., & Priharto, D. N. (2021). Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Magdalena, I. (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Vol. 2 No. 2
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Manalu, A., & Gandamana, A. (2023). Analisis kompetensi kewarganegaraan dalam kurikulum 2013 dengan kurikulum merdeka mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3).
- Nengsih, S. P. S., Sabri, T., & Uliyanti, E. (2019). Pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas iii di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(1).
- Ningsih, E. F. (2023). Teori sosial kognitif dan relevansinya bagi pendidikan di Indonesia. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 23(1), 21-26.
- Nirmayani, L. H. (2020). Peningkatan kualitas pembelajaran pkn di sekolah dasar melalui model pengajaran bermain peran. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 207-215.
- Oktarianti, R., Hermansah, B., & Marleni, M. (2022). Pengaruh penggunaan model pembelajaran contextual teaching and learning pada pembelajaran pkn siswa kelas v sd negeri 2 Gelumbang. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 627-636.
- Oktaviani, E. (2022). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan literasi sejarah pada peristiwa proklamasi kemerdekaan indonesia: penelitian tindakan kelas di kelas v sekolah dasar negeri cibeuneur kecamatan nagreg kabupaten bandung. S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

- Piaget, J. (1958). *Construction Of Reality In The Child*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Praptiningsih, P. (2020). Peran guru mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam pengembangan nilai moral pancasila siswa Smk Pgri iii Salatiga. *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 13-24.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Ruminto, F. M. (2024) pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar dan sikap toleransi pada elemen bhinneka tunggal ika mata pelajaran pendidikan pancasila kelas v Sdn Kabuh. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar Vol.1 No.1*.
- Smith, M. & Berge, Z.L. (2009). Social learning theory in second life. *Merlot Journal Of Online Learn-Ing And Teaching*, 5 (2): 439-445.
- Sudjana, N. (2003). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2021). *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Na. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono, D. (2010). *Memahami penelitian kualitatif*
- Suwandi, M. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pembelajaran model role playing pada mata pelajaran ppkn. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia* .
- Uno, H. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara
- Wardana, A., & Nurfuadi, N. (2023). Pembentukan kreativitas peserta didik menggunakan metode bermain peran di sd Alam Perwira Purbalingga. *Journal On Education*, 6(1), 1614-1627.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind Un Society: The Development Of Higher Pscychological*
- Yunaini, N., & Winingsih, D. Y. (2022). Implikasi perkembangan kognitif dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Cendekiawan*, 4(2), 79
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Fondatia*, 4(1), 41-47.

- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media video terhadap hasil belajar kognitif siswa sd. *Orbita: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283-290.