

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN PPKN

Sukmawati¹, Jamaludin², Kembarini³, Rahmadani⁴, Saparudin⁵, Fitra⁶, Siti⁷, Josua⁸, &
Ali⁹

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Tadulako^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}

Email: sukmawati@untad.ac.id¹, jamaluntad@gmail.com², nikomang463@gmail.com³,
rahmadaniandani2000@gmail.com⁴, ssaparudin942@gmail.com⁵,
fitramasrudin01@gmail.com⁶, illasayang95@gmail.com⁷, jojomotovlog@gmail.com⁸, &
alisihap751@gmail.com⁹

Abstrak

Dewasa ini partisipasi siswa dalam proses belajar dan mengajar dapat dikatakan cukup kurang terutama dalam pembelajaran PPKn, hal ini tentu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa ini biasanya dapat disebabkan karena dalam proses pemberian materi guru lebih sering membicarakan metode ceramah selain itu pembelajaran PPKn yang lebih banyak berisikan materi dibandingkan dengan praktek mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan bersikap pasif dalam proses pembelajaran, tidak heran jika dalam proses pemberian materi siswa kadang tidak fokus. Selain itu untuk anak-anak di era sekarang ini pemberian materi akan lebih dapat tersampaikan jika dibarengi dengan praktek sedangkan materi dalam pembelajaran PPKn lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan materi yang cukup banyak kita dapat menggunakan alternatif media pembelajaran *role playing* dalam kegiatan belajar dan mengajar dalam media pembelajaran *role playing* ini kita dapat mengevaluasi apakah penyampaian materi yang kita berikan dapat diterima dengan baik oleh siswa selain itu media pembelajaran *role playing* ini juga dapat menambah gairah belajar siswa karna siswa dituntut harus mampu mengingat materi apa saja yang sudah diberikan. Media pembelajaran *role playing* ini juga dapat melatih kerja sama antara siswa sehingga akan terjalin komunikasi bukan hanya antara siswa dan guru saja tetapi antara siswa dengan siswa juga sehingga siswa akan menjadi aktif didalam kelas.

Kata kunci: *role playing*, Media Pembelajaran, Pembelajaran PPKn

Abstract

*Today's student participation in the learning and teaching process can be said to be quite lacking, especially in Civics learning, this of course can affect student learning outcomes. The low student learning outcomes can usually be caused because in the process of providing material the teacher more often gives lecture methods in addition to PPKn learning which contains more material than practice causes students to become bored and passive in the learning process, it is not surprising that in the process of giving material students sometimes do not focus. In addition, for children in this era, the provision of material will be more conveyable if accompanied by practice, while the material in PPKn learning uses the lecture method with quite a lot of material, we can use alternative *role playing* learning media in learning activities and teaching in this *role playing* learning media, we can evaluate whether the delivery of the material The teaching method is well received by students. In addition, this *role playing* learning media can also increase students' learning passion because students are required to be able to remember what material has been given. This *role playing* learning media can also train collaboration between students so that communication will be established. not only between students and teachers but between students and students as well so that students will be active in the classroom.*

Keywords: *role playing*, Learning Media, Civics Learning



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

“Pendidikan yang dilakukan di sekolah haruslah mampu mengembangkan setiap potensi yang ada pada siswa maupun potensi yang dimiliki guru untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta pencapaian target yang telah dirumuskan.” (Jufri Lanasir, Anthonius Palimbong, dan Hasdin, 2014 hal 154-155). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran pokok pada jenjang Pendidikan sekolah dasar hingga jenjang Pendidikan sekolah menengah atas.

“Mata pelajaran PPKn disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan dimasyarakat.” (Nurfadilah Kisman, Bonifasius Saneba, dan Hasdin, 2014 hal 126). Materi-materi yang terkandung dalam pembelajaran PPKn sangatlah berhubungan dengan kehidupan sosial sehari-hari dimana dalam pembelajaran PPKn peserta didik diajarkan bagaimana cara menjadi warga negara yang baik, bagaimana cara memperoleh hak dan memberi kewajiban sebagai warga negara selain itu, dalam pembelajaran PPKn siswa juga diajarkan bagaimana cara menumbuhkan rasa cinta tanah air dan menumbuhkan rasa semangat kebangsaan.

Di dalam pembelajaran PPKn juga terkandung Pendidikan karakter yang sangat berguna bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Siswa juga dituntut agar dapat menghargai perbedaan serta menumbuhkan rasa toleransi antar umat beragama sesuai dengan ajaran yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. Selain itu "Pembelajaran PPKn memiliki tujuan untuk menjadikan siswa menghargai dan menilai setiap orang dan masyarakat disekitarnya.

Tujuan tersebut harus dimiliki siswa pelajaran ini juga penting untuk

dipelajari, karena pelajaran ini termasuk pelajaran diujikan pada Ujian Nasional (UN).

“(Mustafa, 2018 hal. 628). Oleh karena itu, pembelajaran PPKn sangatlah penting karena materi-materi yang didapatkan oleh siswa disekolah dapat diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat baik pada masa kini maupun masa yang akan datang. Sehingga dapat dikatakan bahwa “Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi leading sector dalam implementasi penguatan pendidikan karakter integritas siswa. Namun, kenyataannya mata pelajaran PPKn belum maksimal dalam menjalankan peran tersebut karena proses yang terjadi masih berorientasi pada pencapaian kognitif.” (Sukmawati, 2019 hal 1).

“Hal ini dikarenakan proses pembelajaran pada sekolah-sekolah masih sangat konvensional yaitu guru merupakan pusat pembelajaran, masih menggunakan metode ceramah saat pembelajaran, hal ini yang menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh.” (Sulastri, Jamaludin, dan Hasdin, 2016 hal 177). “Pada kenyataannya banyak orang mengeluh ketika mempelajari pendidikan kewarganegaraan di bangku sekolah formal. Pendidikan kewarganegaraan dianggap sebagai sesuatu yang begitu menjemukan.

Hal ini terjadi karena adanya suatu kesalahan. Kesalahan itu terletak pada proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan itu sendiri.” (Umami, Fauziah Ovi, 2013 hal 2). Karena metode pembelajaran PPKn yang umumnya digunakan oleh guru adalah metode ceramah yang mana lebih cenderung pada keaktifan guru sehingga siswa lebih pasif didalam kelas sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Selain itu siswa akan mudah merasa jenuh didalam kelas sehingga mencari

kesibukan lain seperti berbincang-bincang dengan temannya yang mengakibatkan penyampaian materi tidak efektif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

“Selama ini, pembelajaran PKn sering dikesampingkan dan dianggap remeh oleh siswa. Mereka menganggap pembelajaran PKn adalah hal sepele, mereka lebih mengutamakan pelajaran yang mereka anggap perlu dipelajari lebih dalam dibandingkan dengan pelajaran PKn. Guru diharapkan mampu menghadirkan cara yang lebih menarik dalam menyampaikan materi PKn sehingga siswa tidak lagi mengesampingkan materi pelajaran PKn.” (Rahayu Sinanglingtyas, Imam Muchtar, Rahayu, 2013 hal 1-2).

“pembelajaran akan berhasil bila mempertimbangkan banyak komponen mengajar yang saling kait mengkait satu sama lain. Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu: pertama, guru, kedua, materi pelajaran, dan ketiga, siswa.

Interaksi antara ketiga komponen utama itu melibatkan sarana dan prasarana, metode, media dan penataan lingkungan tempat belajar sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.” (Nurhidaya, dan Arif Firmansyah, Hasdin, 2015 hal 162).

Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang mengupayakan agar siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri dari materi yang telah diberikan dengan bantuan atau bimbingan dari guru sehingga dapat mendorong siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. serta diperlukan “Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik

yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia.” (Sukmawati dan Jamaluddin, 2020 hal 195).

METODE PENELITIAN

“Tercapainya tujuan pembelajaran tergantung pada efektif tidaknya metode pembelajaran yang dipergunakan. Dengan demikian, guru berusaha untuk memilih dan melakukan strategi pembelajaran yang tepat.” (Dorkas Tambalo, Imran, dan Dwi Septiwiharti, 2014 hal 45).

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Sandra de Young dalam Nursalam dan Efendi (2008) menyatakan bahwa metode *role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama.

“Metode roleplaying adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah siswa berada dalam suatu situasi nyata untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep-konsep, terutama hubungan sosial serta siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat konsep yang diberikan.” (Rizki Ananda, 2018 hal. 37). Dalam metode ini, siswa diminta untuk bermain suatu drama, secara spontan untuk memperagakan peran-perannya dalam berinteraksi.

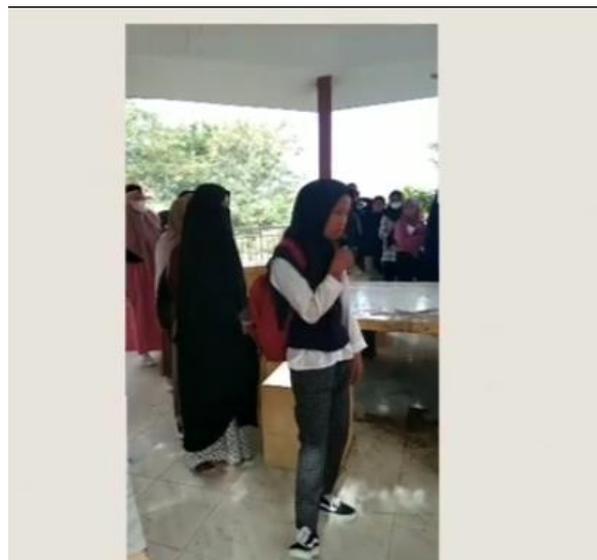
Peran yang dilakukan berhubungan dengan masalah maupun tantangan dan hubungannya dengan manusia. Metode ini cocok untuk siswa kelas 7 sampai kelas 12 karena materi yang digunakan atau di ambil menyesuaikan dengan materi kelas yang akan diajar. Permainan ini bisa diterapkan setelah selesai dalam penyampaian materi adapun tujuan dari

permainan ini adalah untuk mengevaluasi apakah penyampaian materi dapat diterima oleh siswa dengan baik selain itu permainan ini juga dapat melatih kerja sama siswa dan memberikan suasana baru dalam kelas agar siswa tidak bosan belajar dalam kelas. ada pun cara bermainnya yaitu mula-mula kelas dibagi menjadi dua kelompok dimana masing-masing kelompok ini memiliki atau menunjuk satu orang perwakilan untuk mengambil pertanyaan dalam kotak yang telah disediakan.

Setelah masing-masing perwakilan mengambil pertanyaan selanjutnya mereka bertugas menyampaikan isi dari pertanyaan yang mereka dapatkan tanpa mengatakan langsung pertanyaan yang mereka dapat tetapi dengan cara memberi clue-clue yang menyinggung dari pertanyaan tersebut.

Disini mereka atau masing-masing perwakilan hanya memiliki waktu 1 sampai dua menit saja untuk memberikan petunjuk pada teman-teman kelompoknya jika mereka tidak dapat menebak dengan benar maka mereka akan mendapat sebuah pertanyaan dan kelompok lain yang akan mendapat poin tetapi jika mereka dapat menjawab pertanyaan atau petunjuk dengan benar maka mereka akan mendapat satu poin.

Agar permainan ini lebih menarik sebaiknya memberikan reward tau hadiah bagi tim yang menang namun Kadang siswa tidak fokus pada saat menerapkan media pembelajaran ini dan kita tidak bisa mengontrol siswa sepenuhnya dengan jumlah siswa yang banyak dan Kadang estimasi atau batas waktu menjawab pertanyaan itu lebih atau kurang.



Gambar 1. Dokumentasi Penerapan Media Role Playing

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

“Persoalan-persoalan yang dihadapi siswa di kelas harus menjadi fokus utama seorang guru agar permasalahan tersebut bisa diselesaikan dengan jalan keluar yang tepat, cepat dan efisien yang salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Metode *role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama. Dalam metode ini, siswa diminta untuk bermain suatu drama, secara spontan untuk memperagakan peran-perannya dalam berinteraksi.” (Nurgiansah et al., 2021).

“Model *role playing* adalah uatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.” (Arleni Tarigan, 2016 hal 104). “Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran PPKn merupakan salah satu alternatif yang dapat dipergunakan untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Role Playing atau bermain peran merupakan salah satu metode mengajar

yang dapat menumbuhkan motivasi pada siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar.” (Ulfaira, Jamaludin, dan Septiwiharti, 2015 hal 126) (Nurgiansah, 2021). *role playing* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menghadapi permasalahan kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn dimana dalam media pembelajaran ini siswa dituntut lebih aktif dengan guru sebagai pembimbing dalam pelaksanaannya dimana dalam proses belajar dan mengajar bukan hanya menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru saja tetapi didalam media pembelajaran *role playing* setelah pemberian materi siswa akan diberikan evaluasi dengan mengingat Kembali materi apa saja yang telah diberikan selain itu dalam media pembelajaran *role playing* ini juga dapat melatih kerja sama antar siswa sehingga akan terjalin komunikasi yang bukan hanya antar siswa dengan guru tetapi juga komunikasi antara siswa dengan siswa.

“Penggunaan metode bermain peran bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Dengan demikian siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain.” (Maksdonal Djaila, Jamaludin, dan Hasdin Hanis, 2017 hal. 103).

Media pembelajaran *role playing* juga dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa di dalam kelas dan dapat meningkatkan gairah belajar siswa, dengan metodenya yang cukup sederhana sehingga akan mudah di pahami oleh siswa dimana dalam metode ini sifatnya lebih ke bermain sambil belajar dengan tetap memperhatikan tujuan dari pembelajaran itu. Dengan demikian siswa akan tertarik, merasa senang dan

bersemangat karna dapat belajar sambil bermain.

Setelah menerapkan media pembelajaran *role playing* ini pendidik juga dapat mengevaluasi apakah tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Media pembelajaran ini juga dapat disesuaikan dengan jenjang Pendidikan siswa sehingga akan mudah diterapkan. Dengan media pembelajaran *role playing* siswa diajak belajar memecahkan permasalahan dengan bantuan kelompok sosial.

Pengertian dari Model bermain peran (*role playing*) adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur menyenangkan *role playing* sering kali Di maksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. *role playing* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial.

Maka dengan metode *role playing* siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 tahun atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain peran, guru menerima peran noninterpersonal didalam kelas, sedangkan siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.

Adapun Langkah-langkah metode bermain peran (*role playing*) yaitu (1) menyiapkan skenario; (2) rumusan tujuan pembelajaran; (3) langkah-langkah bermain peran; (4) membentuk kelompok bermain peran jumlah 4-5 orang; (5)

memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; (6) mengidentifikasi peran yang diperlukan, lokasi, pengamatan, dan sebagainya; (7) membahas penampilan masing-masing kelompok; (8) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; (9) guru memberikan kesimpulan secara umum.

Tujuan permainan *role playing* dalam konteks pkn. 1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran PKN dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada pokok bahasan nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara. 2. Mendeskripsikan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi PKN khususnya pokok bahasan nilai-nilai perjuangan dalam perumusan Pancasila. 3. Mendeskripsikan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi PPKn khususnya pokok bahasan nilai-nilai perjuangan dalam perumusan Pancasila.

Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) yaitu dapat dipakai pada kelompok besar dan kecil; (2) Membantu anggota untuk menganalisis situasi dan menyelami masalah, pengalaman yang ada pada pikiran orang lain; (3) Menambah rasa percaya diri pada peserta. Sedangkan kekurangannya yaitu (1) Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung. (2) Bermain peran tidak selamanya menuju arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. (3) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik. (4) Bermain memerlukan waktu yang banyak; (5) Untuk dapat berjalan dengan baik, dalam bermain peran (*role playing*) diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, sering

mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik.

KESIMPULAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran pokok pada jenjang Pendidikan sekolah dasar hingga jenjang Pendidikan sekolah menengah atas. Materi-materi yang terkandung dalam pembelajaran pkn sangatlah berhubungan dengan kehidupan sosial sehari-hari dimana dalam pembelajaran PPKn peserta didik diajarkan bagaimana cara menjadi warga negara yang baik, bagaimana cara memperoleh hak dan memberi kewajiban sebagai warga negara selain itu, dalam pembelajaran PPKn siswa juga diajarkan bagaimana cara menumbuhkan rasa cinta tanah air dan menumbuhkan rasa semangat kebangsaan, didalam pembelajaran PPKn juga terkandung Pendidikan karakter yang sangat berguna bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.

Walaupun mata pelajaran PPKn sangat penting namun materi-materi yang termuat di dalamnya lebih banyak teori dibandingkan praktek belum lagi cara penyampaian materi dari guru yang lebih banyak menggunakan metode ceramah akan membuat peserta didik menjadi bosan dan jenuh di dalam kelas oleh karena itu media pembelajaran *role playing* merupakan media yang sangat cocok untuk mengatasi permasalahan ini.

Metodenya yang sederhana akan mudah dipahami oleh siswa selain itu metode ini juga akan sangat menarik bagi siswa karna dalam media pembelajaran ini siswa dituntut lebih aktif. namun sayangnya media pembelajaran ini memiliki beberapa kekurangan yaitu Kadang siswa tidak fokus pada saat menerapkan media pembelajaran ini dan kita tidak bisa mengontrol siswa sepenuhnya dengan jumlah siswa yang banyak dan Kadang estimasi atau batas

waktu menjawab pertanyaan itu lebih atau kurang. tentunya jurnal ini masih sangat jauh dari kata sempurna sehingga kami

membutuhkan keritik atau saran yang membangun agar lebih baik lagi kedepanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rizki. Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2018, 2. 1: 33-42.
- Djaila, Maksdonal, Jamaludin; Hanis, Hasdin. Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli Di Kelas III SDN Simdo. *Jurnal Kreatif Online*, 2015, 5. 1.
- Kisman Nurfadilah, Bonifasius Saneba, & Hasdin Hasdin. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Simulasi di Kelas V SDN Pembina Tataba. *Jurnal Kreatif Online*, 2(3), 126-133.
- Lanasir Jufri, Anthonius Palimbong, & Hasdin. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Diskusi di Kelas III SDN Pembina Salakan Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(3), 154-163.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Solo: Rosda.
- Masrita; Siang Tandi; Sabang, Sri Mulyani. Perbandingan Penerapan Metode Pembelajaran role playing Dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara. *Jurnal Akademika Kimia*, 2013, 2. 1: 47-53.
- Mustafa. Penggunaan Metode Bermain Peran (role playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 016 Kundur. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2018, 2. 4: 628-634.
- Nasution. 2012. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.
- Nurhidaya; Firmansyah, Arif; Hasdin. Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Online*, 3. 1.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila. In *Solok: CV Mitra Cendekia Media*.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56-64. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Rosetiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusdiana . 2014. *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sinanglingtyas, Rahayu, et al. Penerapan Metode role playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Tukum 01 Lumajang. 2013.
- Sukmawati; Jamaluddin. Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kreatif Online*, 8. 3.
- Sukmawati. Pelaksanaan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Integritas Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Edu Civic*, 7. 2.
- Sulastri; Jamaludin; Hasdin. Pemanfaatan Media Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas IV SDN 1 Toili. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4. 11: 114451.
- Tambalo Dorkas, Imran, & Dwi Septiwiharti. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Kasimbar Melalui Metode Tanya Jawab pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(4), 44-63.

- Tarigan, Arleni. Penerapan Model Pembelajaran role playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2017, 5. 3: 102-112.
- Ulfaira, Jamaludin, Septiwiharti. Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas III di SDInpresMarantale Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran role playing. Jurnal Kreatif Online, 3. 3.
- Umami, Ovi Fauziah. Penerapan Metode role playing untuk meningkatkan Keaktifan dalam Proses Pembelajaran PKn pada Peserta Didik Kelas IV SD N Ngebung 1 Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013. 2013. PhD Thesis. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yanto, Ari. Metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Jurnal Cakrawala Pendas, 2015, 1. 1: 53-57.
- Yuliani, Eka; Palimbong, Anthonius; Saneba, Bonifasius. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran role playing di Kelas IV SD Inpres Cendanapura. Jurnal Kreatif Online, 2015, 51