



Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar PKn Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Bekasi

Muhamad Sudharsono¹, Zita Andini Sabillah²

¹ Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia

² Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia

Email : myjenar@gmail.com, zita.sabillah@gmail.com

ABSTRACT

Abstract: The lack of use of methods and the lack of media involvement in learning activities carried out by teachers in the classroom, causing students to lose enthusiasm for learning and difficulty in understanding the material, resulting in decreased learning outcomes. The purpose of this study was to see if there was an effect of using the role-playing method on the learning outcomes of Civics Education in Class IV elementary school students. This type of research is quantitative using the Quasi Exsperimen model. The research subjects in this study were fourth grade students of Muktijaya VII Public Elementary School, Bekasi City, West Java Province. Data collection techniques from observation sheets, interviews, pre-test and post-test, while sampling used saturated sampling techniques. Keywords: role-playing, learning outcomes, Civics Education. Hypothesis testing was carried out through the (t) test with the help of the SPSS version 25 programme. The results showed that learning in the Experiment group using the role-playing learning method resulted in an average score of 86.00, while the control group scored learning outcomes with an average score of 63.33. The results of the Independent Sample T-test Posttest Test of Both Classes with equal variancs assumed are 0.000 which states that bringing the score is smaller than 0,5 shows that there is an abnormality in the learning outcomes of fourth grade students of SDN Mustikajaya VII Bekasi City between the experimental group and the control group. With that stated, the null hypothesis or H_0 is rejected, while the alternative hypothesis or H_a is accepted, it can be stated that (H_0) is rejected. It can be concluded that the role-playing learning method affects the learning outcomes of fourth grade students of SDN Mustikajaya VII Bekasi City.

Keywords: role-playing, learning outcomes, Civics

Abstrak: Minimnya penggunaan metode serta kurangnya keterlibatan media dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas, menyebabkan siswa kehilangan antusiasme belajar dan kesulitan dalam memahami materi, mengakibatkan menurunnya hasil belajar. Tujuan penelitian ini untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa Sekolah Dasar Kelas IV. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan model *Quasi Exsperimen*. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Muktijaya VII Kota Bekasi Provinsi Jawa Barat. Teknik pengambilan data dari lembar observasi, wawancara, pre-test dan post-test, sedangkan pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh*. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji(t) dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran pada kelompok *Experimen* yang memakai metode pembelajaran bermain peran menghasilkan nilai rata-rata 86,00, sedangkan pada kelompok kontrol mendapatkan skor hasil belajar dengan nilai rata-rata 63,33. Hasil Uji Independnt Sample *T-test* Posttest Kedua Kelas dengan *equal variancs asumed* yaitu sebesar 0,000 yang menyatakah bawa skor tersebut bernilai lebih kecil dari 0,5 terlihat adanya kelainan pada hasil pembelajaran siswa kelas IV SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dengan itu dinyatakan bahwa hipotesis Nol atau H_0 ditolak, sementara hipotesis alternative atau H_a diterima dapat dinyatakan bahwa (H_0) ditolak. Dapat disimpulkan metode pembelajaran bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar Siswa kelas IV SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi

Kata Kunci: bermain peran, hasil belajar, PKn

PENDAHULUAN

Mutu pendidikan saat ini mengalami tantangan yang diakibatkan oleh penurunan kualitas yang di pengaruhi oleh beberapa komponen, komponen tersebut yaitu kurangnya kompetensi yang dimiliki oleh guru dalam proses pembelajaran di dalam Kelas. Tantangan tersebut semakin diperparah dengan kemungkinan penurunan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, yang dapat tercermin dalam pencapaian hasil belajar yang tidak sesuai harapan. Strategi yang di berikan guru dalam memberikan motivasi pada saat pembelajaran akan berdampak pada kesuksesan suatu pembelajaran itu sendiri, peranan guru di dalam kelas kepada siswanya dalam memberikan motivasi sangat penting (T Sunaryati, et al, 2023), selain itu penggunaan metode pembelajaran yang positif sangat membantu untuk tercapainya *output* yang diinginkan. Guru dituntut untuk menjadikan siswanya memahami dan menguasai materi pembelajaran yang telah di sampaikan di sekolah. Sebuah tantangan dalam pendidikan yaitu guru harus membangun basis pengetahuan yang menunjukkan apa keterampilan yang dapat ditransfer yang relevan, yaitu fitur kunci yang membentuk keahlian guru dalam praktik sehari-hari mereka (R Ove et al, 2023). serta interaksi antar guru. Dinamika interaksi ini mencakup serangkaian kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan maksud mencapai hasil belajar yang sesuai. Interaksi atau pertukaran informasi ini menjadi prasyarat utama bagi kelangsungan proses pendidikan.

Hasil dari pembelajaran itu merujuk pada pencapaian yang didapat oleh siswa setelah menyelesaikan rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah di implementasikan (Nasution, et al, 2022). Hasil pembelajaran juga dapat berarti tingkat prestasi yang berhasil di raih oleh individu siswa dalam memahami suatu mata pelajaran dalam konteks lingkungan sekolah, tingkat pencapaian ini umumnya dapat dilihat pada nilai yang dihasilkan oleh siswa dengan menggunakan evaluasi melalui tes pada berbagai pembelajaran yang bersangkutan (Irawati, et al, 2021).

Sesuai dengan pengamatan yang telah peneliti laksanakan di SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi Provinsi Jawa Barat, bahwa terdapat suatu permasalahan, yaitu hasil dari pembelajaran siswa kelas IV di SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi belum sesuai ketentuan yang telah ada, hal tersebut dibuktikan dengan masih belum optimalnya pemahaman siswa pada kegiatan pembelajaran, kurang optimalnya pemahaman siswa ini yang mengakibatkan siswa tersebut kesulitan dalam mencerna pembelajaran yang diberikkan, hal tersebut menyebabkan *output* yang didapatkan siswa masih di bawah harapan yang diinginkan. Sesuai permasalahan tersebut yang menyatakan adanya keterbatasan siswa dalam hal kurangnya pencapaian hasil belajar dapat ditingkatkan melalui implementasi metode pengajaran. Salah satu metode dalam proses pembelajaran yang efektif pada Pendidikan Kewarganegaraan yaitu metode bermain peran atau yang sering di sebut dengan metode *role playing*. Pendekatan pembelajaran ini dianggap sangat efektif karena memiliki keunggulan dalam mentransfer materi pembelajaran dan menciptakan atmosfer pembelajaran yang menggairahkan bagi siswa.

Keberadaan metode *role playing* dianggap penting dalam mencapai tujuan pembelajaran karena mampu meningkatkan semangat siswa dan memahami sepenuhnya materi pembelajaran. Dalam penelitian pendidikan, dikenal pemahaman bahwa pembelajaran terjadi melalui kegiatan bermain (M. Snorre, et al, 2023). Metode bermain peran atau yang sering di sebut *role playing* adalah suatu bentuk pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain, permainan ini menyangkut gerakan, aturan, tujuan, dan unsur kesenangan. Pendekatan ini memungkinkan kegiatan belajar yang efektif dengan menempatkan siswa sebagai pusat perhatian dalam lingkungan pembelajaran (Y. Maulidiyah, et al, 2022), metode bermain peran memiliki tujuan agar siswa memperoleh pemahaman materi yang dipelajari (T Sunaryati, et al, 2022)

Tujuan peneliti melakukan penelitian ini yaitu untuk melihat apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa Sekolah Dasar yang sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Milasari, 2021), yang menyimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih efektif dan penelitian yang telah dilakukan oleh (Khotimah, 2019) dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar.

Kebaruan dalam penelitian ini adalah melihat pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar dilihat, serta sejauh mana siswa dapat memahami materi setelah menggunakan metode bermain peran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode Kuantitatif dengan Desain *eksperimental quasi* yang merupakan adaptasi dari desain eksperimental murni, Sugiyono dalam K.A. Sari *et al* (2017), pada desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Keduanya menerima proses pembelajaran yang serupa dari segi hal tujuan dan materi pelajaran. Distinguisi di antara keduanya terletak pada metode yang digunakan. Pada kelas eksperimen diberikan tindakan berupa metode pembelajaran bermain peran, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dan diskusi. pemilihan sampel dilakukan dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Muktijaya VII Kota Bekasi yang berjumlah 30 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik *sampling jenuh*, dimana seluruh populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2017:85) maka sampel pada penelitian ini yaitu 30 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui Teknik tes dengan cara pemberian Pre-test dengan jumlah 20 soal di awal pembelajaran dan pemberian Post-test dengan jumlah 20 soal di akhir pembelajaran, pemberian pre-test dan post-test untuk melihat nilai rata-rata perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 1. Data Quasi Eksperimen

Kelas	Prettest	Tindakan	Posttest
Eks (Experiment)	H1	x	H2
Ktr (control)	H3	-	H4

Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, tes (Pre-Test dan Post-Test), dan dokumentasi. Setelah melakukan uji coba instrumen, analisis data dilaksanakan dengan tujuan mengolah dan menganalisis data penelitian. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat diaplikasikan untuk merespons pertanyaan penelitian dan memeriksa hipotesis yang diajukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa Sekolah Dasar Kelas IV.

Uji Persyarat Analisis

Uji ini dilaksanakan sebelum peneliti melakukan analisis data, subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Muktijaya VII Kota Bekasi yang berjumlah 30 orang. Tahapan pengujian ini melibatkan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Pada penelitian ini, Data yang akan di uji yaitu hasil belajar siswa kelas IV di SDN Mustikajaya VII

Kota Bekasi pada pembelajaran PKN. Data di Uji dengan Menggunakan Bantuan SPSS Versi 25.

A. Analisis Data *PreTest*

1. Uji Normalitas

Pada pengujian Normalitas, peneliti akan mendapati bahwa data yang dimiliki dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak normal. Pada penelitian ini, peneliti memilih uji Shapiro Wilk sebab jumlah siswa yang dijadikan sample tidak lebih dari 30 Siswa. Nawir & Rajemiati (2020: 82), memaparkan bahwa pengujian normalitas Shapiro Wilk digunakan untuk mengevaluasi distribusi data ketika jumlah sampel tidak lebih dari 50 atau kurang dari 50.

Table 2. Uji Normalitas

		Test of Normality		
		Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest Kelas Eksperimen	.896	15	.082
	PreTest Kelas Kontrol	.931	15	.286

Sesuai peraturan yang telah ditentukan, bahwa data suatu penelitian dianggap mengikuti distribusi normal apabila skor nilai signifikansi (Sig.) nya pada uji Shapiro Wilk $>0,05$. Pada table tersebut dapat dilihat skor signifikansi untuk data pre-test pada kelompok experiment yaitu 0,082, sementara data prettest pada kelompok kontrol yaitu 0,286. Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dari pengujian normalitas pada data pret-tes untuk kedua kelas pada hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi menunjukkan data tersebut distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian ini dilaksanakan apabila data yang dimiliki sudah dinyatakan normal. Pengujian ini bertujuan guna melihat atau menentukan apakah data dari kedua kelas tersebut Homogen atau tidak. Jika nilai (Sig) $> 0,05$ maka data tersebut Homogen, dan jika nilai (Sig) $<0,05$ maka data tersebut Heterogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas Data Pre.test Kedua Kelas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2.774	1	28	.107
	Based on Median	1.651	1	28	.209
	Based on Median and with adjusted df	1.651	1	27.753	.209
	Based on trimmed mean	2.898	1	28	.100

Dari hasil yang tertera diatas, bahwa data hasil belajar PKN Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai (Sig) 0,107 $> 0,05$. Dari penjabaran diatas maka hasil belajar pada kedua kelas dinyatakan Homogen.

3. Uji Hipotesis

Jika data yang dimiliki menunjukkan distribusi Normal serta Homogen, maka dapat dilakukan Uji Hipotesis. Uji hipotesis dilakukan guna menyimpulkan hasil penelitian dan menentukan penerimaan hipotesis yaitu apakah terdapat pengaruh metode bermain peran

terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi. Uji hipotesis yang digunakan peneliti yaitu Uji T.

Uji T-test

Setelah data yang dimiliki dinyatakan berdistribusi Normal serta Homogen, maka pengujian selanjutnya yaitu Uji T atau Uji T-test. Pengujian ini dilaksanakan guna melihat perbedaan dari kedua kelas tersebut.

**Table 4. Hasil Uji T-test *Pre.tets* Kedua Kelas
Independent Sample Tets**

		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	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	4.980	.034	-2.020	28	.053	-10.000	4.951	-20.141	.141
	Equal variances not assumed			-2.020	21.605	.056	-10.000	4.951	-20.278	.278

Dari hasil data tersebut, nilai (Sig) (2-tailed) yaitu $0,053 > 0,05$, dengan itu dapat dinyatakan bahwa $0,053$ lebih besar dari $0,05$ maka Hipotesis nol (H_0) dinyatakan diterima. Maka dapat dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang relevan pada hasil belajar *Pre-test* PKn Pada kedua kelas tersebut sebelum diberikan tindakan.

B. Analisis *Post Test*

1. Uji Normalitas

Sama seperti pada pengujian data *Pretest*, untuk melihat data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi Normal atau tidak maka dilakukan Uji Normalitas.

**Tabel 5. Uji Normalitas *Posttest* Kedua Kelas
Tets of Normality**

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Post Test Kelas Eksperimen	.896	15	.082
Post Test Kelas Kontrol	.902	15	.101

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil pengujian maka dapat terlihat bahwa Hasil dari pengujian tersebut yaitu menghasilkan Nilai Sig pada data *Posttest* untuk kelompok Experimen yaitu $0,082$, dan nilai Sig pada data *Posttest* pada kelompok kontrol yaitu $0,101$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa Uji Normalitas pada data *Posttest* untuk kedua kelas menunjukkan nilai Sig kurang dari $0,05$ yang berarti bahwa data tersebut dinyatakan Normal.

2. Uji Homogenitas

Saat data sudah dinyatakan Normal, langkah selanjutnya yaitu melakukan Uji Homogenitas untuk kedua kelas.

Tabel 6. Uji Homogenitas *Posttest* Kedua Kelas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.521	1	27	.477
	Based on Median	.211	1	27	.650
	Based on Median and with adjusted df	.211	1	25.940	.650
	Based on trimmed mean	.579	1	27	.453

Hasil data tersebut menyimpulkan bahwa data tersebut mendapatkan nilai Sig untuk kedua kelas yaitu sebesar 0,477 yang berarti $> 0,05$. Oleh karena itu terbukti bahwa Nilai *Posttest* pada kedua kelas di anggap Homogen.

C. Uji Hipotesis

Saat menguji persyaratan analisis, skor hasil pembelajaran PKn siswa di kedua kelas telah terbukti memiliki distribusi normal dan homogen. Selanjutnya akan dilakukan Pengujian Hipotesis dengan maksud agar dapat menyimpulkan Hasil dari Penelitian yang dilakukan.

Uji T-test

Pengujian T dilaksanakan guna mencari tahu keberhasilan dari metode yang diteliti apakah berpengaruh atau tidak.

Tabel 7. Uji T-test *Posttest* Kedua Kelas
Grop Statistic

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Post Test Kelas Eksperimen	15	86.00	9.856	2.545
	Post Test Kelas Kontrol	15	63.33	12.910	3.333

Berdasarkan keterangan di atas, pencapaian hasil belajar yang terjadi terhadap sampel penelitian mendapatkan nilai mean pada kelompok Experimen yaitu 86,00. serta mean untuk kelompok kontrol yaitu 63,33. Maka mendapatkan hasil adanya perbedaan skor rata-rata hasil belajar dari kedua kelas. Untuk mengevaluasi apakah ada dampak relevan dari penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas III SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi, maka dengan itu peneliti melakukan Uji independent *Sampl T-test* dengan tingkat sig 95%.

Tabel 8. Uji Independnt Sample *T-test* *Posttest* Kedua Kelas
Independnt Sampls Tets

		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	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.258	.272	5.405	28	.000	22.667	4.194	14.076	31.257
	Equal variances not assumed			5.405	26.182	.000	22.667	4.194	14.049	31.284

Table tersebut menunjukkan bahwa skor Sig (2-tailed) dengan *equal variances asumed* yaitu sebesar 0,000 yang menyatakan bahwa skor tersebut bernilai lebih kecil dari 0,05. Maka terlihat jelas bahwa adanya kelainan pada hasil pembelajaran siswa kelas IV SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dengan itu dinyatakan

bahwa hipotesis H_0 ditolak, sementara hipotesis alternative atau H_a diterima dan mendapatkan keputusan berupa metode pembelajaran bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar Siswa kelas III SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi.

Pembahasan

Pencapaian hasil belajar yang terjadi terhadap sampel penelitian mendapatkan nilai mean pada kelompok eksperimen yaitu 86,00. serta mean untuk kelompok kontrol yaitu 63,33. Maka mendapatkan hasil adanya perbedaan skor rata-rata hasil belajar dari kedua kelas, sedangkan dampak relevan dari penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas III SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi, berdasarkan hasil uji independnt sample *t-test* pos-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa skor sig (2-tailed) dengan *equal variancs asumed* yaitu sebesar 0,000 yang menyatakan bawa skor tersebut bernilai lebih kecil dari 0,05. Maka terlihat adanya kelainan pada hasil pembelajaran siswa kelas IV SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

Keefektifan dari metode bermain peran guna mendapatkan hasil yang diinginkan pada pembelajaran PKn siswa kelas IV di SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi, pada kelas eksperimen berdampak pada meningkatnya apresiasi siswa terhadap pembelajaran di sekolah, kegiatan pembelajaran pun akan lebih efektif, dan siswa akan berpartisipasi untuk aktif pada kegiatan tersebut. Temuan hasil pada penelitian ini yaitu menyatakan terdapat skor rata-rata hasil belajar siswa kelas IV pada kelompok eksperimen yang mendapatkan tindakan berupa metode bermain peran menunjukkan mencapai 86,00. Sementara nilai siswa kelas IV B pada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan tindakan atau tetap menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan diskusi, menunjukkan skor rata-rata hasil belajar mencapai 63,33, dengan melihat hasil tersebut dean itu dinyatakan bahwa metode bermain peran berpengaruh guna meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Sesuai dengan penelitian yang telah maka didapatkan suatu pernyataan bahwa untuk mencapai hasil dari pembelajaran yang di inginkan, maka perlu di perhatikan aspek-aspek yang dapat membantu atau mempengaruhinya. Metode pada kegiatan pembelajaran merupakan salah satu aspek pokok yang wajib guru perhatikan, karena metode yang di sampaikan oleh guru kepada ssiwa dalam kegiatan pembelajaran akan berdampak pada hasil pembelajaran itu sendiri, maka dari itu pemilihan metode yang tepat akan sangat mempengaruhinya. Hal ini terbukti dan dapat dilihat pada temuan dari penelitian yang telah peneliti lakukan, yang menunjukkan terdapat perbedaan yang relevan atau signifikan terhadap 2 kelas yang mendapatkan metode pembelajaran yang berbeda. Terbukti dari hasil pengujian yang menunjukkan bahwa skor rata-rata pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan atau metode pembelajaran khusus menunjukkan hasil 86,00 dan skor rata-rata pada mata pelajaran PKm siswa kelas IV pada kelompok kontrol tanpa adanya perlakuan atau metode pembelajaran khusus menunjukkan hasil 63,33. Hasil uji independnt sample *t-test* pos-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah peneliti kerjakan maka mendapatkan skor yang menyatakan terdapat pengaruh yang relevan terhadap hasil belajar PKn di SDN Mustikajaya VII Kota Bekasi. Disarankan bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dapat menggunakan metode bermain peran guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar

DAFTAR PUSTAKA

2017. (t.thn.). PERBEDAAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH SEBAGAI SUMBER BELAJAR SISWA SDN KOTA BENGKULU. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 99-106.
- Azizah, et al. (2021). PENGARUH.METODE BERNYANYI TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI HASIL.BELAJAR MATEMATIKA MATERI POKOK KELILING.PERSEGI.DAN.PERSEGIPANJANG SISWA.KELAS III MI MUJAHIDIN JATIMULYO.KEPUNG. *Inovatif*, 1-22.
- Irawati, et al. (2021). Pengaruh. Gaya .Belajar. Terhadap. Hasil Belajar IPA. *Pijar*, 16(1), 44-48. doi:10.29303/jpm.v16i1.2202
- Khotimah. (2019). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA SISWA. *Tambusai*, 2(3), 417-437. Diambil kembali dari <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i1.211>
- M P Mazlan1 & M N Wangid. (2023). The Influence of Role-Playing Methods on the Social Skills and Self-Confidence of Grade V Elementary School Students. *INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS*, 6(9), 4077-4085. doi:10.47191/ijmra/v6-i9-19, Impact Factor: 7.022
- M. Snorre, et al. (2023). The role of expertise in playful learning activities: A design-based self-study within teacher education aimed at the development of tabletop role-playing games. *Elsevier*, 128. doi:10.1016/j.tate.2023.104128
- Milasari, A. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI METODE ROLE PLAYING MENGGUNAKAN MEDIA KARTU SUARA MATERI PEMILU DAN PILKADA PADA SISWA KELAS VI SDN PALEBON 01 KECAMATAN PEDURUNGAN. *Dwijaloka*, 2(1), 32-39.
- Muti, I. (2021). IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES IN PKN SUBJECTS THROUGH ROLE PLAYING METHOD. *IJIERT* , 8(6), 484-488. doi:<https://doi.org/10.17605/OSF.IO/26983>
- Nasution, et al. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Melalui Peningkatan Kualitas Pengajaran. *MAKTABUN*, 2(2), 54-58.
- R Ove et al. (2023). The effectiveness of the Conversation Analytic Role-Play Method (CARM) on interactional awareness : A feasibility randomized controlled trial with student teachers,. *Elsevier*, 129, 104136. Diambil kembali dari <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104136>

- Sugiyono. (2017:85). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- T Sunaryati, et al. (2022). MENINGKATKAN KARAKTERISTIK SISWA MELALUI METODE ROLE PLAYDALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN. *DIKODA*, 3(1), 32-39.
- T Sunaryati, et al. (2023). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Janacitta*, 6(2), 85-93. Diambil kembali dari <https://doi.org/10.35473/jnctt.v6i2.2575>
- Y. Maulidiyah, et al. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *JIME*, 8(1), 606-615. Diambil kembali dari <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i1.2754>