



---

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN IPA PADA PELAJARAN PANCASILA  
TENTANG CONTOH ATURAN DI RUMAH KELAS 1 SDN WEGOKNATAR**

Maria Fatima Peni Atulolong, Universitas Nusa Nipa, Indonesia  
Lukas Bera, Universitas Nusa Nipa, Indonesia  
Sonya Kristiani Maria, Universitas Nusa Nipa, Indonesia  
\*Corresponding author E-mail: [Puteryatulolon@gmail.com](mailto:Puteryatulolon@gmail.com)

---

**Abstract**

This study aims to determine the effectiveness of the use of the Role Playing learning model on the learning outcomes of Pancasila Education about examples of rules at home in grade 1 of SDN Wegoknatar. This type of research is an experimental research with Pre-Experimental designs with a One-Group Pretest-Posttest model. The sample in this study was all students of grade I of SDN Wegoknatar which amounted to 17 people and consisted of 14 boys and 3 girls. The data collection techniques used in this study are direct observation and written test questions. The data analysis techniques used in this study are data from pretest and posttest results to compare averages, normality tests, hypothesis tests and N-Gain tests to determine the effectiveness of the use of the Role Playing learning model. From the results of data analysis, the average score obtained in the pretest was 55.5 to 78.3 in the posttest while the N-Gain was obtained with a value of 0.61 so it is a medium category. This means that the Role Playing learning model is effectively used and there is an influence of the use of the Role Playing learning model on the learning outcomes of Pancasila Education about examples of rules at home.

**Keywords:** Role Playing Learning Model, Examples of Rules at Home, Learning Outcomes

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila tentang contoh aturan di rumah kelas 1 SDN Wegoknatar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental designs* dengan model *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I SDN Wegoknatar yang berjumlah 17 orang dan terdiri dari 14 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung dan soal tes tertulis. Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil *pretest* dan *posttest* untuk membandingkan rata-rata, uji normalitas, uji hipotesis dan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. Dari hasil analisis data nilai rata-rata yang diperoleh pada *pretest* 55,5 menjadi 78,3 pada *posttest* sedangkan N-Gain diperoleh nilai 0.61 sehingga merupakan kategori sedang. Hal ini berarti model pembelajaran *Role Playing* efektif digunakan dan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila tentang contoh aturan di rumah.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Role Playing*, Contoh Aturan di Rumah, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan serta mutu dalam kehidupan dan martabat manusia diperlukan adanya pendidikan. Menurut (Sujana, 2019) pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir (*never ending proces*) sehingga dapat menghasilkan proses yang berkesinambungan, yang berfokus pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Keberhasilan suatu proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh cara pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran merupakan proses yang penting dalam pendidikan.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran (Rohmah 2017). Agar pembelajaran berlangsung efektif, diperlukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang matang. Pada tingkat sekolah dasar pembelajaran dirancang tidak hanya untuk mengembangkan aspek akademik saja tetapi juga pembentukan karakter dan sikap serta nilai-nilai kebangsaan (Putra, 2021). Pembentukan karakter dan sikap serta nilai-nilai kebangsaan diperoleh melalui matapelajaran pendidikan Pancasila.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum diwajibkan mencakup Pendidikan Kewarganegaraan, yang kini dikenal sebagai mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka yang diterapkan saat ini. Secara resmi Pendidikan Pancasila menggantikan PPKn mulai Juni 2022 atau sejak tahun ajaran 2022/2023, bersamaan dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Perubahan ini tertuang dalam Keputusan Mendikbud Ristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran. Pendidikan Pancasila di

Kurikulum Merdeka diterapkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari PAUD, SD/ sederajat, SMP/ sederajat, SMA/ sederajat, SLB, hingga perguruan tinggi di seluruh Indonesia. Tujuan dari pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah untuk menginstruksikan warga negara agar mengetahui, memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila baik sebagai premis teori kenegaraan maupun sebagai falsafah berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila memiliki tujuan untuk membentuk karakter dan sikap serta nilai-nilai yang sesuai dengan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi contoh aturan di rumah mengajarkan tentang pentingnya disiplin, tanggung jawab dan menghargai hak serta kewajiban setiap anggota keluarga.

Aturan di rumah berfungsi untuk menciptakan suasana yang harmonis dan tertib serta menumbuhkan sikap saling menghormati dan bekerja sama antara anggota keluarga. Dalam pembelajaran tentang aturan di rumah guru perlu menerapkan media, model serta metode yang menyenangkan dan interaktif agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21 Agustus – 10 September saat kegiatan Pengenalan Lingkungan Sekolah di Kelas 1 SDN Wegoknatar pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagian besar peserta didik kurang menguasai materi tersebut.

Dari hasil kerja soal evaluasi, ditemukan bahwa dari 17 orang peserta didik hanya 5 orang yang memperoleh nilai di atas KKTP sedangkan 12 orang masih belum mencapai nilai KKTP. Dengan nilai KKTP nya adalah 70. Hal ini terjadi saat proses pembelajaran peserta didik kurang fokus dan sibuk dengan kegiatan masing-masing karena pengajaran yang disampaikan lebih dominan dengan metode ceramah dan media yang terbatas, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat aktif. Selain itu penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi yang membuat peserta didik yang tergolong dalam

kecepatan belajar lamban mungkin merasa kesulitan dalam pembelajaran dan mudah melupakan materi yang disampaikan.

Peserta didik yang lamban dalam belajar membutuhkan variasi dalam pembelajaran seperti penggunaan media, metode dan model pembelajaran yang interaktif agar mereka bisa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan. Dari permasalahan yang dijabarkan, maka salah satu model pembelajaran yang dimanfaatkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran.

Model *Role Playing* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik mengalami dan memahami situasi tertentu secara langsung. Dalam hal ini peserta didik akan memperoleh pengalaman nyata dalam memecahkan masalah, berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang. Menurut (Arsyad & Sulfemi, 2018) “bermain peran (*role playing*) pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas. Dalam mata pelajaran pendidikan pancasila peserta didik memainkan karakter atau situasi di rumah terkait contoh aturan yang berlaku di rumah.

Adapun kelebihan-kelebihan model *role playing* diantaranya yakni sebagai alat penyampaian materi pembelajaran, selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, model pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan terciptanya suasana pembelajaran yang demikian tentunya akan menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan memahami sepenuhnya materi pembelajaran yang disampaikan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapatlah dijadikan landasan bahwa ketidakmampuan siswa terkait dengan kurangnya hasil belajar peserta didik yakni sangat berkaitan erat dengan tidak variatifnya model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain sebagai alat transformasi ilmu, model pembelajaran ini juga

dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Oleh sebab itu, keberadaan Model *Role Playing* dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa hasil belajar peserta didik berpengaruh signifikan saat diterapkan model pembelajaran *Role Playing*. Penelitian (Misbahudin, 2021) mengungkapkan bahwa penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn memberikan hasil signifikan. Hal ini dilihat dari hasil penelitian terlihat adanya perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi sumpah pemuda masih sangat rendah. Rata rata nilai *pretest* sebesar 65,95. Ini tentu jauh dari KKM yang ditentukan untuk pelajaran PPKn yaitu 75,00, nilai terendah pada *pretest* adalah 55 dan nilai tertingginya 75. Sementara itu, nilai *posttest* siswa menunjukkan peningkatan dari nilai *pretest*.

Pada nilai *posttest*, rata-rata nilai siswa adalah 79,25. Nilai terendah dan tertingginya adalah 71 dan 90, ini menunjukkan bahwa adanya indikasi pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian (Sipahutar et al., 2024) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model *Role Playing*. Hal ini dilihat dari nilai *Pretest* sebelum dilakukan perlakuan diperoleh rata-rata 41,66 sementara *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar diperoleh rata-rata 81,66. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, bertolak dari permasalahan yang dikemukakan di atas serta kelebihan-kelebihan model pembelajaran *Role Playing* dan untuk membuktikan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan IPA Pada

Pelajaran Pancasila Tentang Contoh Aturan Di Rumah Kelas 1 SDN Wegoknatar

## **METODE**

Menurut (Sugiyono, 2020), penelitian eksperimental merupakan metode yang digunakan untuk mengkaji pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam situasi yang terkendali. Penelitian ini menggunakan desain "One Group Pretest-Posttest Design" yang menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen.. Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SDN Wegoknatar, Kecamatan Hewokloang, Kabupaten Sikka pada tanggal 20 November 2024.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN Wegoknatar yang terdiri atas 17 siswa, dengan rincian 14 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu (1) pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing yang merupakan variabel bebas (X) dan (2) hasil belajar kognitif peserta didik merupakan variabel terikat (Y).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Observasi, merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung menggunakan panca indera untuk memperoleh informasi tentang aktivitas siswa dan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik, yang meliputi pemberian soal *pretest* dan *posttest*. Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Sedangkan tes akhir(*posttest*) dilakukan pada akhir pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan analisis dokumen berupa gambar maupun dokumen tertulis untuk memperkuat hasil

penelitian. Dokumentasi dilakukan selama proses pembelajaran.

## **Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena, baik alamiah maupun sosial, sebagaimana dijelaskan oleh (Sugiyono, 2020). Instrumen ini membantu peneliti dalam mengumpulkan data, sehingga mempermudah proses pengumpulan informasi untuk keperluan penelitian. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah: Soal tes sesuai dengan masalah yang diteliti, instrumen yang dipakai berupa soal tes, yakni pretest dan posttest . Pada penelitian ini soal tes yang digunakan adalah soal uraian dalam bentuk gambar dan disajikan dengan perintah yang sama dalam 10 gambar. Sebelum instrumen tes digunakan terlebih dahulu dilakukan uji validitas untuk menguji kevalidan soal. Uji validitas dilakukan oleh validator yaitu guru kelas 1 SDN Wegoknatar. Analisis data statistik yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi: (1) uji normalitas yaitu analisis data yang digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian normal atau tidak dengan menggunakan *shapiro-wilk* dengan  $\alpha = 0,05$  dan jumlah koresponden  $< 30$ . (2) *T-test* untuk menganalisis adanya pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar. (3) *Normalized Gain* (N-Gain) yaitu analisis data untuk mengetahui efektivitas dari perlakuan penelitian yaitu dengan menggunakan model *Role Playing*. Analisis data menggunakan aplikasi SPSS 30 dan Excel 2016.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 20 November Sebelum instrumen test digunakan terlebih dahulu dilakukan uji validitas untuk menguji kevalidan soal. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah validitas isi. Validitas isi dilakukan oleh guru kelas I SDN Wegoknatar. Validator mengamati secara cermat semua item-item yang telah dibuat, untuk memastikan bahwa soal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mencakup indikator yang relevan, kemudian validator mengoreksi apabila terdapat kesalahan. Pada

akhir perbaikan validator memberi mempertimbangkan tentang bagaimana soal tersebut layak digunakan.

Analisis data penelitian dilakukan dengan melihat hasil pretest dengan posttest peserta didik kelas I SDN Wegoknatar. Pada penelitian ini soal tes yang digunakan adalah soal uraian dalam bentuk gambar yang disajikan dengan perintah yang sama dalam 10 gambar. Tes diberikan kepada peserta didik kelas I SDN Wegoknatar yang menjadi sampel dalam penelitian ini dengan melakukan penskoran terhadap hasil belajar kognitif yang telah diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran Role Playing. Hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada 17 orang peserta didik terdapat pada tabel berikut:

### **Hasil Belajar Peserta Didik Ranah Kognitif**

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik ranah kognitif kelas I SDN Wegoknatar pada matapelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi aturan di rumah sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dari KKTP yaitu 70, sebanyak 4 peserta didik yang tuntas dan 13 orang peserta didik yang masih belum tuntas dari 17 orang sampel yang diteliti. Setelah menggunakan model pembelajaran Role Playing, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu sebanyak 14 orang peserta didik yang nilainya mencapai KKTP yaitu 70 dan 3 orang peserta didik masih belum tuntas dari 17 orang sampel yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila tentang contoh aturan di rumah pada peserta didik kelas I SDN Wegoknatar.

### **1.Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran**

Data hasil pengamatan aktivitas peserta didik saat pembelajaran Pendidikan Pancasila diperoleh ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Observasi aktivitas peserta didik

dilakukan saat pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang contoh aturan di rumah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Aktivitas peserta didik yang akan di observasi antara lain:

1. Memperhatikan penjelasan guru dan teman selama simulasi atau bermain peran.
2. Terlibat dalam diskusi kelompok.
3. Menjalankan perannya dengan percaya diri
4. Saling berinteraksi aktif dengan anggota kelompok.
5. Menunjukkan antusiasme dalam kegiatan *Role Playing* atau bermain peran.

Berdasarkan tabel observasi aktivitas peserta didik diperoleh nilai rata-rata keaktifan 3,0. Hal berarti keaktifan peserta didik dalam kategori aktif, ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing*.

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Tentang Contoh Aturan di Rumah Kelas I SDN Wegoknatar. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 17 orang. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa role playing berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas I SDN pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang contoh aturan di rumah. Sebelum instrumen test digunakan terlebih dahulu dilakukan uji validitas untuk menguji kevalidan soal, yang dilakukan oleh validator yaitu kelas I SDN Wegoknatar untuk memastikan kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran dan indikator. Hasil analisis data menghasilkan rata-rata nilai pretest mengalami perubahan dari pretest 58, 82 menjadi 82,84 pada posttest. Hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro Wilk pada pretest sebesar 0, 128, sedangkan untuk posttest sebesar

0,007. Dengan demikian nilai signifikan lebih besar dari 0,05 dan dinyatakan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Sedangkan untuk hasil uji t berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS 30, didapatkan hasil uji Paired Sample T-test menunjukkan hasil signifikan  $<0,01 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Sehingga terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar pendidikan pancasila tentang contoh aturan di rumah kelas I SDN Wegoknatar. Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai 0,61 yang tergolong dalam kategori sedang. Ini mengindikasikan bahwa metode *role playing* dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penerapan metode *role playing* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Hal ini berkaitan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Misbahudin (2021) yang mengungkapkan bahwa penggunaan model Role Playing dalam pembelajaran PPKn memberikan hasil signifikan. Hal ini dilihat dari hasil penelitian terlihat adanya perbedaan nilai pretest dan nilai posttest. Hasil pretest menunjukkan bahwa pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi sumpah pemuda masih sangat rendah.

Rata rata nilai pretest sebesar 65, 95. Ini tentu jauh dari KKM yang ditentukan untuk pelajaran PPKn yaitu 75,00, nilai terendah pada pretest adalah 55 dan nilai tertingginya 75. Sementara itu, nilai posttest siswa menunjukkan peningkatan dari nilai pretest. Pada nilai posttest, rata-rata nilai siswa adalah 79,25.

Nilai terendah dan tertingginya adalah 71 dan 90, ini menunjukkan bahwa adanya indikasi pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian penelitian Sinaga G.M dkk (2024) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model Role Playing. Hal ini dilihat dari nilai Pretest sebelum

dilakukan perlakuan diperoleh rata-rata 41,66 sementara posttest setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar diperoleh rata-rata 81,66 . Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran role playing berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar pendidikan pancasila tentang contoh aturan di rumah kelas I SDN Wegoknatar. Model pembelajaran Role Playing juga efektif terhadap hasil belajar pendidikan pancasila tentang contoh aturan di rumah. Hal ini dilihat dari hasil analisis data menghasilkan rata-rata nilai pretest mengalami perubahan dari pretest 58, 82 menjadi 82,84 pada posttest. Hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro Wilk pada pretest sebesar 0, 128 dan posttest sebesar 0,007 dan lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Sedangkan untuk hasil uji t berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS 30 menunjukkan hasil signifikan  $<0,01 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kemudian analisis N-Gain menunjukkan nilai 0,61 yang tergolong dalam kategori sedang, ini mengindikasikan bahwa model *Role Playing* dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Agar pembelajaran tidak membosankan maka perlu model pembelajaran yang interaktif dan kreatif, sehingga mampu melibatkan peserta didik secara aktif, memicu rasa ingin tahu serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar Ips. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>

- Keislaman, J. (n.d.). *PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN PANDENLAMPER 03 SEMARANG Ernawati* 1. 6, 1633–1642.
- Misbahudin, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Citizenship Virtues*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.37640/jcv.v1i1.909>
- Nidaur Rohmah, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.
- Putra, S. H. J. (2021). Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (JAS): Dampaknya terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v4i2.10030>
- Sipahutar, Y. S., Panjaitan, M. B., & Pasaribu, S. (2024). *Pengaruh Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 124405 Pematang Siantar*. 4(5), 2674–2685.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.