

Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Bagus Dwi Prayoga*, Zulfa Dewina

bagusdwiprayoga45@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Article History:

Received: 08 September 2026

Accepted: 23 September 2026

Published: 24 September 2026

Kata Kunci:

Hasil pembelajaran, Kuasi-eksperimental, Metode bermain peran, Pendidikan Kewarganegaraan

Keywords:

Learning outcomes, quasi-experimental, Roleplay method, PKn

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kalangan siswa kelas tiga Sekolah Dasar Jatibening III. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimental dengan Desain Kelompok Kontrol Hanya Tes Pasca. Partisipan penelitian adalah 60 siswa kelas 3 yang dibagi menjadi kelompok eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 30 siswa. Kelompok eksperimen diajarkan menggunakan metode bermain peran, sedangkan kelompok kontrol menerima pengajaran konvensional. Data dikumpulkan menggunakan tes pasca yang terdiri dari 20 pertanyaan esai yang mencakup proses kognitif pada tingkat C-4 dan C-5. Instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Lilliefors, uji F untuk homogenitas, uji t sampel independen dengan varians terpisah, dan ukuran efek Cohen's d. Kelompok eksperimen

memperoleh nilai rata-rata 78,50 (SD = 9,20), sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 64,30 (SD = 10,80). Uji t menghasilkan $t_{hitung} = 5,48$, yang lebih besar dari $t_{tabel} = 1,672$ pada tingkat signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak. Cohen's d adalah 1,42, dikategorikan sebagai pengaruh tinggi. Temuan menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan dan bermakna secara praktis terhadap hasil belajar PKn di kalangan siswa kelas tiga di SDN Jatibening III.

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the roleplay method on the learning outcomes of Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) among third-grade students at elementary school Jatibening III. The study used a quasi-experimental method with a Post-test Only Control Group Design. The participants were 60 third-grade students divided into an experimental group of 30 students and a control group of 30 students. The experimental group was taught using the roleplay method, while the control group received conventional instruction. Data were collected using a post-test consisting of 20 essay questions covering cognitive processes at levels C-4 and C-5. The instrument was tested for validity and reliability. Data analysis included descriptive statistics, the Lilliefors normality test, F-test for homogeneity, independent-samples t-test with separated variance, and Cohen's d effect size. The experimental group obtained a mean score of 78.50 (SD = 9.20), while the control group obtained a mean score of 64.30 (SD = 10.80). The t-test produced $t_{count} = 5.48$, which was greater than $t_{table} = 1.672$ at the 5% significance level, so H_0 was rejected. Cohen's d was 1.42, categorized as a high effect. The findings indicate that the role play method had a significant and practically meaningful effect on PKn learning outcomes among third-grade students at SDN Jatibening III.

Copyright © 2026 Bagus Dwi Prayoga, Zulfa Dewina

Citation: Prayoga, B. D., & Dewina, Z (2026). Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 7(2), 249–258. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v7i2.14111>

A. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran penting dalam membentuk karakter, pemahaman nilai-nilai Pancasila, dan kompetensi kewarganegaraan peserta didik di sekolah dasar. Pembelajaran PKn tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga diarahkan pada

* Corresponding Author:

Bagus Dwi Prayoga: bagusdwiprayoga45@gmail.com

pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai serta norma kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Winataputra, 2021; Budimansyah & Suryadi, 2020). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran kewarganegaraan juga berkaitan dengan pengembangan karakter dan kompetensi yang sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2023).

Peserta didik sekolah dasar, khususnya kelas III, masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan interaksi sosial. Oleh karena itu, pembelajaran PKn perlu dirancang secara aktif, kontekstual, dan bermakna. Kegiatan diskusi, kerja sama, pemecahan masalah, serta pengalaman langsung dapat membantu peserta didik memahami konsep kewarganegaraan dengan lebih baik. Pembelajaran yang bervariasi dan melibatkan peserta didik secara aktif juga berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Charismana et al., 2022).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar dapat menggambarkan perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, termasuk aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Susanto, 2021). Nirmala et al. (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dapat digunakan sebagai salah satu dasar untuk menilai keberhasilan suatu metode pembelajaran.

Berdasarkan kondisi yang ditemukan di SDN Jatibening III, hasil belajar PKn peserta didik kelas III masih belum optimal. Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi, keterlibatan dalam pembelajaran masih rendah, dan sebagian hasil evaluasi belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan sehingga kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif menjadi terbatas. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan berdampak terhadap hasil belajar (Kurniawati et al., 2023; Setiawan & Haryati, 2024).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah metode Bermain Peran. Bermain Peran merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memainkan peran tertentu sesuai dengan materi yang dipelajari. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik memperoleh pengalaman langsung, berinteraksi dengan teman, dan menghubungkan materi dengan situasi yang diperankan. Latifah dan Priantari (2024) menunjukkan bahwa Bermain Peran memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi. Joyce et al. (2021) menempatkan Bermain Peran dalam kelompok model sosial yang menekankan interaksi dan dinamika kelompok.

Keunggulan Bermain Peran terletak pada keterlibatan aktif peserta didik, pengalaman belajar langsung, serta kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosial, komunikasi, kerja sama, dan empati. Kegiatan memainkan peran juga dapat membuat materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian Nengsih et al. (2024) menunjukkan adanya pengaruh metode Bermain Peran terhadap hasil belajar PKn. Agustin et al. (2024) juga melaporkan peningkatan hasil belajar melalui Bermain Peran pada materi hak dan kewajiban.

Meskipun sejumlah penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode Bermain Peran berpotensi meningkatkan hasil belajar, masih diperlukan bukti empiris pada konteks pembelajaran yang berbeda, khususnya pada peserta didik kelas III sekolah dasar. Selain itu, efektivitas metode Bermain Peran perlu diuji melalui perbandingan antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan Bermain Peran dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional. Pengujian tersebut penting untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai sejauh mana penggunaan Bermain Peran dapat menghasilkan perbedaan hasil belajar PKn. Dalam konteks SDN Jatibening III, kebutuhan tersebut menjadi relevan karena rendahnya keterlibatan peserta didik dan hasil belajar yang belum optimal menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih aktif dan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode Bermain Peran terhadap hasil belajar PKn siswa kelas tiga SDN Jatibening III. Hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode Bermain Peran terhadap hasil belajar PKn siswa kelas tiga SDN Jatibening III.

B. Tinjauan Pustaka

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai warga negara yang berkarakter sesuai nilai-nilai Pancasila. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran kewarganegaraan dikembangkan melalui Pendidikan Pancasila yang menekankan pemahaman nilai Pancasila, aturan, hak dan kewajiban, keberagaman, serta kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pembelajaran PKn tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif, kontekstual, dan melibatkan pengalaman langsung agar materi yang bersifat abstrak lebih mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan [BSKAP], 2024).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran setelah peserta didik mengikuti proses belajar. Hasil belajar dapat mencakup ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan, meskipun dalam penelitian yang menggunakan tes tertulis pengukuran umumnya difokuskan pada ranah kognitif. Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan hafalan dapat membatasi keterlibatan peserta didik, sedangkan metode yang memberikan kesempatan untuk berdiskusi, berinteraksi, dan mengalami langsung suatu situasi dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi. Setyani et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar PKn.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn adalah Bermain Peran atau bermain peran. Bermain Peran merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memainkan peran tertentu dalam situasi yang berkaitan dengan materi

pembelajaran. Joyce dan Calhoun (2024) menempatkan Bermain Peran sebagai bagian dari model pembelajaran sosial yang menekankan interaksi, pengalaman langsung, dan pemahaman terhadap nilai serta perilaku sosial. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dapat berlatih berkomunikasi, bekerja sama, memahami sudut pandang orang lain, serta menghubungkan materi dengan situasi nyata. Dalam pembelajaran PKn, Bermain Peran dapat digunakan untuk memerankan situasi mengenai hak dan kewajiban, aturan sekolah, kerja sama, tanggung jawab, maupun penerapan nilai-nilai Pancasila sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Post-test Only Control Group Design. Desain ini digunakan karena subjek penelitian telah berada dalam kelas yang terbentuk sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan peserta didik secara individual (Sugiyono, 2020). Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan metode Bermain Peran, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SDN Jatibening III, Jatibening, Kecamatan Pondokgede, Kota Bekasi, Jawa Barat, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas 60 siswa kelas III. Sampel penelitian terdiri atas kelas III-A sebanyak 30 siswa sebagai kelompok kontrol dan kelas III-B sebanyak 30 siswa sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*, dengan kelas sebagai satuan sampling (Asrulla et al., 2023). Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti memperoleh izin dari pihak sekolah dan persetujuan orang tua/wali peserta didik. Identitas peserta dijaga kerahasiaannya dan data yang diperoleh hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Instrumen penelitian berupa post-test yang terdiri atas 20 soal esai. Butir soal mengukur kemampuan kognitif pada level C-4 dan C-5, meliputi interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Instrumen diuji validitas menggunakan korelasi product-moment dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Pengujian instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua, uji prasyarat analisis dilakukan melalui uji normalitas menggunakan metode Lilliefors dan uji homogenitas varians menggunakan uji-F. Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk dua sampel independen dengan asumsi varians kedua kelompok sama (*equal variances assumed/pooled variance*). Selain menguji signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, besarnya pengaruh penggunaan metode bermain peran dihitung menggunakan *effect size* Cohen's d.

D. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Post-test

Penelitian melibatkan 60 siswa yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terdiri atas 30 siswa kelas III-B yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode Bermain Peran, sedangkan kelompok kontrol terdiri atas 30 siswa kelas III-A yang memperoleh pembelajaran konvensional. Post-test diberikan setelah masing-masing kelompok memperoleh perlakuan.

Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 78,50 dengan standar deviasi 9,20. Nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah 55. Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 64,30 dengan standar deviasi 10,80. Nilai tertinggi kelompok kontrol adalah 85 dan nilai terendah 40. Dengan demikian, terdapat selisih rata-rata sebesar 14,20 poin antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Post-test

Kelompok	N	Mean	SD	Tertinggi	Terendah
Eksperimen	30	78,50	9,20	95	55
Kontrol	30	64,30	10,80	85	40

2. Hasil Analisis Data

Uji prasyarat dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Uji normalitas Lilliefors menunjukkan bahwa data kelompok eksperimen berdistribusi normal karena $L_{hitung} = 0,098 < L_{tabel} = 0,161$. Data kelompok kontrol juga berdistribusi normal karena $L_{hitung} = 0,112 < L_{tabel} = 0,161$. Selanjutnya, uji homogenitas menghasilkan $F_{hitung} = 1,378 < F_{tabel} = 1,86$, sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji-t

Parameter	Nilai
Mean Eksperimen	78,50
Mean Kontrol	64,30
t_{hitung}	5,48
$t_{tabel} (\alpha = 0,05; dk = 58)$	1,672
Keputusan	H_0 ditolak
Effect Size (Cohen's d)	1,42 (Tinggi)

Setelah uji prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t independen dengan rumus varians terpisah. Hasil perhitungan menunjukkan $t_{hitung} = 5,48$, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 58$ adalah 1,672. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode Bermain Peran terhadap hasil belajar PKn siswa kelas tiga SDN Jatibening III.

Besarnya pengaruh dihitung menggunakan Cohen's d dan diperoleh nilai 1,42. Nilai tersebut termasuk kategori tinggi karena lebih besar dari 0,8. Hasil ini menunjukkan bahwa pengaruh metode Bermain Peran bukan hanya signifikan

secara statistik, tetapi juga memiliki makna praktis yang besar terhadap hasil belajar PKn.

E. Pembahasan

Plomp menyebutkan terdapat tiga kriteria berkualitas tinggi pada desain produk penelitian, yaitu relevansi, konsistensi, dan kepraktisan. Adapun relevansi dipenuhi Ketika terdapat kebutuhan dan rancangannya berdasarkan pada pengetahuan mutakhir (ilmiah). Sedangkan konsistensi disebut juga sebagai validitas yang terpenuhi jika produk dirancang secara logis. Ketiga adalah kepraktisan yang terpenuhi ketika produk diharapkan dapat digunakan dalam situasi yang telah dirancang dan dikembangkan. (Plomp et al., 2013). Dalam penelitian ini kriteria relevansi akan dibahas melalui analisis kebutuhan pada tahap studi pendahuluan. Temuan terkait keterbatasan media pembelajaran pada sekolah menjadi penyebab ketidaksesuaian atau hambatan yang menghalangi pencapaian tujuan yang diinginkan. Diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan berguna sebagai alat bantu bagi sekolah dan pendidik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita fantasi. seperti pada penelitian -penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa, penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat mendukung siswa dalam proses pembelajaran. media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran secara lebih efektif (Wulandari et al., 2023). Proses pembelajaran menggunakan media juga dapat memberikan pengalaman berarti bagi siswa karena mereka dapat langsung melihat fenomena yang terjadi di sekitar mereka (Magdalena et al., 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang belajar menggunakan metode Bermain Peran memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelompok yang belajar menggunakan metode konvensional. Perbedaan rata-rata sebesar 14,20 poin menunjukkan adanya perbedaan capaian belajar yang cukup jelas. Hasil uji-t memperkuat temuan tersebut karena thitung lebih besar daripada ttabel, sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh metode Bermain Peran terhadap hasil belajar PKn dapat diterima.

Efektivitas metode Bermain Peran dapat dipahami dari karakteristik pembelajarannya yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku aktif. Ketika memainkan suatu peran, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi mengalami situasi pembelajaran melalui tindakan, komunikasi, dan interaksi dengan teman. Kondisi tersebut membuat materi PKn lebih konkret dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan konsep dengan pengalaman yang diperankan. Temuan ini sejalan dengan Latifah dan Priantari (2024) yang menjelaskan bahwa Bermain Peran memberikan pengalaman belajar melalui interaksi dan keterlibatan peserta didik.

Selain meningkatkan keterlibatan, Bermain Peran memberikan ruang bagi peserta didik untuk berdiskusi dan melakukan refleksi setelah kegiatan. Tahap tersebut membantu peserta didik menguatkan pemahaman terhadap materi yang telah diperankan. Interaksi selama kegiatan juga dapat mendukung perkembangan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan rasa percaya diri. Nomor et al. (2024) menunjukkan bahwa Bermain Peran dalam pembelajaran dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nengsih et al. (2024) yang menemukan bahwa metode Bermain Peran berpengaruh terhadap hasil belajar PKn. Agustin et al. (2024) juga menemukan peningkatan hasil belajar melalui metode Bermain Peran pada materi hak dan kewajiban. Kesamaan temuan tersebut memperkuat dugaan bahwa metode Bermain Peran dapat menjadi alternatif pembelajaran PKn yang lebih aktif dan bermakna.

Nilai Cohen's d sebesar 1,42 yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa perbedaan antara kedua kelompok memiliki besaran pengaruh yang kuat. Dengan demikian, penggunaan metode Bermain Peran dalam penelitian ini tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga menunjukkan manfaat praktis dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas tiga SDN Jatibening III.

F. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode Bermain Peran menunjukkan hasil belajar PKn yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang memperoleh pembelajaran konvensional. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 78,50, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 64,30. Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sedangkan nilai Cohen's d sebesar 1,42 menunjukkan besaran perbedaan yang tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode Bermain Peran berpotensi menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas III.

Berdasarkan temuan tersebut, guru dapat mempertimbangkan metode Bermain Peran sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn, terutama pada materi yang berkaitan dengan nilai sosial, aturan, hak dan kewajiban, serta kompetensi kewarganegaraan. Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan keterbatasan desain penelitian yang hanya melibatkan dua kelas dan tidak menggunakan pengukuran awal (*pretest*). Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain yang melibatkan *pretest* dan *post-test*, jumlah sampel yang lebih besar, serta cakupan sekolah atau jenjang pendidikan yang lebih beragam untuk memperkuat temuan penelitian.

G. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak SDN Jatibening 3 yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian serta kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama proses penelitian.

Referensi

- Agustin, D. N., Saputro, B. A., & Poncowati, L. (2024). Peningkatan hasil belajar melalui metode role playing pada materi hak dan kewajiban kelas III SD Negeri Wonotingal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15765–15771. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14621>
- Anshari, M. I., Nasution, R., Irsyad, M., Alifa, A. Z., & Zuhriyah, I. A. (2024). Analisis validitas dan reliabilitas butir soal sumatif akhir semester ganjil mata pelajaran PAI.

- Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 964–975.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5931>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10836>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). *Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah: Edisi revisi tahun 2024*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode role playing dalam peningkatan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71–78. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran PPKn di Indonesia: Kajian analisis meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, 9(2), 99–113.
<https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4684–4692.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1138>
- Fatimah, I. S. (2023). Pengaruh penerapan media truth or dare terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(1), 1–5.
- Fatkhayani, K., Dewi, R. A. K., & Munawaroh, N. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran matematika realistik berbantuan media sempoa. *Progres Pendidikan*, 4(3), 186–192.
<https://doi.org/10.29303/prospek.v4i3.413>
- Ginanjari, H., Septiana, T., Ginanjari, D., & Agustin, S. (2021). Keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis proyek: Faktor-faktor kunci dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 5542–5548.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.9703>
- Joyce, B., & Calhoun, E. (2024). *Models of teaching* (10th ed.). Routledge.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Kurikulum Merdeka: Panduan pembelajaran dan asesmen*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kurniawati, N., Waluyati, S. A., & Saputra, A. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII dengan media pembelajaran crossword puzzle pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 10 Palembang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(4), 5935–5942. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i4.4070>

- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi metode role playing untuk mewujudkan merdeka belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>
- 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).
- Mboa, M. N., & Ajito, T. (2024). Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL) pada materi peluang siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 6(2), 12296–12301. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5074>
- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardiningrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). Role playing dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 788–798. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>
- Purwaningsih, P. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran penemuan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Rahmawati, A., & Astuti, S. (2023). Analisis hasil belajar dari implementasi kerangka understanding by design (UbD) dalam pembelajaran di sekolah. *Jurnal Kelola: Jurnal Ilmu Sosial*, 6(2), 45–49. <https://doi.org/10.54783/jk.v6i2.727>
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji validitas dan reliabilitas kuesioner perilaku prososial. *FOKUS: Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Sari, A. P., Mashari, A., & Qomario. (2020). Pengaruh media kartu truth or dare terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn). *Ahsanta Jurnal Pendidikan*, 6(1), 25–32.
- Setiawan, P., & Haryati, T. (2024). Penerapan Wordwall dalam pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 359–365. <https://doi.org/10.31316/jk.v8i1.6179>
- Setyani, L. I., Suntari, Y., & Dallion, E. (2024). Studi literatur: Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1240–1247. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.15414>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja. *Aliansi: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Susanto, A. (2016). *Pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Kencana.
- Utami, Y., Rasmanna, P. M., & Khairunnisa. (2023). Uji validitas dan uji reliabilitas instrumen penilaian kinerja dosen. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 4(2), 21–24. <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>
- Wadi, M. H., Gunayasa, I. B. K., & Nisa, K. (2021). Hubungan antara minat baca dengan hasil belajar PPKn peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 1 Gerung Utara tahun ajaran 2020/2021. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 144–151.
- Wati, T. N., & Nafiah. (2020). Peningkatan hasil belajar melalui pendekatan TPACK pada siswa kelas V UPT SD Negeri Jambepawon 02 Blitar. *National Conference for Ummah (NCU)*, 1(1), 631–646.
- Winataputra, U. S. (2021). Pendidikan kewarganegaraan sebagai medium pembentukan karakter bangsa. In U. S.