

Penerapan model PBL berbantuan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn kelas II SDN Sambirejo 02

Erika Soniya¹, Widya Kusumaningsih², Mardani Esti Pambayun³

¹ Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No 24, Indonesia

² Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No 24, Indonesia

³ SDN Sambirejo 02, Jl. Jolotundo No.27, Indonesia

¹ ppg.erikasoniya07@program.belajar.id , ² widyakusumaningsih@upgris.ac.id ,

³ mardani.esti@gmail.com

Abstrak

The aim of this research is to improve learning outcomes class II students at SD Sambirejo 02 through the assisted PBL model *role playing* method. This research was carried out using the method Classroom Action Research (PTK) with research procedures through planning, action, observation and reflection. This research was carried out in 2 cycles with research subjects of class II students totaling 28. Results of this research, namely, in cycle I the average student learning outcomes 69.64 with a classical completeness percentage of 53.57%. Meanwhile in cycle II the average student learning outcomes achieved a score of 78.21 with a classical completeness percentage 75%. From these data it can be concluded that this occurred increasing student learning outcomes through assisted PBL models *role playing* method for class II students at SDN Sambirejo 02.

Keywords: Improved learning outcomes, PBL, *role playing*.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Sambirejo 02 melalui model PBL berbantuan metode *role playing*. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur penelitian melalui perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali siklus dengan subjek penelitian siswa kelas II yang berjumlah 28. Hasil dari penelitian ini yaitu, dalam siklus I rata-rata hasil belajar siswa 69,64 dengan presentase ketuntasan klasikal 53,57%. Sementara dalam siklus II rata-rata hasil belajar siswa mencapai nilai 78,21 dengan presentase ketuntasan klasikal 75%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui model PBL berbantuan metode *role playing* pada siswa kelas II SDN Sambirejo 02.

Kata Kunci: Peningkatan hasil belajar, PBL, *role playing*.

1. Pendahuluan

Pendidikan dapat dijelaskan sebagai suatu proses kompleks yang melibatkan berbagai elemen yang saling terkait. Dalam konteks pendidikan, terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan, termasuk proses pembelajaran yang menjadi bagian integral dari keseluruhan sistem Pendidikan (D. Rahmadani, 2022). Tujuan pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Irwan, 2020). Tanpa mendapatkan pendidikan, manusia akan kesulitan untuk tumbuh dan bahkan mungkin mengalami kemunduran dalam menjalani kehidupan (Wijaya et al., 2019).

Menurut (AlperAslan, 2021; Seibert, 2020; Widiyatmoko, 2014) dalam jurnal (Carmelia, dkk, 2023) model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam masyarakat. Selanjutnya, peserta didik mengembangkan pemahaman mereka secara mandiri melalui pengetahuan yang telah mereka miliki.

Selain itu, menurut (Andriyani & Suniasih, 2021; Winoto & Prasetyo, 2020) model PBL juga menekankan partisipasi aktif peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi. Model ini juga menitikberatkan pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan solusi untuk permasalahan yang ada (Andriyani & Suniasih, 2021; Winoto & Prasetyo, 2020) (Yuliasari, 2023).

Anak-anak usia sekolah cenderung menikmati kegiatan bermain. Terdapat berbagai jenis permainan yang efektif dan mengandung unsur edukatif pada era saat ini, salah satunya adalah melibatkan metode bermain peran (*role play*). Menurut (Mardiyani, 2012) dalam jurnal (Wijaya et al., 2019) Bermain dan belajar telah menjadi rutinitas umum bagi anak-anak sekolah saat ini. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki keterkaitan yang erat dengan pencapaian prestasi belajar siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas kelas, hal ini dapat meningkatkan pengembangan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kreativitas, serta sikap dan nilai. Pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa secara aktif akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student-centered*) (Irwan, 2020). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek intelektual, sosial, dan emosional siswa. Selain itu, PPKn juga berfungsi sebagai faktor penentu yang krusial dalam mencapai keberhasilan dalam memahami dan menekuni suatu bidang studi tertentu (Larasati & Gafur, 2018; Mediatati, 2017; Sanistyasari, 2019) (Subagja, 2022).

Penelitian yang relevan dilakukan oleh (Durrotunnisa & Nur, 2020) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Siklus I Pertemuan 1 yaitu 55,68% dengan kategori cukup aktif. Pada Siklus I Pertemuan 2 hasil belajar siswa meningkat yaitu 65,55% dengan kategori cukup aktif. Pada Siklus II Pertemuan 1 hasil belajar siswa meningkat yaitu 46,35% dengan kategori aktif. Pada Siklus II Pertemuan 2 hasil belajar siswa meningkat yaitu 72,22% dengan kategori aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 1 Pertumbuhan dan perkembangan Makhluk Hidup di kelas III SD Negeri 004 Pulau Bangkinang Seberang.

Beberapa temuan penelitian menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Kristiana & Radia, 2021; Suari, 2018). Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran kontekstual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran *Problem Based Learning* (Hendriana, 2018). Temuan lain menyatakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS dapat melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual pada siswa kelas 4 SD (Asniadarni, 2018). Keterbaruan penelitian ini dilakukan pada pembelajaran IPS untuk sekolah dasar. Tujuan penelitian ini menganalisis model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Penelitian ini beranggapan bahwa hasil belajar kognitif siswa dapat dipengaruhi dengan penerapan model pembelajaran *Problem based learning*. Kemudian membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas dan dapat membuat siswa untuk dapat memecahkan suatu masalah (Yuliasari, 2023).

Dari hasil pengamatan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), terlihat bahwa guru belum sepenuhnya optimal dalam mengembangkan metode pembelajaran. Saat ini, pembelajaran masih terpaku pada penggunaan buku tanpa adanya variasi metode yang dapat memikat perhatian siswa di kelas. Siswa juga masih merasa enggan untuk berpartisipasi aktif dalam menyampaikan pendapat, baik ketika bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Dampak dari kondisi ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam materi PPKn. Oleh karena itu, ditemukan kebutuhan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitasnya. Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu inovasi yang dapat diadopsi adalah penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*).

Model pembelajaran PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik untuk mendorong mereka belajar secara aktif. Dalam implementasinya, peserta didik terlibat langsung dalam menyelesaikan suatu masalah, merangsang kemampuan berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan mandiri dalam menyelesaikan permasalahan (R. Rahmadani & Taufina, 2020). Model pembelajaran ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses penemuan pengetahuan, memungkinkan mereka mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri dengan tingkat maksimal (R. Astuti et al., 2023). Penerapan model *Problem Based Learning* ini perlu dilengkapi dengan sebuah metode pembelajaran, untuk menjadikan pembelajaran semakin menarik.

Metode permainan peran, atau yang dikenal sebagai *role playing*, merupakan pendekatan pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk mengambil peran sesuai dengan situasi kehidupan nyata. Melalui metode ini, siswa dapat lebih memahami secara langsung bagaimana pengambilan keputusan bersama terjadi dalam kehidupan sehari-hari di sekitar mereka. Penerapan metode *role playing* ini akan mendorong siswa untuk mengungkapkan emosi, memahami secara konkret cara pengambilan keputusan bersama, dan menangkap pesan moral yang terkandung dalam materi pembelajaran. Keterlibatan langsung siswa melalui metode *role playing* akan menciptakan minat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Tarmizi et al., 2023).

Metode *role playing* adalah pilihan yang sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), di mana siswa secara aktif terlibat dalam peran-peran yang sesuai dengan konteks materi pembelajaran. Model pembelajaran *Role Playing*, atau yang juga dikenal sebagai model pembelajaran bermain peran, melibatkan pengaturan kelas dalam kelompok, di mana setiap kelompok memainkan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan oleh guru (Yulianto et al., 2020). Siswa diberi kebebasan untuk berimprovisasi, namun tetap dalam batas-batas skenario yang telah ditentukan oleh guru. Dengan memanfaatkan metode ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Oleh karena itu, *role playing* menjadi suatu pendekatan pembelajaran yang menarik bagi siswa, mempermudah pemahaman materi, dan diharapkan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar PPKn mereka (W. Astuti et al., 2023). Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) menurut Huda (2015) antara lain adalah agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Suyanto dalam (Azizah, 2021) mendefinisikan PTK sebagai penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan cara melakukan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas guru sehari-hari di kelasnya. Permasalahan itu merupakan permasalahan faktual yang benar-benar dihadapi di lapangan, bukan permasalahan yang direayasa. Tujuan penelitian tindakan kelas dapat dirumuskan antara lain sebagai berikut:

- a) Memperbaiki dan meningkatkan mutu Pendidikan
- b) Meningkatkan layanan profesional guru dalam konteks layanan kepada peserta Didik
- c) Meningkatkan praktek dalam proses pembelajaran di kelas
- d) Meningkatkan komunikasi antar teman sejawat dengan adanya kolaborasi dalam penelitian
- e) Meningkatkan kemampuan melakukan penelitian di kalangan guru

Secara umum manfaat Penelitian Tindakan Kelas menurut Suwandi dalam jurnal (Azizah, 2021) disebutkan bahwa guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, Guru dapat meningkatkan kemampuan reflektifnya dan mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran yang muncul. Melalui PTK guru akan terlatih untuk mengembangkan secara kreatif kurikulum di kelas atau sekolah. Kemampuan reflektif guru serta keterlibatan guru yang dalam terhadap upaya inovasi

dan pengembangan kurikulum pada akhirnya akan bermuara pada tercapainya peningkatan profesional guru.

Dengan demikian manfaat penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut:

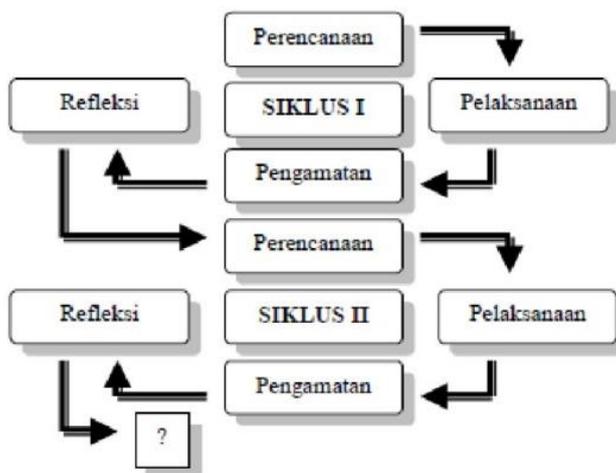
- a) Untuk mengembangkan inovasi pembelajaran di kelas, seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran harus merancang pembelajaran yang mendidik maupun merancang penilaian yang baik dalam pembelajaran.
- b) Untuk meningkatkan iklim di kelas yang kondusif melalui perbaikan secara berkesinambungan dalam hal ini aktifitas guru dan siswa dalam pembelajaran terjadi eksplorasi, elaborasi dan konformasi dimana guru menjelaskan materi sampai siswa menemukan konsep dari materi, dan juga guru sebagai fasilitator dalam kegiatan siswa baik berdiskusi, mengerjakan LKS dan juga praktik dalam menggunakan media atau alat peraga.
- c) Dapat dijadikan sebagai upaya pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan, dalam hal ini guru memahami kurikulum sebagai mata pelajaran, kurikulum sebagai pengalaman belajar dan juga kurikulum sebagai perencanaan program dalam satuan pendidikan

Pelaksanaan PTK memiliki tahapan-tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan pada rumusan masalah, maka pada penelitian terdapat objek tindakan yang hendak diperbaiki melalui PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa Kelas II SDN Sambirejo 02 yang berjumlah 28 orang, dengan siswa perempuan berjumlah 12 dan siswa laki-laki berjumlah 16 orang.

Prosedur Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yang menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc.Tagart. Model ini menggambarkan sebuah spiral dari beberapa siklus kegiatan. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Langkah PTK dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Kemmis Mc. Taggart (Sumber : Arikunto, 2017)

- 1. Perencanaan (*Planning*) Dalam kegiatan perancangan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dengan model *problem based learning* serta metode *role playing* materi berpendapat dan menyimak sebagai bahan untuk penelitian.
- 2. Pelaksanaan (*Action*) Berpedoman dari perencanaan tersebut, maka peneliti melaksanakan tindakan (*action*) melalui proses tindakan pembelajaran dengan penerapan *model problem based learning*.
- 3. Pengamatan (*Observation*) Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti akan diawasi oleh guru pamong melakukan pengamatan dan pengumpulan data. Pengamatan terhadap kesesuaian

langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *problem based learning* dan pengamatan terhadap siswa mulai dari aktifitas dalam pembelajaran dan hasil belajar setelah dilaksanakan tindakan.

4. Refleksi (*reflection*) Setelah data terkumpul, peneliti berkolaborasi dengan guru mendeskripsikan data hasil pelaksanaan siklus. Apabila belum memenuhi target maka akan dilaksanakan perbaikan dengan alur yang sama sampai memenuhi target yang ditentukan.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Berdasarkan hasil pada Penelitian Tindakan Kelas ini, melalui pengamatan hasil belajar siswa terhadap materi berpendapat dan menyimak pada pembelajaran PPKn. Didapatkan hasil yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan metode *role playing*. Dengan diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan metode *role playing* tersebut siswa dapat motivasi dan tidak jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Hal inilah berpengaruh terhadap pencapaian siswa dengan meningkatnya hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari data hasil penelitian yang telah dilakukan selama 2 siklus yang ditampilkan dalam tabel berikut ini :

| Data | Nilai rata-rata | Ketuntasan Belajar | Keterangan | Progres |
|------------|-----------------|--------------------|-----------------|---------|
| Pra Siklus | 61,79 | 42,86% | Perlu bimbingan | |
| Siklus 1 | 69, 64 | 53,57% | Perlu bimbingan | Naik |
| Siklus 2 | 78,93 | 75,00% | Baik | |

3.2. Diskusi

Data dari tabel 1. pada prasiklus mata pelajaran PPKn yang diperoleh dari hasil nilai harian peserta didik memperoleh nilai rata-rata 61,79 dengan kriteria perlu bimbingan dengan ketuntasan belajar sebesar 42,86% atau 12 peserta didik yang tuntas. Dalam pelaksanaan siklus I dimulai dari tahap persiapan. Dalam tahap persiapan ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dan metode *role playing*. Selain itu, peneliti juga menyiapkan beberapa hal yang diperlukan dalam pencatatan hasil penelitian. Setelah melaksanakan perencanaan, langkah selanjutnya yaitu tindakan, dari pelaksanaan pembelajaran ini didapatkan hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa kelas II SDN Sambirejo 02 dalam siklus I ini mencapai nilai 69,64. Dari data tersebut didapatkan bahwa terdapat 15 siswa yang tuntas dan sisanya 13 siswa belum tuntas. Dari hasil tersebut maka presentase kriteria ketuntasan klasikal dalam siklus I ini yaitu 53,57%. Hasil ini masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh peneliti yakni 70%. Rendahnya hasil belajar ini dikarenakan pengkondisian siswa yang belum tertib sehingga pembelajaran kurang efektif. Dari hasil tersebut maka peneliti melaksanakan siklus II untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan siklus II ini diawali dengan persiapan yang dilaksanakan kegiatan mengkaji dan memperbaiki perangkat pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam siklus I sebelumnya. Setelah semua persiapan selesai, maka dilaksanakan pembelajaran sesuai dengan alur yang telah direncanakan. Dari hasil tindakan didapatkan hasil belajar yang lebih baik dari pada siklus I. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar yang mengalami peningkatan menjadi 78,93. Hasil rata-rata kelas tersebut sudah memenuhi KTTP sekolah. Pada pelaksanaan siklus II nilai maksimal yang berhasil didapatkan siswa adalah 100 sedangkan nilai minimum yaitu 40. Dari hasil tersebut, siswa yang dinyatakan tuntas berjumlah 21 siswa sementara 7 siswa lainnya belum memenuhi ketuntasan. Dari hasil tersebut maka presentase ketuntasan siswa dalam siklus II mencapai 75%.

Hasil ini sudah cukup baik, dikarenakan telah memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan peneliti. Melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan metode *role playing* hasil belajar siswa

meningkat. Peningkatan hasil belajar ini dikarenakan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan berpusat pada siswa (*student center*).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui model *Problem Based Learning* berbantuan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas II SDN Sambirejo 02 pada materi berpendapat dan menyimak. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I dan II. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa yaitu 69,64 dengan presentase ketuntasan klasikal 53,57%. Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar menjadi 78,93 dengan presentase ketuntasan klasikal 75%. Pada siklus II sudah mencapai target ketuntasan yang ditargetkan peneliti.

5. Referensi

- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Astuti, R., Nuvitalia, D., Artharina, F. P., & Mujilah, M. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SDN Sambirejo 02 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 136–148.
- Astuti, W., Arifah, S., & Nurhamami, S. S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Wonokusumo VI/45. *Journal on Education*, 5(2), 3114–3119. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.971>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Carmelia, dkk. (2023). Penerapan Metode PBL Dengan Bantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Di SD. 3(5), 1149–1160.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu., *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Irwan. (2020). *CJPE : Cokroaminoto Journal of Primary Education Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Pendahuluan*. 3, 48–59.
- Rahmadani, D. (2022). Pengaruh Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Critical Thinking Siswa Kelas XI Ekonomi Di SMAN 8 Padang. *Jurnal Salingka Nagari*, 1(2), 233–242.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Subagja, R. M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn pada Materi Pendidikan Antikorupsi. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.56393/didactica.v2i1.1138>
- Tarmizi, A., Winarti, A. A., Alfina, N., Islam, U., & Sumatera, N. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Di Kelas II SDIT KHUSNUL. 1(2), 211–218.
- Wijaya, R. F., Denny, Y. R., & Darman, D. R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbasis Role Playing Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika Untirta*, 2(1), 202–210. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/sendikfi/article/view/9724>
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>
- Yuliasari, I. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Sd. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 171–178. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i2.514>