

---

## **PENERAPAN METODE *ROLE-PAYING* PADA MATA PELAJARAN PKN DI SD NEGERI 1 NONGAN**

**Ni Kadek Mariana<sup>1</sup>, I Putu Gede Asnawa Dikta<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali  
Bangli, Indonesia

[marianakadek39@gmail.com](mailto:marianakadek39@gmail.com)<sup>1</sup>, [pg.asnawa@gmail.com](mailto:pg.asnawa@gmail.com)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan Model Pembelajaran *Role-Playing* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggali pemahaman mendalam tentang implementasi model pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas 4 SD Negeri 1 Nongan. Subjek penelitian adalah siswa dengan jumlah 11 orang di sekolah tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ditemukan bahwa (1) terdapat peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa terhadap materi pelajaran PKN, (2) Pemberian peran aktif kepada siswa dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep pembelajaran, (3) Model Pembelajaran *Role-Playing* memberikan dampak positif pada aspek nilai-nilai, sikap, dan perasaan siswa. Penerapan model ini berhasil membina sikap toleransi, menghargai satu sama lain, serta melatih siswa untuk mengendalikan ego mereka. Melalui proses bermain peran, siswa dapat merasakan dan memahami perspektif orang lain, sehingga dapat mengembangkan empati,

**Kata Kunci:** Pendidikan, Pembelajaran Berbasis Permainan, Sekolah Dasar

### **Abstract**

This study aims to evaluate the effectiveness of the application of Role-Playing learning Model in improving the quality of Citizenship Education learning. This study uses a qualitative descriptive approach to explore a deep understanding of the implementation of role-playing learning models in Pancasila and Citizenship Education subjects in the 4 grade of SD Negeri 1 Nongan. The subjects of the study were students of Class 11 at the school. Data collection was carried out through three main methods, namely observation, interview, and documentation. The results found that (1) there is a significant increase in students' understanding of Citizenship Education subject matter, (2) giving active roles to students in learning can increase motivation, participation, and understanding of learning concepts, (3) *Role-Playing* learning models have a positive impact on aspects of values, attitudes, and feelings of students. The application of this model successfully fosters attitudes of tolerance, respect for each other, and trains students to control their egos. Through the process of role-playing, students can feel and understand the perspective of others, which can develop empathy

**Keywords:** Education, Game-Based Learning, Elementary School

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sebuah proses yang terencana dan usaha yang secara sadar untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif

mengembangkan potensi mereka (Ningsih, 2014). Tujuan dari pendidikan ini adalah agar peserta didik dapat mengembangkan dimensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, etika yang baik, dan keterampilan yang berguna untuk diri mereka sendiri, masyarakat, negara, dan bangsa. Guru memiliki peran sentral dalam membimbing peserta didik dalam perjalanan mereka menuju pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam (Fauziah, 2020). Pendidikan di sekolah juga mencakup pembentukan karakter, pengembangan kecerdasan emosional, dan pemberian dasar moral (Wahid, 2013). Selain itu, proses pembelajaran harus mempertimbangkan beragam gaya belajar dan kebutuhan individu peserta didik, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk tumbuh dan berkembang (Saputri, 2022). Guru memiliki kewajiban dalam mendidik dan memberikan pembelajaran yang terbaik bagi siswa/siswinya di dalam kelas maupun di luar kelas.

Aktivitas belajar dapat terwujud apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik harus diberikan kesempatan untuk aktif belajar, bukan hanya sebatas duduk diam, mendengarkan, dan kemudian mengerjakan soal. Konsep ini sejalan dengan pandangan Hamalik (2010) yang menekankan pentingnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan berkesan. Keberhasilan proses pembelajaran terletak pada kemampuan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan kepribadian peserta didik, sehingga peserta didik dapat terlibat secara maksimal dalam proses belajar (Ilyas & Syahid, 2018).

Selain itu, peran esensial seorang pendidik melibatkan kemampuan evaluasi terhadap karakteristik siswanya, yang nantinya akan membantu merancang model pembelajaran yang tepat. Guru harus memiliki keahlian dalam memahami aspek-aspek tertentu dari peserta didik, seperti kemampuan, potensi, minat, hobi, sikap, dan kepribadian (Nurgiansiah & Sukmawati, 2020). Keahlian tersebut dapat diperoleh melalui pengembangan kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Selain itu, seorang pendidik diharapkan memiliki fleksibilitas dalam menghadapi dinamika situasi terkini (Nurgiansiah, 2021). Dalam peran sebagai pengelola pembelajaran, guru perlu dapat memilih serta menentukan model, metode, dan media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam konteks kelasnya (Fitasari et al., 2015). Oleh karena itu, seorang guru diharapkan mampu berbicara secara efektif di depan kelas dan menjadi seorang public speaking yang ahli (Nurgiansiah & Sukmawati, 2020).

Tidak hanya memfokuskan perhatian pada isu-isu yang melibatkan peran guru, tak kalah pentingnya adalah mendalami perilaku siswa dalam konteks pembelajaran. Dalam ruang kelas, siswa kerap menghadapi sejumlah masalah, seperti kehilangan motivasi belajar yang berakar pada kurangnya minat terhadap mata pelajaran tertentu, rendahnya tingkat partisipasi di kelas karena kesulitan memahami materi yang dipersembahkan oleh guru, bahkan hingga penurunan prestasi akademik yang disebabkan oleh kurangnya semangat belajar dan keengganan untuk membaca. Motivasi belajar, baik yang bersumber dari faktor internal maupun eksternal, menjadi elemen yang memainkan peran sentral dalam membentuk perilaku siswa yang tengah mengikuti proses pembelajaran (Jaya Wibawa & Suarjana, 2019).

Berdasarkan observasi diperoleh penulis selama ini, terlihat bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran kurang optimal. Siswa nampaknya kekurangan minat terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena persepsi bahwa pelajaran ini lebih menekankan hafalan daripada pengembangan keterampilan penalaran. Hal ini menyebabkan rendahnya pencapaian belajar siswa di bidang Pendidikan Kewarganegaraan di lingkungan sekolah.

Sementara itu, hasil observasi terhadap proses pembelajaran menunjukkan kekurangan penggunaan pendekatan, media, dan metode yang sesuai. Guru cenderung lebih aktif daripada siswa, dan dari wawancara dengan siswa, ditemukan bahwa banyak dari mereka merasa bosan dengan pembelajaran karena terlalu banyak materi yang harus dihafal.

Fokus utama seorang pendidik seharusnya tertuju pada permasalahan yang dihadapi siswa di kelas, dengan tujuan mencari solusi yang tepat, cepat, dan efisien. Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah penerapan model pembelajaran *Role-Playing* atau bermain peran. Metode *role-playing*, yang juga dikenal sebagai bermain peran, merupakan suatu bentuk kegiatan dramatik di mana siswa diminta untuk secara spontan memainkan peran-peran tertentu dalam suatu interaksi. Peran yang dijalankan berkaitan dengan masalah, tantangan, dan relevansinya dengan aspek-aspek manusiawi. Dengan menggunakan metode bermain peran, subjek pembelajaran diminta untuk berpura-pura menjadi individu dengan profesi tertentu, sehingga mereka dapat memahami dan mempelajari bagaimana menjadi orang dengan profesi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk (1) memahami pendekatan guru dalam mengajar Pendidikan Kewarganegaraan, (2) memberikan rekomendasi kepada guru terkait implementasi model pembelajaran bermain peran dalam mengajar Pendidikan Kewarganegaraan, (3) mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dan (4) memberikan panduan kepada guru dalam memanfaatkan model pengajaran nilai-moral dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif untuk peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat Sekolah Dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggali pemahaman mendalam tentang implementasi model pembelajaran bermain peran (*Role-Playing*) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas 4 SD Negeri 1 Nongan. Pemilihan pendekatan kualitatif dikarenakan metode penelitian ini menghasilkan data berupa deskripsi dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan, serta perilaku yang diobservasi dari partisipan atau sumber informasi yang relevan (Rukin, 2019). Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 di sekolah tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dengan tujuan untuk mengamati secara langsung interaksi siswa dalam menggunakan model pembelajaran bermain peran. Observasi dilakukan dengan teliti dan sistematis untuk memperoleh data yang akurat dan relevan.

Wawancara dilakukan dengan guru kelas 4 di SD Negeri 1 Nongan. Tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan perspektif guru terkait implementasi model pembelajaran bermain peran dalam mengajar mata pelajaran tersebut. Selain itu, sebagian siswa kelas 4 juga menjadi subjek wawancara untuk mengevaluasi pengalaman dan pandangan mereka terhadap pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran.

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tambahan, seperti rencana pembelajaran, materi ajar, dan hasil evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan merinci temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang implementasi model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di tingkat kelas 4 SD Negeri 1 Nongan.

Analisis data dalam penelitian ini akan mengikuti pendekatan analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga aktivitas yang dilakukan secara bersamaan. Pertama, reduksi data dilakukan melalui pemilihan, pemusatan perhatian pada hal-hal yang relevan, pengabstrakan, dan transkripsi data dari catatan-catatan lapangan. Kedua, pemaparan data dilakukan dalam bentuk teks naratif yang memberikan pemahaman menyeluruh tentang fenomena yang diteliti. Ketiga, pengambilan keputusan dan verifikasi dilakukan dengan memilih keputusan yang didukung oleh data dan melakukan verifikasi terhadap temuan yang telah diperoleh (Miles dan Huberman, 1984).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran sebelumnya, metode yang umum digunakan oleh guru melibatkan ceramah, sesi tanya jawab, dan pemberian tugas kepada siswa. Meskipun demikian, pemahaman siswa cenderung terbatas pada tahap penerimaan materi yang diberikan oleh guru, menyebabkan siswa kurang mampu memahami konsep yang seharusnya mereka pelajari. Oleh karena itu, Model *Role-Playing* diperkenalkan melalui dua pertemuan. Pertemuan pertama didedikasikan untuk penyampaian materi dan pengenalan langkah-langkah Model Pembelajaran *Role-Playing*. Sementara pertemuan kedua berfokus pada penerapan praktik dengan Model *Role-Playing*.

Pada pembelajaran pertama, proses dimulai dengan kegiatan apersepsi, yang melibatkan guru dalam menyapa, menanyakan kabar, mengabsen siswa, serta menyampaikan indikator atau tujuan pembelajaran. Kegiatan ini berlangsung selama 10 menit dan dilanjutkan dengan kegiatan inti selama 60 menit, yang mencakup penyampaian materi. Setelah itu, ada kegiatan penutup selama 20 menit yang mencakup tes tulis untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, serta penjelasan mengenai penggunaan Model Pembelajaran *Role-Playing* yang akan diterapkan pada pertemuan minggu depan. Proses pembelajaran ini dirancang dengan cermat untuk meningkatkan efektivitas dan interaktivitas siswa dalam memahami dan menerapkan konsep pembelajaran.

Pada pertemuan pertama pembelajaran, tidak terlihat partisipasi dan motivasi yang signifikan dari siswa. Guru masih mendominasi proses pembelajaran, sementara siswa cenderung hanya mendengarkan dan sesekali bertanya. Terkait dengan prestasi belajar, masih terdapat banyak jawaban yang salah di akhir sesi pembelajaran, menunjukkan bahwa tanpa menerapkan suatu model pembelajaran tertentu, masalah-masalah seperti kurangnya motivasi, ketidakaktifan, dan prestasi belajar yang kurang memuaskan sulit diatasi. Hal ini selaras dengan penelitian Nurgiansah (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan berdampak positif pada peserta didik begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan hal tersebut, pertemuan kedua dirancang dengan memberikan peran aktif kepada siswa. Pelaksanaan pembelajaran pada tahap kedua berbeda dengan tahap pertama. Kali ini, siswa mengambil peran sebagai pemimpin pembelajaran, sementara guru berperan sebagai pemantau yang sesekali memberikan arahan atau klarifikasi materi. Antusiasme siswa sangat terlihat, dengan peningkatan yang pesat dalam keaktifan dan motivasi belajar. Selaras dengan penelitian Maani (2022), menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran model *Role-Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil evaluasi melalui tes tanya jawab di akhir simulasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan, berbeda dengan pertemuan pertama saat materi disampaikan secara ceramah oleh guru.

Meskipun demikian, model pembelajaran ini memiliki beberapa kelemahan, di antaranya: (1) mensimulasikan materi memerlukan waktu yang cukup lama, bahkan mungkin lebih dari satu

pertemuan; (2) model ini sangat menekankan pada kreativitas dan daya nalar siswa yang tinggi, sehingga menyebabkan sebagian siswa merasa tertekan dan enggan terlibat dalam pembelajaran; (3) tidak semua materi atau mata pelajaran dapat mengadopsi model pembelajaran ini. Berbagai kendala muncul dalam implementasi model pembelajaran *Role-Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, termasuk: (1) beberapa siswa tampak bingung pada awal simulasi, terutama kelompok pertama, karena ini merupakan pengalaman pertama mereka menggunakan model pembelajaran *Role-Playing*. Untuk menghindari situasi serupa, guru perlu mengintegrasikan berbagai model pembelajaran dan mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Hasan et al., 2021) (2) suasana kelas menjadi gaduh namun tetap kondusif, disebabkan oleh antusiasme siswa yang sangat tinggi. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat efektif mengelola kelas untuk menjaga kondusivitas pembelajaran; (3) terdapat keterbatasan waktu pada kelompok kedua karena kelompok pertama melebihi batas waktu yang telah ditetapkan. Hal ini wajar terjadi karena pada pelaksanaan pertama kali akan menghabiskan banyak waktu untuk beradaptasi.

Pemanfaatan model bermain peran dalam pembelajaran PKN memberikan dampak instruksional yang signifikan, memperlihatkan peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah. Kemajuan ini tidak hanya mencakup pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, melainkan juga melibatkan aspek nilai-nilai, sikap, dan perasaan siswa yang tercermin dalam aktivitas Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM), seperti diskusi, permainan peran, dan berbagi pengalaman. Pada awal pelaksanaan pembelajaran PKN dengan bermain peran, siswa terlihat enggan menyampaikan pendapat, gagasan, atau menentukan sikap. Namun, dalam pelaksanaan berikutnya, terlihat perkembangan signifikan di mana siswa telah berani menentukan sikap saat memilih topik yang akan dimainkan, termasuk dalam pemilihan peran. Mereka mampu mengungkapkan sikap dan perasaan mereka dengan lebih percaya diri selama proses permainan peran. Tidak hanya itu, melalui diskusi dan pertukaran pengalaman belajar, siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pribadi dan interpersonal. Hal ini terjadi melalui proses pemeranan dan diskusi, di mana siswa dapat secara lebih terbuka membahas masalah perilaku dan sikap yang dianggap baik dan benar tanpa merasa canggung, malu, atau takut.

Dari implementasi model pembelajaran *Role-Playing*, dapat diidentifikasi kelebihan dan kekurangannya, serta kendala yang muncul dan solusinya agar pembelajaran ke depan dapat lebih optimal. Kelebihan model pembelajaran ini melibatkan siswa secara dominan, memudahkan penerimaan materi karena keterlibatan langsung siswa, meningkatkan minat, partisipasi, motivasi, dan pemahaman terhadap isi materi. Melalui metode bermain peran (*Role-Playing*), siswa mampu menginternalisasi konsep sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan oleh guru. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru dan praktisi merasa puas dengan penerapan model bermain peran, siswa lebih bersemangat dalam belajar, keterlibatan siswa meningkat, pembelajaran menjadi lebih bermakna, dan siswa yang cenderung pemalu mulai berani menyuarakan pendapat dan mengekspresikan diri selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan model bermain peran dalam pembelajaran PKN memungkinkan pengembangan komprehensif pada siswa, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka. Selain itu penerapan bermain peran dapat mengembangkan sikap empati terhadap apa yang dialami oleh orang lain melalui pengamatan pemeranan dan diskusi dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa, guru berhasil membentuk sikap toleransi dan saling menghargai terhadap orang lain, serta melatih siswa untuk mengendalikan ego mereka. Sejalan

dengan penelitian Saputri (2022) menyebutkan metode pembelajaran *role-playing* menjadi suatu pendekatan yang menggambarkan penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini membantu siswa memahami materi atau konsep yang dipelajari dengan lebih baik. Penggunaan metode *role-playing* dalam mata pelajaran PKN dianggap tepat karena memberikan berbagai keuntungan, termasuk peningkatan ketertarikan siswa pada pelajaran, kemampuan mereka untuk memahami masalah sosial melalui permainan peran, dan kemampuan mereka untuk berempati dengan orang lain, yang akan membentuk sikap saling mengerti. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role-playing* secara umum berjalan dengan baik, memberikan variasi pada proses pembelajaran. Siswa secara umum menunjukkan antusiasme yang tinggi, tercermin dalam suasana kelas yang riuh dengan kegembiraan. Mereka menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam mendengarkan pelajaran, sesuai dengan pendapat Ulfaira (2014) bahwa motivasi adalah pendorong bagi seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu, siswa mampu menyampaikan pendapat dan berpartisipasi aktif dalam menyajikan materi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Mustafa (2014) dan Rahim (2020) menunjukkan bahwa penerapan *role-playing* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu di tingkat SD. Bagi siswa yang belum mencapai nilai tuntas, akan diberikan soal evaluasi sebagai tindakan perbaikan atau remedial. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *role-playing* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

## SIMPULAN

Pada dasarnya, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan Model Pembelajaran *Role-Playing* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Pertama-tama, melalui pelaksanaan Model Pembelajaran *Role-Playing*, ditemukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa terhadap materi pelajaran PKN. Pemberian peran aktif kepada siswa dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berkomunikasi, dan memahami konteks materi dengan lebih baik. Kedua, Model Pembelajaran *Role-Playing* memberikan dampak positif pada aspek nilai-nilai, sikap, dan perasaan siswa. Penerapan model ini berhasil membina sikap toleransi, menghargai satu sama lain, serta melatih siswa untuk mengendalikan ego mereka. Melalui proses bermain peran, siswa dapat merasakan dan memahami perspektif orang lain, yang dapat mengembangkan empati,

Saran yang dapat diambil dari hasil penelitian ini dapat diarahkan kepada beberapa pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pertama-tama, para guru diharapkan lebih sering menggunakan Model Pembelajaran *Role-Playing* sebagai alternatif metode pembelajaran. Penggunaan metode ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan membentuk sikap positif terhadap materi PKN. Saran ini ditujukan agar para guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mendekati siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif. Kedua, bagi pihak sekolah dan kepala sekolah, sebaiknya memberikan dukungan dan fasilitasi yang memadai untuk pelaksanaan Model Pembelajaran *Role-Playing*. Hal ini melibatkan penyediaan ruang yang kondusif, serta pengadaan bahan atau peralatan yang mendukung keberlangsungan metode pembelajaran ini. Saran ini diarahkan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas dan interaksi siswa.

Secara keseluruhan, penerapan Model Pembelajaran *Role-Playing* dalam pembelajaran PKN menunjukkan hasil yang positif. Saran-saran ini diharapkan dapat memberikan arahan praktis bagi para pelaku pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di sekolah-sekolah. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran PKN dapat lebih bermakna dan efektif dalam membentuk karakter serta keterampilan kewarganegaraan siswa.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan sehingga penulisan jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak I Wayan Numertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Rektor ITP Markandeya Bali yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan yang sangat berharga dalam penulisan jurnal ini.
2. Bapak I Nengah Sueca, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, ITP Markandeya Bali, yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak Putu Beny Pradnyana, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan, yang telah memberikan masukan dan dukungan yang berarti dalam penulisan jurnal ini.
4. Bapak Putu Gede Asnawa Dikta, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan panduan, masukan, dan bimbingan yang sangat berarti dalam proses penelitian ini.
5. Ibu Ni Luh Putu Sri Andayani, S.Pd, selaku Kepala SD Negeri 1 Nongan, yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
6. Ibu Pande Komang Diah Larassati, S.Pd, selaku Wali Kelas 4 SD Negeri 1 Nongan, yang telah memberikan kerjasama dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
7. Para siswa kelas 4, yang telah menjadi subjek penelitian dan memberikan partisipasi yang sangat berharga dalam pengumpulan data.

Terima kasih yang sebesar-besarnya juga kami sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun memberikan dukungan, doa, dan motivasi dalam perjalanan penulisan jurnal ini. Semua kontribusi dan bantuan yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan dengan tulus dan rendah hati.

## DAFTAR RUJUKAN

- Fauziah, I. (2020). *Peran Guru dalam Mengembangkan Karakter Peserta Didik*. 7(2), 1–3.
- Fitasari, D. N., Tohari, M., & Praptiningsih. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IX MTs NU Ungaran. *Jurnal Wasdapa UNDARIS*, 3(1), 55–67.
- Hamalik. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ilyas, H. M., & Syahid, A. (2018). Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru. *Jurnal Al-Aulia*, 3(2), 124–130.
- Jaya Wibawa, I. M. A., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal*

- 
- Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 115. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17665>
- Maani, S. (2022). Pembelajaran Kooperatif Model *Role-Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Pemenang. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 266. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4834>
- Miles dan Huberman, 1984. (1984). *Teknik Analisis Data Kualitatif*.
- Mustafa. (2014). *Mustafa | Metode Role-Playing, Hasil Belajar, Motivasi Belajar PKN Halaman | 628. 2, 628–634.*
- Ningsih, D. (2014). “Metode *Role-Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar.” *Jurnal. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung*, 419–428.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). *Role-Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Nurgiansiah, H. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Bantul. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jb.v2i1.566>
- Nurgiansiah, H., & Sukmawati. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 17(2), 139–149.
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode *Role-Playing* Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Rukin. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.*
- Saputri, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn Negeri 2 Angata. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP)*, 1(3), 1–7.
- Ulfaira, Jamaludin, & Septiwiharti. (2014). Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas III di SD Inpres Marantale Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Role-Playing*. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(3), 125–142.
- Wahid, A. (2013). Guru Sebagai Figur Sentral Dalam Pendidikan. *Wawasan Keislaman*, 8(2), 1–12. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/sls/article/view/1273>