



Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III UPTD SDN Kamal 2 pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Bayu Sabilha Naufal¹, Nilamsari Damayanti Fajrin¹

¹ Universitas Trunodjoyo Madura, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2671>

Article Info:

Received : 17 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 21 Juli 2026
Published : 28 Juli 2026

Correspondence:

Bayu Sabilha Naufal

Phone: +628816967078

Abstract: This study aimed to determine whether the use of the Role Playing learning method has a significant effect on the learning outcomes of third-grade students at UPTD SDN Kamal 2 in the Pancasila Education subject. The novelty of this study lies in the implementation of the Role Playing learning method on the topic of rights and responsibilities in Pancasila Education based on the Merdeka Curriculum for third-grade elementary school students. This research employed a quantitative approach using an experimental research design. The study adopted a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The research sample consisted of all 40 third-grade students at UPTD SDN Kamal 2, who were divided into an experimental class and a control class. Data were collected through classroom observations and achievement tests. The test instrument was examined for validity, reliability, and item difficulty. The prerequisite analyses included normality and homogeneity tests, while the research hypothesis was tested using an independent samples t-test. The findings revealed that the calculated t-value ($t = 2.490$) was greater than the critical t-value ($t = 2.024$), with a significance value of $0.017 (< 0.05)$. Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. These results indicate that the implementation of the Role Playing learning method has a significant positive effect on the learning outcomes of third-grade students in the Pancasila Education subject at UPTD SDN Kamal 2. The findings also suggest practical implications for teachers, indicating that the Role Playing learning method can serve as an innovative instructional strategy to enhance students' participation, engagement, and academic achievement, particularly in learning about rights and responsibilities within Pancasila Education.

Keywords: Role Playing Learning Method; Student Learning Outcomes; Third-Grade Elementary School Students

Citation: Naufal, B. S., & Fajrin, N. D. (2026). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III UPTD SDN Kamal 2 pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4507–4512. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2671>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek utama dan vital bagi setiap individu. Menurut Ahdar (2021), pendidikan dipandang sebagai tindakan sadar yang mencakup bimbingan, pelatihan, dan pengajaran guna mempersiapkan peserta didik agar mampu berperan dalam masyarakat. Pendidikan juga diartikan sebagai upaya menciptakan lingkungan belajar yang optimal sehingga peserta didik dapat mengembangkan

spiritualitas, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang berguna bagi diri sendiri maupun masyarakat. Dalam proses pembelajaran, keberhasilan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemauan siswa, tetapi juga oleh metode pembelajaran yang digunakan guru (Irdam Idrus & Sri Irawati, 2019). Oleh karena itu, guru perlu memilih metode pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran berlangsung secara aktif, menarik, dan mampu

Email: bayusabilhanaufal12345@gmail.com

meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor penting dalam mengatasi rendahnya hasil belajar, sehingga perlu dikaji efektivitas penerapan metode pembelajaran tertentu, seperti *Role Playing*, dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sistem pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Seiring perkembangan zaman, pendidikan terus mengalami pembaruan, termasuk penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Menurut Zainuri (2023), Merdeka Belajar mencerminkan kebebasan dan kemandirian dalam menentukan cara belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kurikulum ini menekankan pengembangan soft skills, karakter Profil Pelajar Pancasila, kreativitas, berpikir kritis, serta kemampuan kolaborasi siswa.

Salah satu mata pelajaran yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan membentuk rasa kebangsaan dan cinta tanah air sesuai nilai-nilai Pancasila, UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dan Bhinneka Tunggal Ika (Salsabila et al., 2021). Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan bahwa sebagian siswa menganggap Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang membosankan karena didominasi kegiatan menghafal, sehingga motivasi dan partisipasi belajar siswa cenderung rendah. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III UPTD SDN Kamal 2, diketahui bahwa dari 20 siswa terdapat 12 siswa 60% yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan hanya 8 siswa 40% yang mencapai atau melampaui KKTP. Temuan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif agar motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil pra penelitian di kelas III UPTD SDN Kamal 2 pada tanggal 23–24 September 2025 melalui wawancara guru dan angket kebutuhan siswa, ditemukan bahwa guru masih membutuhkan inovasi metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, dan kerja sama siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa 75% siswa menyukai diskusi kelompok, 75% siswa senang belajar melalui bermain peran dan praktik langsung, serta 85% siswa belum pernah belajar menyimpulkan materi

dengan bahasa sendiri. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih antusias terhadap pembelajaran aktif dan praktik langsung dibandingkan metode ceramah.

Hasil ulangan harian Pendidikan Pancasila juga menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa masih rendah. Pada materi aturan di sekolah dan rumah, ketuntasan mencapai 80%; materi hak dan kewajiban sebesar 60%; dan materi nilai-nilai Pancasila sebesar 70%. Berdasarkan pendapat Trianto (2016:241), suatu kelas dinyatakan tuntas apabila minimal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, materi hak dan kewajiban menjadi fokus penelitian karena memiliki tingkat ketuntasan paling rendah dan men

Sebagai solusi, penelitian ini menawarkan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing*. Menurut Mulyono (2018:33), *Role Playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa memerankan tokoh tertentu sesuai materi yang dipelajari. Sementara itu, Hamdani (2011:87) menyatakan bahwa metode bermain peran dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa melalui aktivitas memerankan tokoh secara aktif dan berkelompok. Metode ini dinilai sesuai dengan karakteristik siswa kelas III karena mampu meningkatkan partisipasi aktif, kreativitas, kerja sama, serta pengalaman belajar langsung.

Penelitian terdahulu mendukung efektivitas metode *Role Playing* terhadap hasil belajar. Penelitian oleh Manurung et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar tema kewajiban dan hak siswa kelas III. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 81,20, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 71,40. Hasil uji-t menunjukkan $t_{hitung} = 3,388$ dan $t_{tabel} = 2,204$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, penelitian Irawati et al. (2020) juga membuktikan adanya pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PPKn dengan nilai $\text{sig} < 0,05$ ($0,023 < 0,05$).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III UPTD SDN Kamal 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, kerja sama, serta hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban.

Metode

Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN Kamal 2. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III UPTD SDN Kamal 2 yang berjumlah 40 siswa, terdiri atas dua kelas, yaitu kelas III-A dan kelas III-B. Karena jumlah populasi relatif kecil,

seluruh populasi dijadikan sampel penelitian (*sampling jenuh*), sehingga jumlah sampel penelitian adalah 40 siswa. Sampel tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 20 siswa pada kelas III-A sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan 20 siswa pada kelas III-B sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan menggunakan teknik *non-probability sampling* karena pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak, melainkan berdasarkan kelas yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Pengambilan data dilakukan melalui tes hasil belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Tahap pelaksanaan pada penelitian ini yakni pada pelaksanaan *pre-test*, *treatment*, dan juga pelaksanaan *post-test* pada siswa. Uji *pre-test* dilaksanakan diawal dengan memberikan soal kepada siswa yang sudah disesuaikan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum perlakuan. Selanjutnya yaitu memberikan *treatment* atau perlakuan kepada siswa dengan memberikan metode pembelajaran *role playing* pada materi hak dan kewajiban di sekolah. Setelah pemberian perlakuan selesai dilakukan maka peneliti akan memberikan test yang terakhir yakni *post-test*. Dan nantinya hasil dari *pre-test* dan *post-test* akan dibandingkan untuk mengetahui pengaruh terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

Data hasil tes dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Analisis data diawali dengan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa pada taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai salah satu prasyarat analisis parametrik. Apabila data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-Test*. Uji ini dipilih karena penelitian menggunakan dua kelompok yang saling independen, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga bertujuan membandingkan rata-rata hasil belajar (*posttest*) kedua kelompok setelah kelas eksperimen

memperoleh perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 27 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Hipotesis alternatif (H_a) diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa.

Hasil dan Diskusi

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan supaya dapat melihat sampel penelitian memiliki sebaran normal ataupun tidak. Menurut Subando (2021) pengambil keputusan pada pengujian normalitas data dapat ditentukan berdasarkan nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga data bisa dinyatakan berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *shapiro wilk* dengan bantuan SPSS 27. Berikut hasil dari uji normalitas.

Tabel 1. Hasil Uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Kelompok	Uji Normalitas	Statistik	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen	Kolmogorov-Smirnov	0,208	20	0,023
	Shapiro-Wilk	0,940	20	0,238
Posttest Kelas Eksperimen	Kolmogorov-Smirnov	0,176	20	0,107
	Shapiro-Wilk	0,926	20	0,128

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,238, sedangkan data *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,128. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui objek penelitian mempunyai varian sama ataupun tidak (Siregar, 2020:167). Uji homogenitas digunakan adalah uji kesamaan varian (homogenitas) dengan menggunakan bantuan SPSS 27.

Berdasarkan tabel 2. dapat diketahui nilai *sig. based on mean* adalah 0,420. Nilai signifikansi $0,420 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa varian data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah sama atau homogenitas.

Tabel 2. Hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Kelompok	Dasar pengujian	Levene statistic	df1	df2	Sig.
Pretest-Posttest Kelas Eksperimen	Based on Mean	0,665	1	38	0,420
	Based on Median	0,654	1	38	0,424
	Based on Median (adjusted df)	0,654	1	37,955	0,424
	Based on Trimmed Mean	0,657	1	38	0,423

Uji Hipotesis (Independent sampel t-test)

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample t-Test* dengan bantuan IBM SPSS Statistik 27 untuk membandingkan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dasar pengambilan

keputusan adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Tabel 3. Hasil uji independent sampel t-test *pretest* dan *posttest* eksperimen

		Levenes's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std.Error Difference	Lower	Upper
Hasil belajar siswa	Pretest eksperimen	0,948	0,336	-	38	0,801	-1,100	4,334	-9,874	7,674
				0,254						
	Posttest eksperimen	0,665	0,420	-	36,632	0,801	-1,100	4,334	-9,885	7,685
				0,254						
	Pretest			2,490	38	0,017	10,000	4,016	1,869	18,131
	Posttest			2,490	37,239	0,017	10,000	4,016	1,864	18,136

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,490 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,017. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dan t_{tabel} (2,024), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti.

Berdasarkan hasil uji independent sampel t test nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,017. Sesuai dengan kriteria pengujian bahwa jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berdasarkan hasil t_{hitung} diketahui ada perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol, kemudian berdasarkan nilai signifikansi uji t, mendapat hasil yakni H_0 ditolak dan H_a diterima, Menurut (Winarni, 2021: 272) perbedaan

signifikan antara hasil pretest dan posttes kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol menunjukkan pengaruh penggunaan keterampilan mengajar. Jika terdapat perbedaan yang signifikan, maka terdapat pengaruh dari hasil penerapan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. sehingga dari dua data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan metode *Role Playing*. Menurut Priadana & Sunarsi (2021), jika terdapat perbedaan yang signifikan, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan pula, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III UPTD SDN kamal 2 pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,017. Nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil t_{hitung} yang didapatkan pada pengujian hipotesis sebesar 2,490, sedangkan untuk nilai

ttabel yaitu 2,024. Sesuai dengan kriteria pengujian bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dikatakan terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran *role playing*. Sehingga berdasarkan hasil peneliti ini dapat ditarik kesimpulan jika terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berperan dalam penelitian ini hingga diterbitkannya tulisan ini.

Referensi

- Ahdar. (2021). Ilmu Pendidikan. Sulawesi Selatan : IAIN Pare-pare Nusantara Press.
- Astuti, M. (2022). Evaluasi pendidikan. Deepublish.
- Bembe, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas Ii Sdn 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405. Retrieved from <http://localhost:8080/xmlui/handle/123456789/186>
- Darmadi. (2017). Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish.
- Endang Tyasmaning. (2022). Model Dan Metode Pembelajaran. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Geovani, M. S., Minar, L. T., & Ron Roi, T. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 122365 Pematangsiantar. *Jurnal Sains Student Research*, 2.
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harefa, D., dkk. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325-332.
- Irdam Idrus, & Sri Irawati. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>
- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Di Sekolah Pada SDN 101970 Desa Sena. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Lukman, N. S., Siagian, A. F., & Sitio, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Sd Negeri 091287 Panei Tengah. *PENGEMBANGAN PENELITIAN PENGABDIAN JURNAL INDONESIA (P3JI)*, 1.
- Magdalena, I. (2022). Teori dan Praktik Evaluasi Pembelajaran SD. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Na'imah, R. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di MI Miftahul Ulum Bojong. IAIN Metro.
- Nadzirun, N., Saputra, A. A., Arifin, M. Z., Mushodiq, M. A., Ningsih, D. R., Muslimah, M., & Permana, H. (2022). Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar. *Cenderawasih Journal of Counseling and Education*, 1(2), 79–85. <https://doi.org/10.31957/cjce.v1i2.2534>
- Novita Sari, D. H., Mahfud, H., & Saputri, D. Y. (2021). Kemampuan berpikir kritis materi hak dan kewajiban pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(1), 7–12. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i1.48723>
- Sahir, Syafrida Hafni. (2021). Metodologi Penelitian. Medan : Penerbit KBM Indonesia.
- Saidurrahman, & Arifinsyah. (2018). NALAR KERUKUNAN Merawat Keragaman Bangsa Mengawal NKRI. Medan: PRENADAMEDIA GROUP.
- Salsabila, A. A., Anatasya, E., Cahyani, K., & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Hak dan Kewajiban untuk Generasi Bangsa melalui Metode Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 1–6. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.163>
- Siregar, S. (2020). Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudijono, Anas. (2012). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Sugiyono. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta cv.
- Subagiyo, Heru. 2013. Psikologi Pembelajaran. Bandung: CV Cipta Pesona Sejahtera.
- Sutikno, Metode & Model-Model Pembelajaran, (Lombok: Holistica, 2019)
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50-62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>

- Veronika Santi Nola. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Mi Hijriyah Ii PalembangTitle, 3(2), 91-102.
- Wahjusaputri, S., & Purwanto, A. (2022). Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Wirda, Y., dkk. (2020). Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yanti Tambunan, F. F., Monika Siahaan, T., & Sirait, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN 091287 Panei Tongah. Jurnal Sains Student Research, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v1i2.137>
- Zainuri, Ahmad. (2023). Manajemen Kurikulum Merdeka. Bengkulu : Penerbit Buku Literasiologi.