

Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas XI-G SMA Negeri 3 Samarinda

Implementation of Role Playing Method in PPKn Learning to Improve Collaboration Skills of Class XI-G Students of SMA Negeri 3 Samarinda

Farrah Naila Tabina¹, Nur Fitri Handayani², Wingkolatin³, Novita Majid⁴

Universitas Mulawarman, Indonesia

farrahnaila2705@gmail.com; nhandayani@fkip.unmul.ac.id; wingkolatin2525@gmail.com

novita.majid@fkip.unmul.ac.id

Naskah diterima tanggal 3 Juli 2025, direvisi akhir tanggal 28 Juli 2025, disetujui tanggal 30 Juli 2025

Abstrak

Penelitian ini mengkaji dampak penerapan metode *role playing* terhadap kemampuan kolaboratif siswa kelas XI-G SMA Negeri 3 Samarinda dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe *One Group Pretest-Posttest Design* diterapkan pada 30 siswa. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, perhitungan N-Gain dan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Hasil menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 58,67 pada pretest menjadi 91,00 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0.7889 yang tergolong tinggi. Uji *Wilcoxon* menghasilkan signifikansi 0,000, menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Observasi menunjukkan peningkatan perilaku kolaboratif siswa dalam komunikasi, tanggung jawab, kerjasama dan pengambilan keputusan kelompok. Skenario *role playing* diadaptasi dari materi 'Ancaman, Tantangan, Hambatan dan Gangguan terhadap Negara', memungkinkan siswa memahami materi secara kontekstual. Temuan membuktikan efektivitas metode *role playing* dalam mengembangkan kemampuan kolaboratif sekaligus memperdalam pemahaman materi kewarganegaraan, sehingga layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran PPKn untuk membentuk karakter siswa yang aktif, bertanggung jawab dan mampu bekerja sama.

Kata Kunci: *Role Playing*, Kemampuan Kolaboratif, PPKn, Pembelajaran Kewarganegaraan

Abstract

This study examines the impact of the application of the role play method on the collaborative abilities of class XI-G students of SMA Negeri 3 Samarinda in learning Pancasila and Citizenship Education. A quantitative approach with a pre-experimental design of the One Group Pretest-Posttest Design type was applied to 30 students. Data were collected through tests, observations, interviews and documentation, then analyzed using descriptive statistics, N-Gain calculations and the Wilcoxon Signed Ranks Test. The results showed an increase in the average score from 58.67 in the pretest to 91.00 in the posttest with an N-Gain value of 0.7889 which is considered high. The Wilcoxon test produced a significance of 0.000, indicating a significant difference between the pretest and posttest. Observations showed an increase in students' collaborative behavior in communication, responsibility, cooperation and group decision making. The role play scenario was adapted from the material 'Threats, Challenges, Obstacles and Disturbances to the State', allowing students to understand the material contextually. The findings prove the effectiveness of the role play method in developing collaborative skills while deepening the understanding of citizenship material, so it is worthy of being applied as a PPKn learning strategy to shape the character of students who are active, responsible and able to work together.

Keywords: *Role Playing, Collaborative Skills, PPKn, Citizenship Education*

How to cite (APA Style) : Tabina, F. N., Handayani, N. F., Wingkolatin, & Majid, N. (2025). Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas XI-G SMA Negeri 3 Samarinda. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(2), 211–225. <https://doi.org/10.17509/jpp.v25i2.86422>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar, terencana dan berkesinambungan yang bertujuan membentuk manusia seutuhnya baik jalur formal maupun informal. Lebih dari sekedar menyampaikan pengetahuan akademik, pendidikan memiliki peran esensial dalam menanamkan nilai, membentuk

karakter dan mengembangkan sikap positif peserta didik secara komprehensif. Ramdani et al. (2023) menjelaskan bahwa pendidikan dipahami sebagai suatu upaya yang dirancang secara sistematis guna menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa agar secara aktif dalam menggali dan mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Sujana (2019), yang menekankan pentingnya perancangan pendidikan yang sistematis dan berkesinambungan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Dalam realitas pendidikan modern yang mengedepankan pendekatan aktif dan berpusat pada peserta didik, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat oleh guru menjadi sangat krusial. Guru bukan lagi sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membangun suasana belajar yang kontekstual, bermakna dan mendukung pertumbuhan peserta didik secara holistik. Oleh sebab itu, penggunaan metode pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan ciri khas peserta didik menjadi salah satu kunci dalam menghadapi dinamika pembelajaran di kelas yang kompleks dan beragam. Widyasari (2020) di era pembelajaran modern, guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang mampu menciptakan proses belajar yang bermakna dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dalam kerangka ini, pendekatan konstruktivisme sosial dari Vygotsky menjadi sangat relevan karena ia menegaskan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal melalui interaksi sosial dalam zona perkembangan proksimal (ZPD)) sebagaimana dibuktikan oleh Zhang (2023) membuktikan bahwa kerja sama antar siswa dan dukungan teman sebaya efektif mendorong keterlibatan dalam ZPD, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman konseptual yang semuanya sangat penting dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan termasuk dalam salah satu disiplin ilmu yang berfokus pada penguatan nilai karakter dan sikap kebangsaan peserta didik. Mata pelajaran ini memuat nilai-nilai luhur bangsa dan diarahkan untuk membangun kesadaran serta tanggung jawab warga negara sejak dini di jenjang sekolah. Nurindah et al. (2024) mengemukakan bahwa PPKn berperan penting dalam membentuk identitas kebangsaan peserta didik, baik secara afektif maupun kognitif. Namun, keberhasilan pencapaian tujuan tersebut sangat bergantung pada strategi dan teknik pengajaran yang diterapkan oleh pendidik di kelas. Menurut (Wardika, 2019), menyebutkan bahwasanya idealnya guru mampu menyajikan materi dengan berbagai pendekatan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Ramadhan (2024), juga menegaskan bahwa guru dituntut untuk mampu mengenali keberagaman potensi siswa dan merancang strategi pembelajaran yang adaptif serta responsif terhadap kebutuhan mereka. Namun kenyataannya, model pembelajaran konvensional seperti ceramah masih menjadi pilihan utama yang justru kurang mendukung pengembangan keterampilan partisipatif seperti kerja sama, diskusi kelompok dan kemampuan kolaboratif. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran aktif berbasis pengalaman seperti *role playing* menjadi alternatif yang lebih relevan dan efektif. Kiess (2022) melalui penelitiannya menegaskan bahwa praktik *learning by doing* dalam pendidikan kewarganegaraan terbukti mampu meningkatkan kepercayaan siswa terhadap institusi demokrasi dan mendorong partisipasi politik yang lebih tinggi. Pengalaman langsung dalam simulasi situasi sosial dan pengambilan keputusan kolektif tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk keterampilan sosial, empati, serta rasa tanggung jawab sebagai warga negara.

Hasil pengamatan dan dialog yang berlangsung di kelas XI-G SMA Negeri 3 Samarinda menunjukkan sebagian besar tingkat partisipasi peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar masih rendah. Kegiatan belajar mengajar cenderung berpusat pada guru, minim interaksi antar siswa dan rendahnya tingkat kerja sama kelompok. Sekitar 60% siswa menyatakan bahwa mereka belum pernah

mengikuti aktivitas pembelajaran yang mengharuskan kerja sama tim atau kegiatan bermain peran dalam memahami materi. Kondisi ini menunjukkan adanya hambatan dalam pencapaian tujuan pendidika PPKn yang sesungguhnya. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Suci et al. (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran PPKn masih banyak menggunakan pendekatan moralistik dan teoritis, sehingga menghambat keterlibatan siswa dalam menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan secara konsektual aplikatif. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menitikberatkan pada aspek pengetahuan, melainkan juga mengaktifkan peran siswa serta menumbuhkan keterampilan kolaboratif. Salah satu metode yang relevan dan potensian untuk menjawab tantangan tersebut adalah metode *role playing*. Metode ini terlibat secara langsung secara aktif berperan dalam keadaan atau skenario tertentu yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga mendorong keterlibatan emosional dan sosial dalam proses belajar. Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran PPKn memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam sekaligus meningkatkan pemahaman keterampilan sosial, dan kemampuan *problem solving* (Aufa Sarifah Ta & Islam Surakarta, 2022).

Keterampilan kolaboratif merupakan kompetensi esensial yang harus dikuasai oleh siswa dalam menghadapi tantangan global. Kolaborasi tidak hanya sekedar bekerja dalam kelompok, tetapi juga mencakup kemampuan untuk membangun komunikasi yang efektif, menghargai pendapat serta menyelesaikan masalah secara kolektif dan bertanggung jawab. Menurut (Sholikhah & Fitriyati, 2021) menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi mencakup kerja sama tim, kemampuan menyampaikan gagasan secara efektif serta kompetensi dalam menyelesaikan persoalan bersama. Kompetensi ini perlu dikembangkan secara sistematis melalui pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam lingkungan sosial yang kooperatif dan dinamis. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai relevan untuk menumbuhkan keterampilan tersebut adalah metode *role playing*. Metode ini menawarkan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat aktif dan kontekstual, tetapi juga melibatkan siswa secara emosional dan sosial dalam memerankan situasi nyata atau simulasi berdasarkan materi pembelajaran. (Hayanti, 2021) menyebutkan bahwa *role playing* efektif dalam menumbuhkan empati, mengembangkan daya imajinasi, meningkatkan kemampuan interpersonal serta mempererat interaksi sosial antar siswa. Artinya, pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami proses belajar yang menyeluruh baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hal ini juga diperkuat oleh, (Rambe & Apriani, 2021) megaskan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran, memperkuat solidaritas tim, serta menciptakan kohosi kelompok yang positif. Dengan demikian, penggunaan metode *role playing* tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara akademik, tetapi juga menjadu strategi efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaboratif yang krusial bagi keberhasilan siswa dimasa depan.

Menurut Darmawan et al. (2024), menyebutkan bahwa metode *role playing* tidak sebatas mengasah pengembangan kognitif, melainkan juga mengintegrasikan aspek afektif dan psikomotorik yang sangat penting dalam pengembangan karakter dan kemampuan sosial siswa. Dalam proses pelaksanaannya, siswa belajar untuk bekerja sama, berbagi tanggung jawab, menyelesaikan konflik kelompok serta membangun komunikasi yang konstruktif. Hal ini juga diperkuat oleh Harianja & Sapri (2022), menekankan bahwa pemilihan metode pembelajaran menjadi faktor krusial dalam proses penyampaian materi menyeluruh, termasuk aspek sikap dan nilai. Dengan itu, peran guru dalam memilih metode yang mendukung pengembangan keterampilan kolaboratif sangat diperlukan. Dalam hal ini,

penerapan metode *role playing* dinilai tepat untuk membangun suasana belajar yang aktif, interaktif dan berorientasi pada kerja sama tim.

Beberapa hasil penelitian terkait Penerapan atau Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran memberikan hasil yang positif, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Fitri, 2024) hasilnya menunjukkan bahwa menerapkan metode bermain peran secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi. Menurutnya menerapkan metode ini membantu menjaga keterlibatan kelas dan mengubah ketidaktertarikan awal siswa menjadi antusiasme, terutama dalam kegiatan membaca. Hal dibuktikan Rahim et al. (2020) di tingkat Sekolah Dasar menunjukkan terdapat perkembangan positif dalam capaian siswa pada pelajaran PPKn setelah diterapkannya metode *role playing*. Nilai tes rata-rata meningkat dari 58,30 di pra-siklus menjadi 71,08 di siklus pertama, dan selanjutnya menjadi 87,50 disiklus kedua. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran *role playing* efektif dalam menjembatani kesenjangan pemahaman serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, studi ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Samarinda dengan menggunakan pendekatan pre-eksperimental tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Letak perbedaan utama dapat dilihat dari perbedaan lokasi penelitian, desain penelitian serta populasi dan instrumen yang diterapkan. Fokus penelitian bukan sekadar diarahkan meningkatkan hasil belajar, namun lebih menekankan pada pengembangan keterampilan kolaboratif peserta didik dalam konteks pembelajaran PPKn pada materi "Ancaman, Tantangan, Hambatan dan Gangguang (ATGH) terhadap Negara".

Berdasarkan latar belakang tersebut, diketahui bahwa peserta didik belum menunjukkan keterampilan kolaboratif secara optimal selama proses pembelajaran. Hal ini ditandai oleh kurangnya partisipasi dalam berdiskusi, lemahnya tanggung jawab dalam kerja kelompok, serta minimnya komunikasi antarsiswa. Padahal, kemampuan kolaborasi menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada diri peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mendorong peningkatan tersebut adalah melalui penggunaan metode *role playing*, siswa diberikan ruang untuk mengambil peran aktif dalam memainkan peran dan bekerja sama menyelesaikan masalah berdasarkan situasi yang sesuai dengan konteks. Metode ini diyakini dapat menumbuhkan interaksi positif, saling mendengarkan serta berbagai tanggung jawab dalam kelompok. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana metode *role playing* mampu meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa siswa kelas XI-G SMA Negeri 3 Samarinda pada materi 'Ancaman, Tantangan, Hambatan dan Gangguan terhadap Negara'. Dengan menggunakan desain *pre-eksperimental tipe One Group pretest-posttest*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kuantitatif mengenai perubahan kemampuan kolaboratif siswa sebelum dan setelah penerapan metode *role playing*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Pemilihan desain ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk mengidentifikasi perubahan kemampuan kolaboratif siswa sebelum dan sesudah implementasi metode *role playing* sebagai intervensi pembelajaran. Meskipun desain ini memiliki keterbatasan dalam hal kontrol variabel eksternal, namun sesuai dengan konteks penelitian pendidikan di lapangan yang menghadapi berbagai *constrain praktis* (Sugiyono, 2023).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda, sementara sampel penelitian adalah siswa kelas XI-G yang berjumlah 30 orang. Penggunaan teknik sampling jenuh diterapkan karena ukuran populasi yang relatif terbatas dan homogenitas karakteristik subjek penelitian. Pemilihan kelas XI-G sebagai subjek penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu tingkat kemampuan akademik yang representatif, ketersediaan waktu pembelajaran yang memadai, dan dukungan guru mata pelajaran terhadap implementasi inovasi pembelajaran.

Tahap persiapan penelitian dimulai dengan observasi pendahuluan untuk memahami kondisi pembelajaran PPKn di kelas tersebut, karakteristik siswa, dan identifikasi materi yang sesuai untuk implementasi *role playing*. Diskusi mendalam dengan guru mata pelajaran PPKn dilakukan untuk menentukan materi "Ancaman, Tantangan, Hambatan dan Gangguan terhadap Negara" sebagai konteks pembelajaran, pemilihan materi ini didasarkan pada kompleksitas isu yang memerlukan analisis multiperspektif dan relevansi. Instrumen penelitian terdiri dari tes kemampuan kolaboratif yang dikembangkan berdasarkan indikator kolaborasi menurut Partnership for 21st Century Skills, meliputi komunikasi efektif, pembagian tanggung jawab, penyelesaian konflik, dan pengambilan keputusan kelompok.

Lembar observasi dikembangkan menggunakan skala Likert 1-4 untuk mengamati perilaku kolaboratif siswa selama pembelajaran *role playing* berlangsung. Indikator observasi meliputi keterlibatan aktif, komunikasi efektif, pembagian peran dan tanggung jawab, penyelesaian konflik, dan sikap empati serta dukungan. Observasi dilakukan oleh peneliti dan satu observer terlatih untuk memastikan objektivitas pengamatan, dengan tingkat inter-rater reliability sebesar 0,82.

Implementasi *role playing* dilakukan melalui tujuh tahapan yang diadaptasi dari model (Rahim et al., 2020) dengan modifikasi sesuai konteks pembelajaran PPKn. Tahap pertama adalah identifikasi masalah pembelajaran, di mana guru dan siswa mengeksplorasi berbagai bentuk ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan yang dihadapi negara. Tahap kedua meliputi penentuan dan pembagian peran, di mana siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang mewakili berbagai stakeholder seperti pemerintah, masyarakat sipil, TNI/Polri, media massa, dan organisasi internasional. Tahap ketiga adalah perencanaan skenario *role playing* yang dikembangkan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Skenario dirancang untuk mencerminkan situasi realistik yang mungkin dihadapi Indonesia, seperti penanganan ancaman terorisme, konflik sosial, atau ancaman siber. Tahap keempat melibatkan penunjukan pengamat dari siswa yang tidak terlibat langsung dalam *role playing* untuk mengobservasi dan mengevaluasi proses kolaborasi yang terjadi. Tahap kelima adalah pelaksanaan *role playing* itu sendiri, di mana setiap kelompok siswa menjalankan perannya berdasarkan skenario yang telah ditetapkan. Durasi setiap sesi *role playing* adalah 45 menit dengan fokus pada demonstrasi kemampuan kolaboratif dalam menganalisis masalah, mengembangkan solusi, dan mengimplementasikan strategi penanganan. Tahap keenam meliputi diskusi reflektif dan evaluasi pasca-*role playing*, di mana seluruh siswa terlibat dalam refleksi kritis terhadap proses dan hasil pembelajaran. Tahap terakhir adalah pengambilan kesimpulan kolaboratif antara guru dan siswa tentang *lessons learned* dari *aktivitas role playing*, baik dalam hal pemahaman materi PPKn maupun pengembangan kemampuan kolaboratif. Setiap tahapan didokumentasikan secara sistematis untuk keperluan analisis dan evaluasi.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data pretest dan posttest, termasuk *measures of central tendency dan variability*. Uji normalitas data

dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk Test untuk menentukan teknik analisis inferensial yang sesuai. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal ($p < 0,001$), sehingga analisis inferensial menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Perhitungan N-Gain dilakukan untuk mengukur efektivitas intervensi role playing berdasarkan kriteria Hake (1999), di mana nilai N-Gain $> 0,7$ dikategorikan tinggi, $0,3-0,7$ sedang, dan $< 0,3$ rendah. Analisis data observasi dilakukan secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor per kelompok dan per indikator, kemudian dikategorikan berdasarkan skala penilaian yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran PPKn pada materi "Ancaman, Tantangan, Hambatan dan Gangguan terhadap Negara" menunjukkan hasil yang sangat promising dalam mengembangkan kemampuan kolaboratif siswa.

Table 1. Rekapitulasi Skor Observasi Kemampuan Kolaboratif Siswa

KEL	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Rata-rata	Kategori
1	3,5	3,3	3,7	3,3	3,4	3,44	Baik
2	3,7	3,7	3,6	3,5	3,4	3,58	Sangat baik
3	3,6	3,7	3,6	3,7	3,5	3,62	Sangat baik

Keterangan :

Indikator 1 = Keterlibatan Aktif

Indikator 2 = Komunikasi efektif

Indikator 3 = Penyelesaian konflik

Indikator 4 = Sikap empati dan dukungan

Rata – rata total = Kelompok 1 : 3,44

Kelompok 2 : 3,58

Kelompok 3 : 3,62

Data observasi menunjukkan bahwa dari tiga kelompok yang diamati, seluruh kelompok mengalami peningkatan signifikan dalam berbagai indikator kolaborasi. Kelompok pertama memperoleh rata-rata skor 3,44 yang tergolong dalam kategori "Baik", sementara kelompok kedua dan ketiga masing-masing memperoleh skor 3,58 dan 3,62 yang tergolong "Sangat Baik".

Analisis per indikator menunjukkan bahwa peningkatan paling signifikan terjadi pada aspek komunikasi efektif dan keterlibatan aktif siswa. Selama proses *role playing*, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam menjalankan peran sesuai skenario yang telah ditetapkan. Mereka terlibat secara dinamis dalam diskusi kelompok dan menunjukkan keberanian dalam mengemukakan ide serta pendapat secara konstruktif. Observasi juga mengidentifikasi peningkatan substansial dalam kemampuan penyelesaian konflik dan pengambilan keputusan kelompok, di mana siswa mampu mencari solusi win-win solution terhadap perbedaan perspektif yang muncul.

Hasil tes kemampuan kolaboratif menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan antara pretest dan posttest. Skor rata-rata pretest sebesar 58,67 meningkat menjadi 91,00 pada posttest, menunjukkan improvement sebesar 32,33 poin atau sekitar 55% dari skor awal. Peningkatan ini tidak hanya terjadi

pada rata-rata kelompok, tetapi juga pada performa individual setiap siswa. Nilai minimum meningkat dari 50 pada pretest menjadi 80 pada posttest, sementara nilai maksimum meningkat dari 70 menjadi 100.

Tabel 2. *Mean, Standar Deviasi, Nilai Maximum dan Minimum*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	50	70	58.67	8.193
Posttest	30	80	100	91.00	7.589
Valid N (listwise)	30				

Keterangan Tabel 2. :

Responden (N)	= 30
Minimum (Pretest)	= 50
(Posttest)	= 80
Maximum (Pretest)	= 70
(Posttest)	= 100
Mean (Pretest)	= 58,67
(Posttest)	= 91,00
Std. Deviation (Pretest)	= 8,197
(Posttest)	= 7,589

Hasil statistik deskriptif tersebut mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan pada skor kemampuan kolaborasi siswa setelah penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PPKn. Nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 58,67 meningkatkan menjadi 91,00 pada posttest. Kenaikan ini menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan (*treatment*), yaitu melalui pendekatan pembelajaran *role playing* siswa menunjukkan kemampuan kolaboratif yang tinggi dibandingkan sebelumnya.

Selain itu, nilai rentang minimum dan maximum juga mengalami pergeseran ke arah yang lebih baik. Nilai minimum yang awalnya 50 pada saat pretest meningkat menjadi 80 pada posttest, sementara nilai maximum meningkat dari 70 menjadi 100. Hal ini menunjukkan bahwa tidak hanya terjadi peningkatan pada nilai rata-rata, tetapi juga pada kualitas kolaborasi siswa secara keseluruhan baik pada siswa nilai rendah maupun tinggi. *Standar Deviasi* dari pretest (8,193) dan posttest (7,589) menunjukkan bahwa sebaran data tidak mengalami perubahan besar. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi cukup merata di antara siswa, tanpa adanya perbedaan yang terlalu ekstrem antar individu.

Distribusi data menunjukkan pola yang menggembirakan, di mana tidak ada siswa yang mengalami stagnasi atau penurunan kemampuan kolaboratif. Standar deviasi yang relatif stabil antara pretest (8,193) dan posttest (7,589) mengindikasikan bahwa peningkatan terjadi secara merata di seluruh spektrum kemampuan siswa, tanpa meninggalkan siswa dengan kemampuan awal yang rendah.

Tabel 3. Uji N-Gain Uji N-Gain dilakukan untuk menilai seberapa efektif metode *role playing* dengan mengukur perbedaan antara nilai pretest dan posttest.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain_Score	30	.50	1.00	.7889	.17640
N-Gain_Persen	30	50.00	100.00	78.8889	17.64015
Valid N (listwise)	30				

Hasil perhitungan *Normalized Gain*(N-Gain) digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas perlakuan (penerapan metode *role playing*) terhadap peningkatan kemampuan kolaboratif siswa. Rata-rata N-Gain Score sebesar 0,7889 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kolaboratif siswa berada pada kategori tinggi. Berdasarkan interpretasi kriteria Hake (1999) dimana nilai $> 0,7$ dikategorikan tinggi, $0,3 - 0,7$ sedang, dan $< 0,3$ rendah. Maka, skor 0,7889 mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan kolaborasi yang sangat baik setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*.

Selain itu, rata-rata N-Gain Persen yang diperoleh sebesar 78,89% dengan rentang dari 50% (*minimum*) hingga 100% (*maximum*) menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Tidak terdapat siswa yang berada dalam kategori peningkatan rendah ($< 40\%$), dan distribusi peningkatan tergolong merata di antara siswa, sebagaimana yang ditunjukkan oleh standar deviasi N-Gain Score sebesar 0,17640 dan *Standar Deviasi* N-Gain persen sebesar 17,64. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa secara menyeluruh dan konsisten.

Perhitungan N-Gain menghasilkan nilai 0,7889 yang tergolong dalam kategori "Tinggi" menurut kriteria Hake. Nilai ini mengindikasikan bahwa metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa. Distribusi N-Gain individual menunjukkan rentang dari 0,50 hingga 1,00, dengan tidak ada siswa yang berada dalam kategori peningkatan rendah ($< 0,4$). Hal ini menunjukkan konsistensi efektivitas *intervensi across individual differences*.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.255	30	.001	.790	30	.001
POSTTEST	.219	30	.001	.808	30	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji *Normality* yang diperoleh melalui metode Kolmogrov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai Signifikan untuk data pretest dan posttest sebesar $< 0,001$. Dikarenakan nilai Sig. lebih

kecil dari 0,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data tidak memenuhi asumsi normalitas. Ketidakterpenuhinya asumsi normalitas ini menjadi pertimbangan penting dalam pemilihan uji statistik. Karena data tidak terdistribusi normal, maka analisis inferensial tidak dapat menggunakan uji parametrik seperti *paired sample t-test*. Sebagai gantinya, digunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan kolaboratif siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pemilihan uji *Wilcoxon* didasarkan pada karakteristik data yang ordinal atau interval tetapi tidak normal, serta desain penelitian yang melibatkan pengukuran berpasangan (pretest dan posttest pada kelompok yang sama).

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi $< 0,001$ untuk data pretest maupun posttest, mengkonfirmasi bahwa data tidak berdistribusi normal. Konsekuensinya, analisis inferensial menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* yang sesuai untuk data berpasangan yang tidak memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 5. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST -	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
PRETEST	Positive Ranks	30 ^b	15.50	465.00
	Ties	0 ^c		
	Total	30		

a. POSTTEST < PRETEST

b. POSTTEST > PRETEST

c. POSTTEST = PRETEST

Keterangan Tabel 5. :

Jumlah Sampel (N) = 30 Ssiwa

Positive Ranks (Posttest > Pretest) = 30

Negative Ranks (Posttest < Pretest) = 0

Ties (Posttest = Pretest) = 0

Nilai Z = -4.848

Asymp.Sig. (2-tailed) = , 0.001

Tabel 6. Test Statistic pada *Uji Wilcoxon Signed Ranks Test*

Test Statistics ^a	
	POSTTEST - PRETEST
Z	-4.848 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa seluruh 30 siswa mengalami peningkatan skor (*positive ranks* = 30), tanpa ada siswa yang mengalami penurunan (*negative ranks* = 0) atau skor yang sama (*ties* = 0). Nilai Z sebesar -4,848 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,001$) mengkonfirmasi adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kemampuan kolaboratif siswa sebelum dan sesudah implementasi *role playing*.

Pada bagian *Test Statistic*, nilai Z sebesar -4,848 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 (0,05). Nilai signifikansi ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kemampuan kolaboratif siswa sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PPKn. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* berdampak pada signifikansi peningkatan kemampuan kolaboratif siswa. Dengan demikian, hasil ini mendukung efektivitas penerapan metode *role playing* sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan dalam desain *pre-experimental One Group Pretest-Posttest Design*.

Pembahasan

Temuan penelitian ini memberikan evidence empiris yang kuat tentang efektivitas metode *role playing* dalam mengembangkan kemampuan kolaboratif siswa dalam konteks pembelajaran PPKn. Peningkatan signifikan yang terjadi dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme teoritis yang mendasari implementasi *role playing* sebagai strategi pembelajaran berbasis *experiential learning*. Pertama, *role playing* menciptakan *authentic learning context* yang memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan konsep-konsep kewarganegaraan dalam situasi yang *meaningful* dan relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan kerangka teori *experiential learning kolb* yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif harus melibatkan empat tahapan utama, yaitu *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation* (Burch et al., 2016).

Lebih lanjut, temuan penelitian ini juga mengindikasikan bahwa metode *role playing* tidak hanya memperkuat aspek kognitif dan afektif melalui pengalaman langsung, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam dinamika sosial pembelajaran. Metode *role playing* mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berinteraksi, dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini selaras dengan pendapat Suyato et al. (2024) yang menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kolaboratif, interaksi sosial menjadi kunci utama dalam membangun pemahaman bersama dan memperkuat sikap kerja sama antar peserta didik.

Selain itu, Wijaya & Andini (2021) menyatakan bahwa pendekatan *role playing* mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sosial dengan memberikan pengalaman langsung yang memperkuat sikap empati, komunikasi serta tanggung jawab. Ini sejalan dengan prinsip dasar pembelajaran sosial, dimana perilaku dipelajari melalui pengamatan dan pengalaman langsung dalam konteks sosial. Dalam konteks ini, teori pembelajaran kolaboratif juga menekankan pentingnya pembelajaran dalam interaksi sosial untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan interpersonal (Qiu et al., 2018). Siswa yang terlibat dalam simulasi peran menunjukkan peningkatan dalam aspek tanggung jawab kelompok dan komunikasi dua elemen penting dalam kolaborasi efektif.

Dalam konteks materi ATGH, siswa tidak hanya memahami secara kognitif berbagai bentuk ancaman terhadap negara, tetapi juga merasakan secara experiential kompleksitas penanganan isu-isu tersebut yang memerlukan koordinasi multipihak. Skenario yang digunakan dalam kegiatan *role playing* ini diambil dari materi pelajaran Pendidikan Pancasila mengenai *Ancaman, Tantangan, Hambatan dan Gangguan (ATGH) terhadap Negara*. Materi tersebut sangat relevan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Melalui simulasi ini, siswa tidak hanya memahami konsep ATGH secara teori, tetapi juga merasakan langsung bagaimana isu-isu tersebut memengaruhi kehidupan berbangsa dan bernegara. Misalnya, ketika seorang siswa berperan sebagai kepala negara yang harus membuat keputusan penting ditengah krisis, atau siswa lain berperan sebagai warga negara yang menghadapi konflik sosial, mereka belajar untuk berempati, mencar solusi bersama, serta memahami pentingnya kerja sama dan tanggung jawab demi menjaga stabilitas negara. Hal ini sejalan dengan temuan dalam studi oleh Ferrero et al. (2018) yang menunjukkan bahwa *role playing* berbasis stakeholder dalam isu kebijakan public memungkinkan peserta memahami berbagai sudut pandang yang saling bertentangan dan pentingnya koordinasi multipihak dalam pengambilan keputusan. Melalui pengalaman langsung dan refleksi, peserta mengembangkan empati kognitif dan afektif serta apresiasi terhadap kompleksitas dinamika sosial.

Pembelajaran berbasis *role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk menginterpretasikan nilai-nilai kewarganegaraan secara nyata dan aplikatif. Interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan berlangsung secara alami mengasah karakter siswa, khususnya dalam hal kolaborasi, kepemimpinan dan kepedulian terhadap sesama. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Awaliyah & Kunci (2023), bahwa penerapan metode *role playing* tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan rasa percaya diri, empati sosial, serta kemampuan berkomunikasi secara positif dalam lingkungan kelompok. Mereka menegaskan bahwa melalui pengalaman langsung dalam memainkan suatu peran, siswa lebih mudah mengintegrasikan nilai-nilai moral, sikap dan norma sosial, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak terhadap pembentukan karakter.

Pengalaman belajar seperti ini tidak hanya memperkuat kemampuan bekerja sama, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya solidaritas nasional dalam menghadapi tantangan terhadap negara. Dalam uraian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sekaligus membentuk karakter yang kolaboratif, adaptif dan peka terhadap isu-isu kebangsaan. Oleh karena itu, metode ini sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn, terutama pada materi yang berkaitan dengan dinamika sosial dan ketahanan nasional.

Temuan ini diperkuat oleh hasil lain yang relevan. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan dari (Diniaryani & Widiarti, 2023) dalam penelitiannya yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik*". Dalam penelitian tersebut, yang dilaksanakan pada siswa kelas VII A SMP Negeri 14 Semarang, diperoleh peningkatan keterampilan kolaboratif siswa dalam kategori cukup baik setelah siklus pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Indikator yang menunjukkan peningkatan signifikan antara lain tanggung jawab pribadi, komunikasi efektif antar anggota, serta interaksi promotif dalam kelompok, aspek-aspek yang juga diamati dalam penelitian ini melalui lembar observasi. Meskipun terdapat perbedaan konteks jenjang pendidikan dan pendekatan metodologi (PTK pada penelitian Diniaryani & Widiarti, *pre-experimen* pada penelitian ini), keduanya menunjukkan arah temuan yang serupa bahwa metode *role playing* efektif dalam mendorong pengembangan keterampilan kolaboratif siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tidak hanya sejalan, tetapi juga memperkuat bukti empiris bahwa *role playing* merupakan salah satu metode interaktif yang efektif dan relevan untuk mendukung keterampilan siswa, khususnya dalam hal kolaborasi dan interaksi sosial dalam proses belajar. Setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan ini, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam diskusi, saling bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan sikap tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok. Peningkatan tersebut tercermin dari perbandingan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan perubahan yang signifikan. Skenario pembelajaran yang diangkat dari materi 'Ancaman, Tantangan, Hambatan dan Gangguan terhadap Negara' membuat proses belajar terasa lebih nyata dan bermakna. Melalui simulasi peran, siswa tidak hanya memahami isi materi PPKn secara mendalam, tetapi juga secara langsung belajar bagaimana berkomunikasi secara efektif, menyampaikan pendapat dan mengambil keputusan bersama dalam kelompok. Tujuan dari mempelajari materi ATGH dalam konteks PPKn adalah agar siswa mampu mengenali berbagai bentuk ancaman terhadap kedaulatan, keutuhan dan keselamatan bangsa serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya peran aktif warga negara dalam menjaga stabilitas nasional. Dengan memahami materi ini secara kontekstual melalui *role playing*, siswa tidak hanya mengetahui bentuk-bentuk ancaman, tetapi juga terdorong untuk berpikir kritis, bertindak solutif dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan demikian, menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus membentuk karakter siswa yang kolaboratif dan partisipatif. Oleh sebab itu, metode ini terbukti relevan dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn, khususnya dalam membangun keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa.

Namun, penting untuk dicatat bahwa desain penelitian yang digunakan dalam studi ini ada *pre-eksperimental* dengan model *One-Group Pretest-Posttest*. Desain ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Ketidadaan kelompok kontrol menyebabkan hasil yang diperoleh rentan terhadap pengaruh faktor eksternal, seperti pengalaman belajar sebelumnya, perbedaan gaya mengajar guru, atau dinamika kelas yang tidak terkontrol. Dengan demikian, validitas internal studi ini relatif rendah karena tidak mampu mengeliminasi variabel luar yang mungkin turut memengaruhi hasil peningkatan yang diamati.

Selain itu, desain *pre-eksperimental* juga membatasi ruang lingkup generalisasi hasil penelitian. Karena penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas disatu sekolah, maka temuan tidak dapat secara langsung digeneralisasikan ke populasi siswa secara lebih luas, khususnya disekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini lebih tepat dianggap sebagai temuan awal

yang memberikan indikasi bahwa metode *role playing* memiliki potensi dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan interaksi sosial siswa. Implikasi praktis dari keterbatasan ini adalah perlunya penelitian lanjutan dengan pendekatan *kuasi-eksperimen* atau eksperimen sejati yang melibatkan kelompok kontrol serta sampel yang lebih besar dan bervariasi agar hubungan kausal dapat dianalisis secara lebih menyakinkan dan temuan dapat digeneralisasi secara lebih luas.

KESIMPULAN

Penerapan metode *role playing* pada materi "Ancaman, Tantangan, Hambatan dan Gangguan terhadap Negara" terbukti mampu meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa kelas XI-G SMA Negeri 3 Samarinda secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan naiknya rata-rata nilai siswa dari 58,67 pada pretest menjadi 91,00 pada posttest, serta nilai N-Gain sebesar 0,7889 yang menunjukkan peningkatan yang tinggi. Uji statistik uji Wilcoxon Signed Ranks Test juga dengan nilai signifikan sebesar 0,000 ($p < 0,05$) semakin menegaskan adanya perbedaan yang nyata antara kemampuan kolaboratif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan metode *role playing*. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dalam diskusi, lebih terlibat dalam pengambilan keputusan kelompok, serta menunjukkan sikap tanggung jawab dan empati yang semakin berkembang. Selain itu, pengintegrasian materi "ATGH terhadap Negara" ke dalam skenario *role playing* memberikan dampak positif terhadap kesadaran siswa akan pentingnya kerja sama dalam menyelesaikan persoalan kebangsaan. Melalui simulasi peran yang menggambarkan kondisi nyata, siswa belajar merespons dinamika sosial secara langsung. Dengan demikian, metode *role playing* tidak semata-mata berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, melainkan memperkuat karakter sosial dan keterampilan kolaboratif siswa. Metode ini sangat layak dijadikan strategi pembelajaran efektif dalam PPKn, khususnya pada materi yang membutuhkan keterlibatan aktif, komunikasi yang baik dan kerja sama antar siswa. Dengan demikian, metode *role playing* terbukti merupakan strategi pembelajaran yang highly promising untuk mengembangkan kemampuan kolaboratif siswa dalam konteks PPKn. Continued research, development, dan implementation dari approach ini dapat contribute significantly toward goal of preparing engaged, skilled, dan collaborative citizens yang capable of contributing positively kepada democratic society dan national development di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aufa Sarifah Ta, A. S., & Islam Surakarta, mirul. (2022). Penggunaan Metode Role Playing pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1439–1443. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Awaliyah, T., & Kunci, K. (2023). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Konsep Bentuk-bentuk Kerjasama dalam Organisasi pada Pelajaran PKN dengan Menerapkan Model Bermain Peran (Role Playing)* ARTICLE INFO ABSTRAK. 4(2), 1295–1306. <http://jurnaledukasia.org>
- Burch, G., Giambatista, R., Batchelor, J., Hoover, J. D., Burch, J., Heller, N., & Shaw, J. (2016). Do experiential learning pedagogies effect student learning? A meta-analysis of 40 years of research. *76th Annual Meeting of the Academy of Management, AOM 2016*, 1672–1677. <https://doi.org/10.5465/AMBPP.2016.127>

- Darmawan, D. A., Purwati, & Adriani, N. D. (2024). *managerpd_acep,+145.+Agit+Dwi+Darmawan,+Purwati,+Dwi+Nila+Andriani+16+6+2024+BM*.
- Diniaryani, E., & Widiarti, N. (n.d.). *Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 14 Semarang*.
- Ferrero, G., Bichai, F., & Rusca, M. (2018). Experiential learning through role-playing: Enhancing stakeholder collaboration in water safety plans. *Water (Switzerland)*, 10(2). <https://doi.org/10.3390/w10020227>
- Fitri, S. (2024). Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 48/VII PELAWAN II KECAMATAN PELAWAN. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(4), 582–586. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Hayanti, N. (2021). 741-Article Text-3224-1-10-20211209. 1.
- Kiess, J. (2022). Learning by doing: The impact of experiencing democracy in education on political trust and participation. *Politics*, 42(1), 75–94. <https://doi.org/10.1177/0263395721990287>
- Nurindah, P., Wibawa, S., & Magfiroh, Z. A. (2024). *IMPLEMENTASI MEDIA WORDWALL GAMES DALAM PEMBELAJARAN*.
- Qiu, T., Liu, H., & Yin, E. (2018). Learners' Experiences on Role-Playing Collaborative Learning Supported by ELN: A Case Study of Virtual Company Program. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 10949 LNCS, 275–286. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94505-7_22
- Rahim, A., Raya, J., Km, B., & Timur, C. J. (2020a). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SEKOLAH DASAR STKIP Kusuma Negara Jakarta. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217.
- Rahim, A., Raya, J., Km, B., & Timur, C. J. (2020b). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SEKOLAH DASAR STKIP Kusuma Negara Jakarta. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217.
- Ramadhan, A. (2024). Jurnal Tarbiyah bil Qalam Semangat, Belajar, berbuat dan Ikhlas PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN POTENSI SISWA. *Tarbiyah Bil Qalam*.
- Rambe, A. H., & Apriani, W. (2021). *MINAT BELAJAR SISWA SD TERHADAP PKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN*. 1.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran.

- Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20.
[https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Sholikha, S. N., & Fitrayati, D. (2021). Integrasi Keterampilan 4C dalam Buku Teks Ekonomi SMA/MA. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2402–2418.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.823>
- Suci, A., Aisyah, A., Ramadhan B A Smpn, H., & Kabupaten Tangerang, S. /. (2023). JURNAL KRAKATAU INDONESIAN OF MULTIDISCIPLINARY JOURNALS PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKN. *Krakatau Indonesian Of Multidisciplinary Journals*.
<http://jurnal.desantapublisher.com/index.php/krakatau/index>
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*.
www.cvalfabeta.com
- Sujana, I. W. C. (2019). *FUNGSI_DAN_TUJUAN_PENDIDIKAN_INDONESIA*.
- Suyato, Hidayah, Y., Septiningrum, L., & Arpanudin, I. (2024). Application of the collaborative learning model to improve 21st-century civic skills. *Journal of Education and E-Learning Research*, 11(3), 456–463. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v11i3.5753>
- Wardika, N. (2019). A R T I C L E I N F O. *Journal of Education Action Research*, 3.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Widyasari, R. R. (2020). *1-Article Text-2-2-10-20200311*. 1(1), 1–13.
- Wijaya, A., & Andini, W. (2021, April 16). *The Effectiveness of Civic Education Learning Using the Multimedia Role Playing Model in Developing Student Civic Skills*. <https://doi.org/10.4108/eai.16-10-2020.2305205>
- Zhang, Z. (2023). Collaborative Learning in Social Constructivism: Promoting English Learning in a Secondary Classroom in China. In *Journal of Education and Educational Research* (Vol. 3, Issue 3).