

## IMPLEMENTASI MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN NILAI-NILAI KARAKTER DEMOKRASI DALAM PEMBELAJARAN PKN

Novi Astika Rambe  
Universitas Negeri Medan  
E-mail: novirambe17@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi model role playing dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) untuk meningkatkan nilai-nilai karakter demokrasi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik penentuan subjek penelitian menggunakan teknik purposive, teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, dan observasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber. Selanjutnya teknik analisis data dengan model Miles and Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian dilakukan di SD Negeri 104208 Cinta Rakyat, pada siswa kelas V dengan jumlah 26 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model role playing efektif dalam meningkatkan nilai-nilai demokratis meliputi nilai partisipasi, integritas, kejujuran, kerjasama, toleransi dan mengambil keputusan. Selain itu, model role playing juga membantu siswa memahami proses demokrasi secara langsung dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model role playing dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan nilai-nilai karakter demokrasi siswa dalam pembelajaran PKN.

**Kata Kunci:** Model Role Playing; Karakter; Demokrasi

**Abstract:** This study aims to explore the implementation of the role playing model in learning Citizenship Education (PKN) to increase students' democratic character values. This research is a descriptive research with a qualitative approach. The technique of determining research subjects used purposive techniques, data collection techniques used documentation, and observation. Data validity checking technique uses source triangulation technique. Furthermore, the data analysis technique uses the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research was conducted at SD Negeri 104208 Cinta Rakyat, in fifth grade students with a total of 26 students. The results of the study show that the role playing model is effective in increasing democratic values including the values of participation, integrity, honesty, cooperation, tolerance and decision making. In addition, the role playing model also helps students understand the democratic process directly and provides a fun and relevant learning experience. Based on the research results, it can be concluded that the implementation of the role playing model can be an effective strategy for increasing students' democratic character values in PKN learning.

**Keywords:** Role Playing Models; Character; Democracy

### PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk sikap, nilai, dan moral yang baik pada diri individu. Pendidikan karakter ini dianggap penting karena selain mempersiapkan individu untuk menghadapi kehidupan di masyarakat, juga dapat membentuk karakter yang baik bagi individu tersebut (Agusti et al., n.d.). Hal ini senada dengan pendapat (Fathinnaufal & Hidayati, 2020) yang mengungkapkan bahwa “Pada proses pendidikan

dan pertumbuhan peserta didik ke arah dewasa sering kali menirukan dan mencontohi hal-hal baik yang terjadi di lingkungan sekitarnya”. Jika lingkungannya sering diperlihatkan nilai-nilai yang baik, maka peserta didik dapat mencontoh hal-hal yang baik itu pula. Sampai saat ini pembentukan karakter diintegrasikan dalam proses pengajaran, atau lebih tepatnya pendidikan di sekolah. Pendidikan terhadap nilai-nilai karakter sangat penting dalam rangka pengembangan potensi peserta didik yang lebih bermartabat (Fathinnaufal & Hidayati, 2020). Pendidikan karakter sebagai usaha sadar melalui tindakan dan teladan yang baik telah ditetapkan dalam mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran PKn.

Dalam proses pembelajaran PKn, pendidikan karakter dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti melalui pengajaran langsung, contoh dari orang dewasa di sekitar individu, dan melalui pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran diantaranya adalah pendidik harus memiliki nilai dan karakter yang baik sebagai contoh bagi siswa, pembelajaran harus dirancang agar siswa dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter yang diinginkan, siswa harus diberikan kesempatan untuk mengalami dan mempraktekkan nilai-nilai karakter yang telah dipelajari, lingkungan belajar harus mendukung pengembangan karakter yang baik pada siswa. Dengan penerapan pendidikan karakter yang baik dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa dapat menjadi individu yang memiliki karakter yang baik dan dapat membawa perubahan positif pada lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan kementerian pendidikan nasional (Departemen Pendidikan Nasional, 2022) terdapat 18 nilai karakter untuk ditanamkan dalam pendidikan di Sekolah nilai tersebut ialah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab. Salah satu dari nilai karakter tersebut ialah nilai demokratis. Menurut Andayani dan Majid nilai demokratis digambarkan sebagai perilaku yang senang bekerjasama, mendengarkan pendapat orang lain, dan tidak mementingkan kepentingan pribadi. Adapun indikator nilai demokratis yang harus dimiliki siswa dalam pergaulan sehari-hari menurut Yaumi diantaranya 1) Berpikir positif dalam setiap pergaulan dengan teman sejawat. 2) Menunjukkan sikap hormat dan menghargai setiap perbedaan pendapat. 3) Tidak memonopoli setiap kesempatan berbicara dan berpendapat. 4) Menyimak dan mendengarkan setiap pandangan walaupun berbeda dengan persepsi pribadi. 5) Meminimalisasi terjadinya interupsi dan tidak memotong pembicaraan kecuali dengan cara yang santun. 6) Menghindari perlakuan yang bernada pelecehan dan merendahkan termasuk kepada peserta didik lain yang memiliki cacat fisik dan mental (Nur Alami, Sutisnawati, & Uswatun, 2021).

Pendidikan demokrasi memang dianggap penting, namun kenyataannya pendidikan demokrasi masih sering dianggap remeh atau terabaikan, Hal tersebut dibuktikan dengan data hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh Prasetya (2017) di SDN Kemiri 1 Boyolali, diperoleh bahwa di kelas atas masih terdapat siswa yang berdebat karena tidak dapat menerima pendapat siswa lain. Selain itu, Nisa dkk melalui penelitiannya memperoleh informasi bahwa sikap demokrasi budaya siswa SMK PGRI 2 Bandar Lampung masih rendah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya penanaman budaya demokrasi sejak dini khususnya di Sekolah Dasar agar siswa dapat menjadi warga negara yang demokratis.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru kelas V C SDN 104208 Cinta Rakyat pada tanggal 26 Maret 2023. Penulis menemukan indikator nilai demokratis siswa masih rendah.

Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas diantaranya saat pemilihan ketua kelas siswa menunjuk teman dekatnya yang sudah biasa menjadi ketua kelas, tidak dilakukan pemungutan suara, siswa terlihat deskriminatif terhadap temannya, hanya siswa yang lebih pintar mendominasi kegiatan kelompok, siswa cenderung malu dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, siswa kurang menghargai pendapat orang lain, siswa memotong pembicaraan temannya yang dianggap pendapatnya keliru, siswa masih belum bisa berprasangka baik dengan mencurigai nilai yang didapatkan temannya, beberapa siswa kerap kali ditemukan kurang berkata santun dan berperilaku baik untuk menjaga perasaan temannya dengan saling mengejek satu sama lain, dan beberapa siswa masih enggan membantu teman yang memiliki kekurangan.

Hal di atas diperkuat dengan observasi penulis pada tanggal 28 Maret 2023. Pada kegiatan pembelajaran kelompok, siswa terlihat deskriminatif dengan membeda-bedakan teman yang pintar dan kurang dalam belajar. Selain itu selama diskusi kelompok hanya siswa yang pintar yang aktif dan mendominasi kelompok, sementara yang lain kurang berpartisipasi aktif dalam berdiskusi dan kurang percaya diri mengeluarkan pendapatnya dalam kelompok. Hal tersebut berdampak pada nilai-nilai demokratis siswa yang rendah. Perlu adanya proses pembelajaran yang melibatkan mereka untuk berperan aktif dalam penguatan nilai-nilai pendidikan karakter.

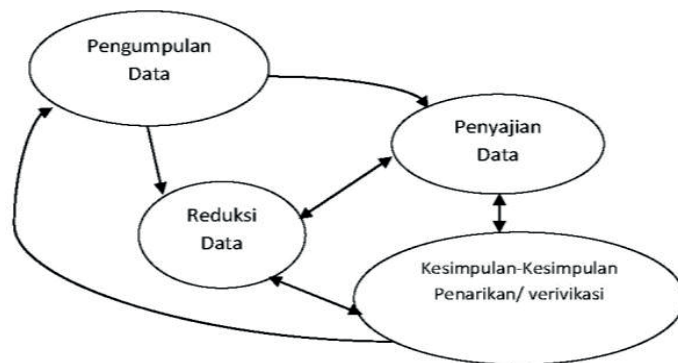
Oleh karena itu, penulis mengimplementasikan model role playing sebagai model pembelajaran yang mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa. Guna mengatasi masalah tersebut diperlukan perubahan metode belajar dari teacher centered menuju student centered. Guru merancang sebuah metode yang didesain agar siswa ikut terlibat langsung dari proses belajar mengajar (Situru, Dewi, Pulung, & Pabisa, 2021). Salah satu metode yang tepat yakni role playing, siswa belajar dalam sebuah skenario peran. (Wicaksono, 2016) memberikan dua pengertian metode Role Playing, pertama diartikan sebagai sebuah sandiwara yang diperankan oleh masing-masing siswa sesuai dengan scenario yang telah disesuaikan dengan pokok materi dan tujuan pembelajaran. Kedua, pengertian secara sosiologis yang dipahami sebagai penyesuaian peran dengan konteks kejadian dan norma-norma sosial yang berlaku pada masyarakat. Penggunaan metode ini membuat siswa lebih mudah mengerti dan menghayati materi yang diajarkan (Kiromim Baroroh, 2011). Melalui metode role playing ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif dalam materi politik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Metode Role playing akan memberikan kesan menarik pada setiap siswa sehingga termaterai lama dalam ingatan mereka.

Hal ini selaras dengan pendapat (Diarini, 2021) Model pembelajaran role playing adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai karakter siswa di tingkat SD. Role playing adalah simulasi di mana siswa akan berperan sebagai karakter tertentu dan menyelesaikan situasi yang diberikan. Dalam role playing, siswa akan berperan sebagai karakter dengan nilai karakter yang diharapkan untuk ditanamkan pada diri mereka, seperti kejujuran, kerjasama, tanggung jawab, dan lain sebagainya (Kiromim Baroroh, 2011). Dalam melakukan role playing, siswa akan mempelajari nilai-nilai karakter melalui pengalaman langsung dan mendapatkan kesempatan untuk menerapkannya dalam situasi tertentu. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hasil implementasi model role playing yang diterapkan guru dalam meningkatkan nilai-nilai karakter demokrasi pada pembelajaran PKn di SDN 104208 Cinta Rakyat. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pembaca

maupun peneliti selanjutnya berupa informasi dalam mengimplementasikan nilai-nilai demokrasi pada siswa.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2013). Data yang diperoleh, dianalisis dengan menggunakan model analisis data kualitatif Miles dan Huberman yang secara lebih jelas digambarkan sebagai berikut.



Dalam penelitian ini, subjek dipilih dengan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi tidak terstruktur, dokumen, serta wawancara tidak terstruktur untuk mengetahui fenomena-fenomena sosial yang terjadi selama pembelajaran PKn di SDN 104208 Cinta Rakyat.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran demokrasi menggunakan model role playing**

Pendidikan karakter dalam demokrasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan karakteristik individu yang berkaitan dengan nilai-nilai demokrasi, seperti partisipasi aktif, keterbukaan, toleransi, dan penghargaan terhadap hak asasi manusia. Pendidikan karakter demokrasi bertujuan untuk mengembangkan warga negara yang sadar dan bertanggung jawab serta mampu berpartisipasi dalam proses demokrasi dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan tujuan nilai karakter menggunakan model pembelajaran role playing dengan tujuan meningkatkan kesadaran siswa dengan mengimplementasi secara relevan memerankan perannya (Fidya Arie. Pratama, Muhammad. Iqbal Al-Ghazali & Sarie, 2019).

Pendidikan karakter dalam demokrasi sangat penting karena demokrasi adalah sistem pemerintahan yang sangat penting di banyak negara di seluruh dunia. Demokrasi memungkinkan partisipasi aktif dari warga negara dalam proses pembuatan keputusan, serta mendorong penghormatan terhadap hak asasi manusia dan nilai-nilai universal lainnya. Dalam demokrasi, partisipasi aktif dan penghormatan terhadap hak asasi manusia menjadi sangat penting, sehingga perlu ada upaya untuk mengembangkan karakteristik individu yang berkaitan dengan nilai-nilai tersebut. Melalui pendidikan karakter demokrasi, siswa akan belajar bagaimana berpartisipasi aktif dalam proses demokrasi, termasuk bagaimana memilih

pemimpin yang tepat, bagaimana berbicara di depan umum, dan bagaimana mendukung hak asasi manusia dan nilai-nilai demokrasi lainnya (Endang Komara, 2018).

Selain itu, pendidikan karakter dalam demokrasi juga akan membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti kritis berpikir, memecahkan masalah, dan kerja sama yang penting dalam kehidupan masyarakat. Dengan demikian, pendidikan karakter demokrasi sangat penting untuk membangun warga negara yang sadar dan bertanggung jawab, serta mampu berpartisipasi dalam proses demokrasi dengan baik. Dalam era yang semakin kompleks dan berubah dengan cepat ini, pendidikan karakter demokrasi menjadi semakin penting untuk menjamin masa depan yang demokratis dan berkelanjutan.

Dalam rangka meningkatkan pendidikan karakter demokrasi, diperlukan upaya bersama antara sekolah, keluarga, masyarakat, dan pemerintah untuk memperkuat kurikulum, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan melibatkan siswa dalam kegiatan yang berbasis demokrasi. Bermain peran dalam pemilihan umum contohnya pemilihan kepala desa dapat membantu siswa mengembangkan nilai-nilai karakter yang penting seperti:

1. Integritas:

Dalam permainan peran ini, siswa dapat belajar tentang pentingnya etika dan integritas dalam politik. Siswa akan belajar untuk mempertahankan integritas mereka dan berperilaku dengan etika dalam menghadapi persaingan politik.

2. Keterampilan kerjasama dan kepemimpinan:

Bermain peran sebagai kandidat kepala desa juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kerjasama dan kepemimpinan. Siswa akan belajar untuk bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dan memimpin kelompok mereka ke arah yang positif.

3. Toleransi /Keterampilan pengambilan keputusan:

Bermain peran sebagai pemilih dalam pemilihan kepala desa akan membantu siswa belajar bagaimana membuat keputusan yang baik dan berdasarkan fakta dan belajar bagaimana saling menghargai perbedaan pendapat dan menerima keputusan bersama secara adil. Siswa akan belajar untuk mengevaluasi opsi dengan kritis dan mempertimbangkan dampak dari keputusan mereka.

4. Partisipasi

Bermain role playing dengan materi demokrasi dapat membantu anak-anak memahami pentingnya partisipasi dalam kehidupan demokrasi. Dalam permainan ini, anak-anak dapat belajar bagaimana menjadi aktif dan terlibat dalam kegiatan sosial dan politik serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

5. Kejujuran

Bermain role playing dengan materi demokrasi dapat membantu anak-anak memahami pentingnya kejujuran dalam kehidupan sosial. Dalam permainan ini, anak-anak dapat belajar bagaimana menghargai dan mematuhi aturan-aturan yang berlaku serta menjunjung tinggi integritas dan kejujuran dalam mengambil keputusan.

Dengan demikian, permainan peran pemilihan kepala desa dapat menjadi cara yang efektif dan menyenangkan untuk mengajarkan nilai-nilai karakter penting dan membantu siswa mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

## 2. Simulasi atau Demo kegiatan model pembelajaran role playing

Pemilihan umum adalah kegiatan yang dilakukan untuk memilih salah seorang kandidat yang akan diamanahkan untuk mengemban tugas sebagai pemimpin ataupun anggota dari pemerintahan. Menurut (Morissan, 2005), pemilu termasuk sarana untuk mengetahui keinginan rakyat tentang arah kebijakan suatu negara. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pemilu merupakan implementasi dari demokrasi yang sesungguhnya. Batasan usia minimal untuk menjadi partisipan dalam pemilu adalah 17 tahun. Hal ini senada dengan pendapat (Rarastika, 2022) bahwa untuk membentuk budaya demokrasi, siswa sejak usia Sekolah Dasar telah mendapatkan kegiatan demo atau simulasi pelaksanaan pemilu dalam rangka pengenalan pemilu sejak SD. Diharapkan agar siswa siap dalam menghadapi masa depan dengan karakter yang positif.

Lingkup materi	Materi	Metode	Media	Penilaian
Kekuasaan dan politik	Pemerintahan desa	Role playing	Bahan bermain peran dalam pemilu, dan laptop	Performance dalam memainkan peran yaitu penilaian sikap

Program demo atau simulasi pemilu tersebut dilakukan dengan simulasi pemilihan kepala desa:

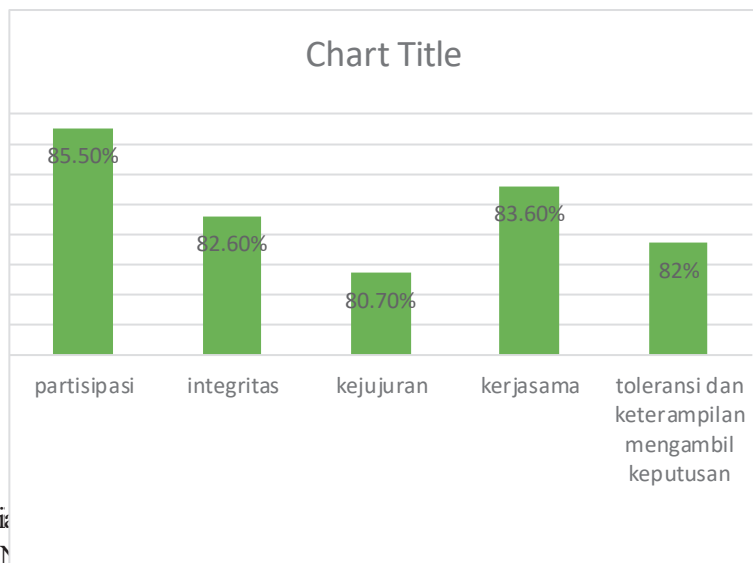
1. Persiapan
  - a. Guru menyiapkan skenario pemilihan kepala desa dan berperan sebagai moderator dalam situasi tersebut.
  - b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk berperan sebagai calon kepala desa, sementara siswa lainnya berperan sebagai warga desa.
  - c. Guru memberikan penjelasan tentang pemilihan kepala desa dan nilai-nilai demokrasi yang harus diterapkan dalam situasi tersebut.
2. Pelaksanaan
  - a. Moderator memulai debat antara calon kepala desa untuk memperkenalkan visi dan misi mereka.
  - b. Warga desa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan terhadap calon kepala desa.
  - c. Moderator memfasilitasi pemungutan suara dan penghitungan suara.
3. Refleksi
  - a. Setelah permainan selesai, guru meminta siswa untuk merefleksikan pengalaman mereka dalam situasi tersebut.
  - b. Siswa diminta untuk mengidentifikasi nilai-nilai demokrasi yang terkait dengan pemilihan kepala desa, seperti partisipasi, penghormatan terhadap hak suara, dan kesetaraan.
  - c. Guru dapat memimpin diskusi tentang bagaimana nilai-nilai demokrasi tercermin dalam permainan dan bagaimana siswa dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan melakukan demo kegiatan model pembelajaran role playing dalam pemilihan kepala desa, siswa akan lebih mudah memahami konsep dan nilai-nilai demokrasi. Selain itu, siswa

juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, serta belajar bekerja sama dan menghargai perbedaan pendapat. Demo kegiatan ini juga dapat membantu guru untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam mengaplikasikan nilai-nilai demokrasi dalam situasi nyata.

Berdasarkan implementasi model role playing pada pembelajaran PKn materi demokrasi dapat dilihat pada gambar grafik tersebut dengan klasifikasi penilaian.

Rentang Persentase Penilaian	Kategori
75% -100%	Sangat Baik
50% - 75%	Baik
25% - 50%	Cukup Baik
0 -25%	Tidak Baik



Berdasarkan gambar grafik di atas, hasil implementasi model role playing pada pembelajaran PKn materi demokrasi memperoleh 85,5% dengan katagori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa siswa belajar terlibat aktif dalam memainkan peran dan menggunakan hak suara dengan sangat baik. Hasil persentase integritas memperoleh persentase 82,6% dengan katagori sangat baik siswa sudah memperlakukan semua orang dengan hak yang sama, walaupun masih ada siswa yang memilih teman dekatnya tetapi ini hanya sebagian kecil. Hasil persentase kejujuran memperoleh nilai 80,7% dengan katagori “sangat baik” hal ini terlihat bahwa kejujuran siswa menghargai dan mematuhi aturan-aturan yang berlaku serta menjunjung tinggi integritas dan kejujuran dalam mengambil keputusan. Hasil persentase kerja sama memperoleh nilai 83,3% dengan katagori sangat baik, siswa bekerja sama dengan teman yang lain untuk mencapai tujuan bersama dan memimpin kelompok mereka ke arah yang positif. Dan terakhir hasil persentase toleransi dan mengambil keputusan memperoleh 82% dengan katagori sangat baik, siswa belajar bagaimana membuat keputusan yang baik dan berdasarkan fakta.





### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai karakter siswa dapat diimplementasikan kepada siswa melalui pembelajaran pkn dengan bermain peran atau role playing. Melalui peran yang mereka mainkan, siswa akan belajar untuk bekerja sama, menghormati perbedaan pendapat, serta memahami pentingnya partisipasi dan keterlibatan dalam proses demokrasi. Selain itu, model pembelajaran role playing juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan kepemimpinan siswa. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran role playing dalam mengajarkan materi demokrasi pada siswa dapat membantu mereka memahami nilai-nilai demokrasi secara lebih baik dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab dalam proses demokrasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, F. A., Anwar, F., Alvi, A. F., Negeri, U., Dasar, S., Islam, S. D., & Ummah, K. (n.d.). *Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik melalui permainan*. (2006), 95–104.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2022). *Undang-undang RI No.20 tahun 2022 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas RI.
- DIARINI, N. R. (2021). PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK PENANAMAN NILAI KARAKTER PEDULI SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN PADA SISWA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 7 PONOROGO. *Skripsi*. Retrieved from file:///E:/00.PROSIDING/PROSIDING 2/skripsi model role playing pkn.pdf
- Endang Komara. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter Dan pembelajaran Abad 21. *Sipatahoenan: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26. Retrieved from www.journals.mindamas.com/index.php/sipatahoenan
- Fathinnaufal, M., & Hidayati, D. (2020). The Implementation of Character Education In Elementary School. *Journal of Educational Management and Leadership*, 1(2), 31–38. <https://doi.org/10.33369/jeml.v1i2.11687>
- Fidya Arie. Pratama, Muhammad. Iqbal Al-Ghazali, D. M., & Sarie. (2019). Vct (role playing) model to increase awareness of democratic value in citizenship learning. ... *Journal Indonesia ...*, 1(11), 41–51.



- Kiromim Baroroh. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(2), 149–163.
- Moleong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif (Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Morissan. (2005). *Hukum Tata Negara Era Reformasi*. Jakarta: Ramdina Prakarsa.
- Nur Alami, I. O., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3276>
- Rarastika, N. (2022). Strategi Implementasi Nilai-nilai Demokrasi Melalui Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Universitas HKBP Nommensen*, (20), 1–9.
- Situru, R. S., Dewi, R., Pulung, P., & Pabisa, B. (2021). *PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI POLITIK PADA PELAJARAN PKN KELAS VI DI SD KRISTEN RANTEPAO 5 KABUPATEN TORAJA UTARA*. 1–10. Retrieved from file:///E:/00.PROSIDING/PROSIDING 2/405-Article Text-1311-1-10-20180929.pdf
- Wicaksono, A., dkk. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*. Yogyakarta: Garudhawaca.