



ELSE (Elementary  
School Education  
Journal)



This is an open access article  
under the [Creative Commons  
Attribution-ShareAlike 4.0  
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**OPEN ACCESS**

**e-ISSN 2597-4122**

**(Online)**

**p-ISSN 2581-1800**

**(Print)**

**\*Correspondence:**

*Rosmalinda Eka Arianti*  
[24010855020@mhs.unesa.ac.id](mailto:24010855020@mhs.unesa.ac.id)

**Received:** 10-10-2024

**Accepted:** 30-12-2024

**Published:** 31-12-2024

**DOI**

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.25694>

# METODE *ROLE PLAYING* BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL SEBAGAI SARANA BAGI SISWA DALAM MEMAHAMI NILAI-NILAI PANCASILA DAN KARAKTER PADA KURIKULUM MERDEKA: *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*

*Rosmalinda Eka Arianti*<sup>1</sup>, *Ari Metalin Ika Puspita*<sup>2</sup>, *Raden Roro Nanik Setyowati*<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan menyajikan data empiris hasil-hasil penelitian terdahulu agar guru memiliki rujukan sebagai dasar untuk mengeksplorasi lebih lanjut Metode *Role Playing* berorientasi kearifan lokal sebagai sarana bagi peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila dan karakter pada Kurikulum Merdeka. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan desain *Systematic Literature Review* (SLR). Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh seratus dua item dengan delapan belas cluster. Hasil visualisasi VOSviewer dengan menjadikan Metode *Role Playing* sebagai fokus utama juga menunjukkan tidak ada keterkaitan dengan kata kunci kearifan lokal, yang berarti menunjukkan adanya keterbatasan koneksi atau integrasi. Padahal dalam konteks nilai-nilai Pancasila dan karakter, peran guru sebagai fasilitator memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui simulasi situasi nyata, sehingga pemahaman nilai-nilai tersebut dapat terinternalisasi dengan lebih baik. Namun demikian, kondisi ideal tersebut tidak menunjukkan keterkaitan. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode *Role Playing* masih terisolasi dan kurang diorientasikan dengan aspek kearifan lokal dalam konteks pemahaman nilai-nilai Pancasila dan karakter. Minimnya keterkaitan tersebut menunjukkan adanya peluang penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi hubungan antara penerapan Metode *Role Playing*, kearifan lokal, serta nilai-nilai Pancasila dan karakter.

**Kata Kunci:** modul ajar; *Role Playing*; Kearifan Lokal; Pancasila; Karakter

## Abstract

This study aims to present empirical data on the results of previous research so that teachers have a reference as a basis to further explore the Role-Playing Method oriented to local wisdom as a means for students to understand the values of Pancasila and the character in the Independent Curriculum. The method used is qualitative descriptive with a Systematic Literature Review (SLR) design. Based on the results and discussions, one hundred and two items were obtained with eighteen clusters. The results of VOS viewer's visualization by making the Role-Playing Method the main focus also show that there is no connection with local wisdom keywords, which means that there are limitations in connection or integration. In fact, in the context of Pancasila values and character, the role of teachers as facilitators allows students to learn through simulations of real situations, so that the understanding of these values can be better internalized. However, these ideal conditions do not show a connection. Thus, it can be concluded that the application of the Role-Playing Method is still isolated and less oriented to aspects of local wisdom in the context of understanding Pancasila values and character. The lack of this connection shows that there is an opportunity for further research to explore the relationship between the application of the Role-Playing Method, local wisdom, and Pancasila values and character.

**Keywords:** Role Playing; Local Wisdom; Pancasila; Character

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memegang peranan penting dalam pembentukan generasi muda yang kompeten. Sebagai negara yang memiliki keragaman budaya, agama, dan etnis, sektor pendidikan ditujukan untuk menanamkan nilai-nilai yang mendukung persatuan dan kesatuan bangsa. Pancasila, sebagai dasar negara dan ideologi nasional, menjadi landasan penting dalam membentuk sumber daya manusia (SDM) yang berkarakter. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), terdapat fokus yang lebih besar pada pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai Pancasila dan karakter. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik (Cholilah dkk., 2023). Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan kebebasan lebih bagi sekolah dan guru dalam merancang pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam konteks pendidikan dewasa ini, Kurikulum Merdeka memiliki peranan penting dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila dan karakter sebagai dasar moral dan etika bagi peserta didik. Melalui berbagai metode pembelajaran, guru diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam mengeksplorasi isu-isu sosial dan moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Inayati (2022) menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka berhasil mendorong pembelajaran yang lebih bermakna, di mana peserta didik tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam perilaku sehari-hari. Namun, keberhasilan implementasi ini bergantung pada kesiapan sekolah, guru, dan

dukungan dari infrastruktur pendidikan yang memadai. Tantangan utama yang sering dihadapi adalah kurangnya pelatihan yang komprehensif bagi guru dalam mengadopsi berbagai paradigma baru, serta keterbatasan sumber daya, terutama di daerah-daerah yang terpencil (Yansah dkk., 2023).

Nilai-nilai Pancasila dan karakter memiliki peranan yang sangat penting dalam Kurikulum Merdeka sebagai landasan dalam membentuk moral bangsa yang berintegritas, toleran, dan berkeadilan sosial. Pancasila, sebagai dasar negara dan pedoman hidup berbangsa, tidak hanya menjadi materi ajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), tetapi juga diintegrasikan dalam setiap aspek pembelajaran untuk membangun kesadaran moral/karakter dan sosial peserta didik (Suriyati & Lubis, 2023). Nilai-nilai Pancasila seperti berketuhanan dan berpersatuan, serta karakter beriman, bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, serta gotong royong, menjadi prinsip dasar yang diharapkan dapat diinternalisasi oleh peserta didik sejak dini melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan. Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang luas bagi guru untuk merancang pembelajaran yang menekankan pada penguasaan nilai-nilai Pancasila dan karakter melalui metode pembelajaran yang kreatif dan partisipatif, serta berbasis komunitas, seperti Metode *Role Playing*.

Penerapan Metode *Role Playing* dalam konteks Kurikulum Merdeka dapat diorientasikan pada kearifan lokal. Hal ini dikarenakan dalam Kurikulum Merdeka, guru memiliki otoritas yang lebih besar untuk menyesuaikan materi dan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan konteks budaya di mana peserta didik berada (Rohmadi, 2022). Melalui metode ini, peserta didik diberikan kesempatan

memainkan peran dalam situasi yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila seperti berketuhanan dan berpersatuan, serta karakter beriman, bertakwa pada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, serta gotong royong. Proses ini memungkinkan peserta didik merasakan langsung bagaimana nilai-nilai Pancasila dan karakter tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat memahami maknanya secara mendalam dan kontekstual (Musqiroh, 2023). Dalam simulasi peran, peserta didik juga belajar bagaimana bertindak secara adil, bekerja sama dalam kelompok, beriman, serta menghargai perbedaan, yang semuanya merupakan refleksi dari nilai-nilai Pancasila dan karakter tersebut (Sarifah, 2022).

Metode *Role Playing* memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya unggul dalam pembelajaran, terutama dalam konteks pemahaman nilai-nilai Pancasila dan karakter. Salah satu kelebihan utamanya adalah membuat peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam skenario-skenario nyata yang menuntutnya untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang dipelajari (Carmenlia dkk., 2023; Karnia dkk., 2023). Metode *Role Playing* juga memperkuat keterampilan sosial peserta didik. Dengan memainkan peran yang berbeda dalam situasi sosial yang beragam, peserta didik belajar bagaimana berempati, memahami perspektif orang lain, dan memecahkan masalah secara kolektif. Keterampilan tersebut tidak hanya penting untuk memahami nilai-nilai Pancasila dan karakter, tetapi juga sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat yang beragam (Bancin dkk., 2023). Kelebihan lain dari metode *Role Playing* adalah fleksibilitasnya dalam menyesuaikan skenario pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas.

Guru dapat merancang skenario peran yang relevan dengan konteks lokal atau isu-isu sosial yang sedang dihadapi oleh peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Rombe, 2022). Dengan segala kelebihannya, *Role Playing* berorientasi kearifan lokal dapat dipandang menjadi metode pembelajaran yang relevan dalam upaya memberikan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila dan karakter yang merupakan bagian integral dalam Kurikulum Merdeka.

Berbagai penelitian relevan telah menunjukkan efektivitas Metode *Role Playing* berorientasi kearifan lokal sebagai sarana untuk memahami nilai-nilai Pancasila dan karakter dalam pembelajaran. Penelitian oleh Nabilah & Tirtoni (2024) yang mengeksplorasi pengaruh kearifan lokal melalui *Role Playing* terhadap penguatan karakter peserta didik. Studi ini menekankan pada pemahaman dan penerapan nilai-nilai tradisional setempat, seperti gotong royong, kesantunan, dan toleransi. Dengan *Role Playing* yang disesuaikan dengan budaya lokal, peserta didik merasakan pengalaman langsung tentang pentingnya nilai Pancasila dan unsur budaya dalam kehidupannya. Penelitian oleh Musqiroh (2023) mengenai efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. Melalui simulasi dan peran-peran tertentu, peserta didik berinteraksi dengan situasi yang mencerminkan nilai Pancasila, seperti gotong royong dan toleransi. Hasilnya menunjukkan bahwa metode tersebut meningkatkan pemahaman peserta didik akan nilai kebersamaan dan pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Rahayu (2024) menyoroti bagaimana *Role Playing* yang terintegrasi dengan kearifan lokal dapat membangun karakter positif peserta didik.

Dalam studi ini, peserta didik terlibat dalam simulasi yang merepresentasikan nilai-nilai budaya daerah dan nilai Pancasila. Ditemukan bahwa metode tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai luhur Pancasila dan membentuk sikap toleransi dan tanggung jawab. Penelitian oleh Auliani & Elan (2021) dengan fokus pada efektivitas role playing dalam mengajarkan nilai toleransi, salah satu inti Pancasila. Peneliti menggunakan skenario berbasis nilai-nilai sosial dan kearifan lokal yang mencakup keberagaman budaya. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam sikap toleransi dan kesadaran peserta didik akan pentingnya memahami dan menghormati perbedaan. Terakhir penelitian oleh Wahyuni (2023) yang mengembangkan modul *Role Playing* dengan menggabungkan unsur-unsur kearifan lokal untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik. Modul ini memanfaatkan kisah-kisah budaya lokal untuk membentuk skenario *Role Playing*. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa peserta didik lebih terlibat dan memiliki pemahaman lebih mendalam tentang Pancasila serta karakter seperti kepedulian sosial dan kerja sama.

Secara keseluruhan, hasil-hasil penelitian relevan di atas menegaskan bahwa *Role Playing* berorientasi kearifan lokal merupakan metode pembelajaran yang berpotensi untuk membantu peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila dan karakter. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan menyajikan data empiris hasil-hasil penelitian terdahulu agar guru memiliki rujukan sebagai dasar untuk mengeksplorasi lebih lanjut Metode *Role Playing* berorientasi kearifan lokal sebagai sarana bagi peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila dan karakter pada Kurikulum Merdeka.

## METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan desain *Systematic Literature Review* (SLR). SLR merupakan sebuah metode penelitian sistematis dan komprehensif yang bertujuan menyajikan ringkasan secara objektif dan akurat dari seluruh literatur yang relevan dengan topik penelitian (Zawacki-Richter dkk., 2020). Menurut Rother (2007), terdapat tujuh tahapan yang dilalui dalam metode SLR, antara lain (1) Mengajukan pertanyaan penelitian; (2) Menemukan studi; (3) Evaluasi kritis terhadap studi; (4) Pengumpulan data; (5) Analisis dan pelaporan data; (6) Interpretasi temuan; serta (7) Penyempurnaan dan pemutakhiran tinjauan. Dengan mengacu pada tahapan tersebut, dalam konteks penelitian ini, peneliti hanya melakukannya sampai tahapan kelima. Berikut penjelasannya.

- 1) Mengajukan Pertanyaan Penelitian: Langkah ini melibatkan perumusan pertanyaan penelitian yang jelas dan spesifik. Dalam penelitian ini, pertanyaan penelitian dirumuskan menggunakan kerangka kerja SPIDER, yakni Sample (peserta didik sekolah dasar), Phenomenon of interest (Metode Role Playing Berbasis Kearifan Lokal), Design (studi kasus), Evaluation (pemahaman nilai-nilai Pancasila dan karakter), dan Research type (kualitatif), sehingga pertanyaan utama adalah "Bagaimana Metode *Role Playing* berbasis kearifan lokal dapat memberikan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan karakter peserta didik sekolah dasar?"
- 2) Menemukan Studi: Tahap ini mencakup pencarian literatur yang relevan dari sumber jurnal dengan jenis dokumen artikel penelitian dari tahun 2021-2024

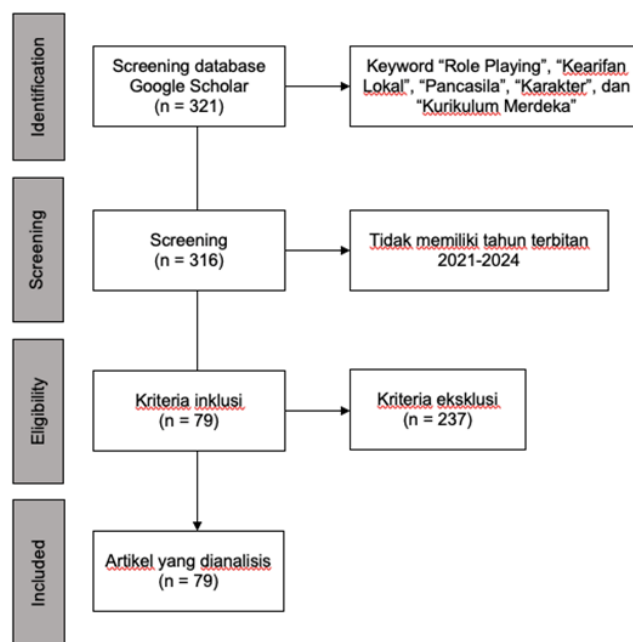
menggunakan basis data Google Scholar. Adapun kata kunci (*keywords*) yang peneliti gunakan adalah "Role Playing", "Kearifan Lokal", "Pancasila", "Karakter", serta "Kurikulum Merdeka". Dalam melakukan pencarian literatur, peneliti menggunakan *software Publish or Perish* (PoP).

- 3) Evaluasi Kritis Terhadap Studi: Setiap literatur yang ditemukan selanjutnya peneliti evaluasi secara kritis untuk menilai relevansinya dengan pertanyaan penelitian melalui penetapan kriteria inklusi dan eksklusi sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kriteria inklusi dan eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Sampel	Peserta didik sekolah dasar	Selain peserta didik sekolah dasar
Desain penelitian	Studi kasus	Selain studi kasus
Evaluasi	Nilai-nilai Pancasila dan karakter	Selain nilai-nilai Pancasila dan karakter

- 4) Pengumpulan Data: Setelah literatur dipilih, data yang relevan seperti sampel, desain dan hasil penelitian dikumpulkan secara sistematis. Berikut peneliti sajikan visualisasi tahapan menggunakan desain PRISMA yang terdiri dari *Preferred, Reporting, Items for Sysematic Reviews and Meta-Analyses* (Page & Moher, 2017).

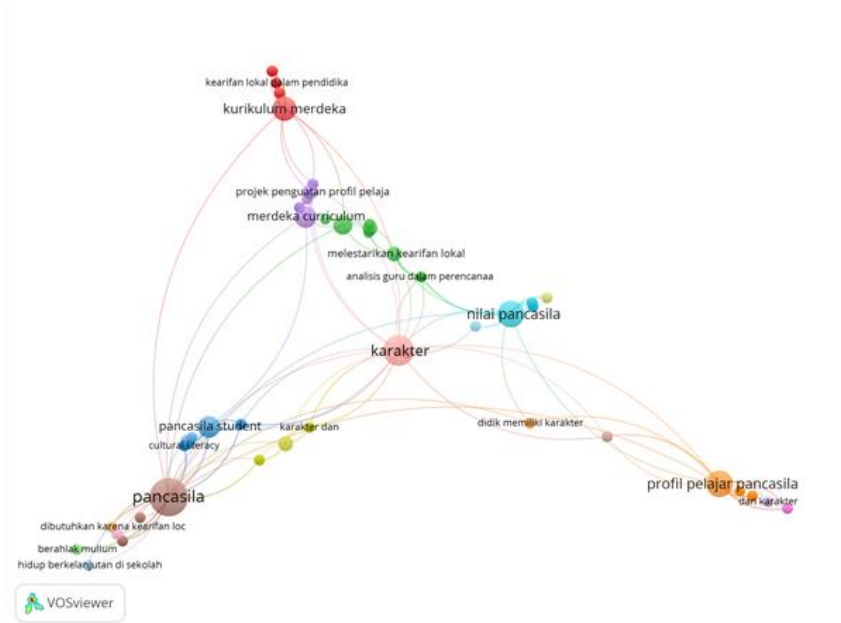


**Gambar 1.** Tahapan PRISMA

- 5) Analisis dan Pelaporan Data: Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan peneliti analisis menggunakan *software VOSviewer* untuk menghasilkan peta jaringan (*networking map*) berdasarkan kata kunci-kata kunci yang muncul. Hasil analisis kemudian dilaporkan secara terstruktur.
- 6) Interpretasi Temuan: Langkah ini melibatkan penafsiran hasil analisis untuk menjawab pertanyaan penelitian. Temuan peneliti interpretasikan dalam konteks implikasinya terhadap penelitian masa depan dan praktik di lapangan terkait bagaimana Metode Role Playing berbasis kearifan lokal mempengaruhi pemahaman nilai-nilai Pancasila dan karakter peserta didik sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

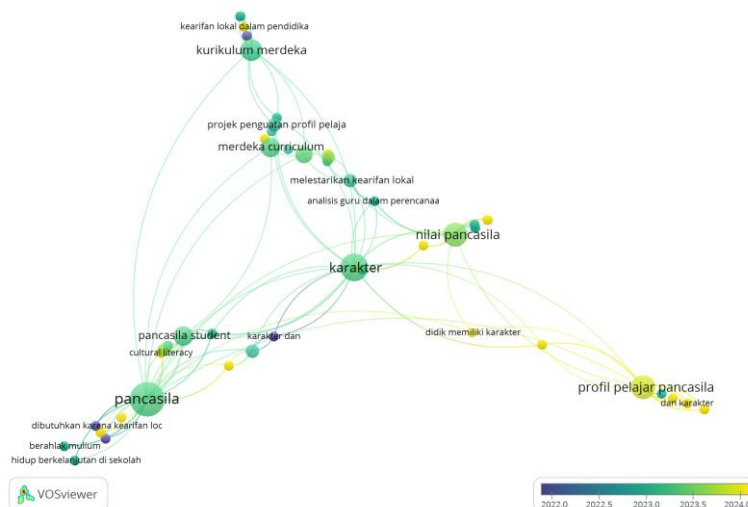
### Hasil Penelitian



**Gambar 2.** Network Visualization

Berdasarkan Gambar 2 di atas, terdapat seratus dua item dengan delapan belas cluster dengan rincian: cluster 1 sebanyak sepuluh item, cluster 2 sebanyak sembilan item, cluster 3 sebanyak sembilan item, cluster 4 sebanyak delapan item, cluster 5 sebanyak delapan item, cluster 6 sebanyak tujuh item, cluster 7 sebanyak tujuh item, cluster 8 sebanyak enam item, cluster

9 sebanyak lima item, cluster 10 sebanyak lima item, cluster 11 sebanyak empat item, cluster 12 sebanyak empat item, cluster 13 sebanyak empat item, cluster 14 sebanyak empat item, cluster 15 sebanyak tiga item, cluster 16 sebanyak tiga item, cluster 17 sebanyak tiga item, serta cluster 18 sebanyak tiga item. Adapun link yang terhubung sebanyak 250.



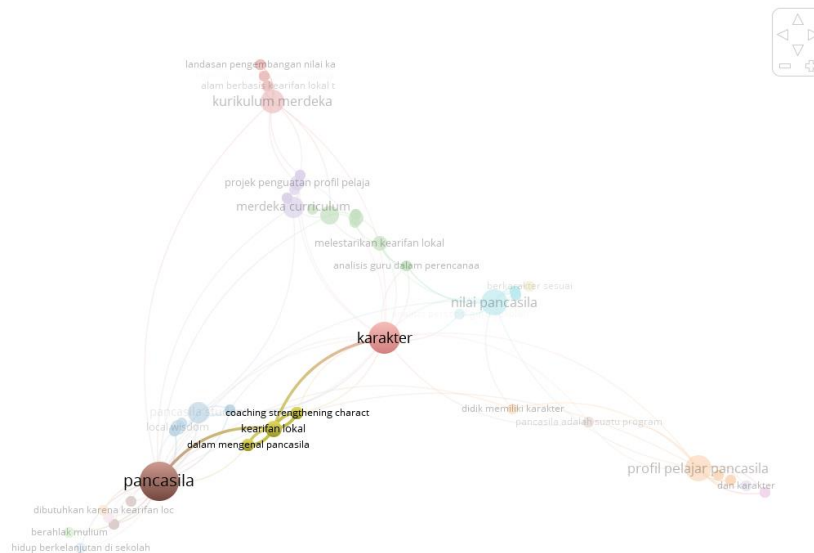
**Gambar 3.** Overlay Visualization

Berdasarkan Gambar 3 di atas, kata kunci-kata kunci dengan warna kuning menunjukkan penelitian yang jarang dan baru tersebut telah banyak dan lama dilakukan.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil visualisasi VOSviewer dengan menjadikan kearifan lokal sebagai fokus utama, terlihat tidak ada keterkaitannya dengan kata kunci Metode *Role Playing*, yang berarti menunjukkan adanya keterbatasan koneksi atau

dilaksanakan. Sebaliknya, semakin ke kiri dengan gradasi warna yang semakin gelap (ungu), penelitian dengan kata kunci-kata kunci integrasi. Fenomena ini bisa jadi menunjukkan adanya kesenjangan penelitian atau kurangnya eksplorasi dalam menghubungkan Metode *Role Playing* dengan kearifan lokal. Guna memberikan visualisasi yang lebih jelas, perhatikan Gambar 3 di bawah ini.



**Gambar 3.** Kearifan Lokal

Berdasarkan Gambar 3 di atas, kearifan lokal justru memiliki keterkaitan yang kuat dengan kata kunci Pancasila dan karakter, yang artinya penerapan Metode *Role Playing* berorientasi kearifan lokal relevan digunakan sebagai sarana bagi siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila dan karakter. Adapun nilai kebaruannya (*noventy*) terletak pada pengintegrasian Metode *Role Playing* berorientasi kearifan lokal yang tidak memiliki keterkaitan sama sekali.

Penerapan Metode *Role Playing* berorientasi kearifan lokal dengan nilai-nilai

Pancasila dan karakter, belum banyak dilakukan. Penelitian oleh Hamid dkk (2021) menemukan bahwa guru seringkali menghadapi tantangan dalam menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila (persatuan dan kesatuan) dengan metode pembelajaran yang interaktif. Hal ini memerlukan pengembangan kerangka kerja yang menghubungkan Metode *Role Playing* berorientasi kearifan lokal terhadap internalisasi nilai-nilai Pancasila dan karakter dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran berbasis nilai-nilai kebangsaan.

Dari tidak adanya koneksi antara Metode *Role Playing* dengan kearifan lokal, dapat pula disimpulkan bahwa kajian mengenai pemahaman guru dalam pengimplementasian Metode *Role Playing* berorientasi kearifan lokal masih terbatas. Penelitian oleh Ismiyanti & Afandi (2022) menggarisbawahi pentingnya pelatihan khusus bagi guru untuk mendalami dan memberikan pemahaman mengenai penerapan media/metode pembelajaran yang relevan dengan nilai-nilai lokal dan budaya Indonesia. Dengan pelatihan ini, guru diharapkan dapat lebih siap dalam mengembangkan skenario pembelajaran yang berbasis pada pengalaman nyata yang sesuai dengan karakteristik lokal.

Beberapa hasil penelitian juga menyoroti pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang aktif dalam pembelajaran berbasis budaya. Menurut Sumarni dkk (2023), guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dan memahami materi secara kontekstual. Dalam konteks Metode *Role Playing* berorientasi kearifan lokal terhadap nilai-nilai Pancasila dan karakter, peran guru sebagai fasilitator memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui simulasi situasi yang nyata dan konkret, sehingga pemahaman nilai-nilai Pancasila dan karakter dapat terinternalisasi dengan lebih baik dan komprehensif.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil visualisasi VOSviewer dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode *Role Playing* masih terisolasi dan kurang diorientasikan dengan aspek kearifan lokal dalam konteks pemahaman nilai-nilai Pancasila dan karakter. Minimnya keterkaitan menunjukkan adanya peluang penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi

hubungan antara penerapan Metode *Role Playing* berbasis kearifan lokal terhadap nilai-nilai Pancasila dan karakter. Peneliti juga memberikan dua rekomendasi, yaitu (1) Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian yang menghubungkan Metode *Role Playing* berorientasi kearifan lokal terhadap nilai-nilai Pancasila dan karakter; dan (2) Pemerintah dan lembaga pendidikan perlu menyediakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam pengimplementasian Metode *Role Playing* berorientasi kearifan lokal terhadap nilai-nilai Pancasila dan karakter.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bancin, M. G., Corry, C., & Haloho, B. (2023). Pemahaman nilai-nilai kepahlawanan soekarno dalam pembentukan karakter peserta didik melalui model pembelajaran role playing. *Journal on Education*, 5(4), 13498-13514.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2357>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka dalam satuan pendidikan serta implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56-67.  
<https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731-5738.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1602>
- Huda, A. A. S. B., Syahidin, S., & Nurhuda, A. (2023). Role-playing learning method in shaping commendable morals of students in islamic education subjects. *Nusantara Journal of Behavioral and Social*



- Sciences*, 2(4), 87-94.  
<https://doi.org/10.47679/202338>
- Ismiyanti, Y., & Afandi, M. (2022). pendampingan guru sekolah dasar dalam pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 533-543.  
<https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6462>
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121-136.  
<https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Martayadi, U., & Marzuki, M. (2019). Keefektifan metode role playing untuk penanaman nilai-nilai pancasila pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 13-21.  
<https://doi.org/10.21831/hsjpi.v6i1.6897>
- Musqiroh, L. (2023). Pengaruh komik pancasila berbantuan metode role playing terhadap pemahaman nilai-nilai pancasila di sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(5), 930-936.  
<https://doi.org/10.22460/collase.v6i5.18405>
- Nabilah, A. A., & Tirtoni, F. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 199-210.  
<https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9391>
- Nafiah, T. (2024). Menumbuhkembangkan keterampilan 4c melalui problem based learning (PBL) terintegrasi role playing dan game quizziz. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 106-114.  
<https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2735>
- Page, M. J., & Moher, D. (2017). Evaluations of the uptake and impact of the preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses (PRISMA) statement and extensions: A scoping review. *Systematic reviews*, 6(1), 263.  
<https://doi.org/10.1186/s13643-017-0663-8>
- Rahayu, A. (2024). Penanaman Nilai Karakter Dengan Metode Bermain Peran Cerita Legenda Malin Kundang Untuk Anak Sekolah Dasar. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(6), 2745-2752.  
<https://doi.org/10.38035/rrj.v6i6.1162>
- Rombe, D. M. (2022). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran role play dan pendekatan kontekstual ctl pada siswa kelas I di UPTD SD Negeri 73 Parepare. *Global Journal Basic Education*, 1(2), 85-93.  
<https://doi.org/10.35458/gjp.v1i2.88>
- Sarifah, A. A. Penggunaan metode role playing pada pembelajaran pendidikan pancasila. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 6, pp. 1439-1443).  
<https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84780>
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., & Lumbantobing, W. L. (2023). Peran Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 132-138.  
<https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8210>
- Yansah, O., Asbari, M., Jamaludin, G. M., Marini, A., & Zulela, M. S. (2023). Implementasi kebijakan kurikulum merdeka di sekolah dasar: Tantangan dan peluang. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 48-52.  
<https://doi.org/10.4444/jisma.v2i5.639>

### Penulisan Daftar Pustaka dari Jurnal Internet (tanpa doi)

Auliani, R., & Elan, E. (2021). Pengaruh Metode Role Playing Menggunakan Cerita Keteladanan Pahlawan Bangsa terhadap Penanaman Nilai-Nilai Toleransi dalam Keberagaman Umat Beragama di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 456-468.
- Carmelia, U. A. S., Pertiwi, A. P., Arsyah, R. N., Audina, M., Chaerunnisa, H., & Marini, A. (2023). Penerapan metode pbl dengan bantuan role playing untuk meningkatkan motivasi belajar IPS di SD. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3(5), 1149-1160.
- Rother, E. T. (2007). Systematic Literature Review X Narrative Review. *Técnica Da Acta Paulista de Enfermagem*, 20(2).
- Inayati, U. (2022, August). Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad-21 di SD/MI. In *ICIE: International Conference on Islamic Education* (Vol. 2, pp. 293-304).
- Rohmadi, S. H. R. H. (2022). Mapping dan Orientasi Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal di Pendidikan Dasar. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 291-302.
- Suriyati, C., & Lubis, M. D. A. (2023). Penanaman Nilai-nilai pancasila melalui kurikulum merdeka. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 7710-7716.