

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PPKn**

**Rapika A. Nopa<sup>1</sup>, Zulaecha Ngiu<sup>2</sup>, Asmun W. Wantu<sup>3</sup>**  
PPKn, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Gorontalo<sup>123</sup>  
e-mail: [rapikaanova@gmail.com](mailto:rapikaanova@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas X.5 SMA Negeri 2 Gorontalo. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah satu arah dan minimnya variasi media pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 33 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar siswa dan evaluasi hasil belajar dengan menggunakan instrumen lembar observasi dan tes formatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 30% pada siklus I pertemuan I menjadi 82% pada siklus II pertemuan II. Ketuntasan hasil belajar siswa juga meningkat secara signifikan, dari 25% menjadi 85%. Temuan ini menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif, kepercayaan diri, dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran PPKn.

**Kata Kunci:** *Role Playing, Aktivitas Belajar, PPkn*

**ABSTRACT**

This study aims to improve student learning activity and achievement through the implementation of the Role Playing learning method in the Civic Education (PPKn) subject for Class X.5 students at SMA Negeri 2 Gorontalo. The background of this study is the low level of student engagement, which is primarily caused by the dominance of teacher-centered lectures and the lack of interactive learning media. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design, conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 33 students. Data were collected through observation sheets measuring student learning activity and formative tests to assess learning outcomes. The results indicated that the Role Playing method effectively enhanced student engagement, with activity levels increasing from 30% in Cycle I Meeting 1 to 82% in Cycle II Meeting 2. Likewise, student learning mastery improved significantly, from 25% to 85%. These findings suggest that the Role Playing method is effective in creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere while also fostering student participation, confidence, and conceptual understanding in Civic Education.

**Keywords:** *Role-Playing, Learning Activities, PPkn*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing di era globalisasi saat ini. Melalui pendidikan, manusia dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai moral yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Pendidikan tidak hanya

berfungsi sebagai proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan kepribadian yang utuh. Alvioningsih (2019) menegaskan bahwa pendidikan adalah upaya manusia untuk memperluas wawasan guna menumbuhkan nilai-nilai positif, sikap, dan perilaku yang sesuai dengan norma sosial dan budaya.

Landasan hukum mengenai pentingnya pendidikan di Indonesia tercermin dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 1 ayat 1 dalam undang-undang tersebut mendefinisikan pendidikan sebagai usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pendidikan ini meliputi penguatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Salah satu bidang pendidikan yang berperan strategis dalam membentuk karakter kebangsaan dan tanggung jawab sosial adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pendidikan ini tidak hanya bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dan konstitusi negara, tetapi juga mendorong siswa menjadi warga negara yang demokratis, kritis, dan bertanggung jawab. Menurut Susanto dalam Magdalena (2020), Pendidikan Kewarganegaraan memiliki kontribusi besar dalam mendorong keterlibatan masyarakat dan kehidupan demokratis. Melalui pembelajaran PPKn, siswa diharapkan mampu memahami prinsip-prinsip dasar pemerintahan, proses demokrasi, serta memiliki pengetahuan politik dan keterampilan berpikir kritis dalam mengambil keputusan yang logis dan bertanggung jawab.

Namun, dalam implementasinya di tingkat satuan pendidikan, pelaksanaan pembelajaran PPKn masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 2 Gorontalo, ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran PPKn belum sepenuhnya mampu mewujudkan tujuan ideal tersebut. Suasana belajar yang terbangun belum optimal dalam mendorong keterlibatan aktif siswa. Sebagian besar siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Proses belajar masih didominasi oleh pendekatan konvensional, terutama metode ceramah satu arah tanpa diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik atau pendekatan interaktif yang melibatkan siswa secara langsung.

Dominasi metode ceramah dan minimnya variasi dalam strategi pembelajaran membuat siswa cenderung pasif dan lebih fokus pada hafalan materi dibandingkan pengembangan penalaran kritis dan reflektif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan lemahnya keterampilan berpikir kritis siswa terhadap isu-isu kewarganegaraan yang seharusnya menjadi fokus utama dalam pembelajaran PPKn. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran juga menjadi faktor penghambat dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan adanya upaya inovatif dalam merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran yang lebih variatif, partisipatif, dan kontekstual agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Guru sebagai fasilitator perlu menghadirkan pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan materi dengan realitas kehidupan siswa sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup, relevan, dan aplikatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi pembelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Gorontalo serta untuk merumuskan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui intervensi dalam bentuk metode Role Playing. Subjek penelitian adalah siswa kelas X.5 SMA Negeri 2 Gorontalo yang berjumlah 33 orang, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas belajar siswa dan tes evaluasi hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan ketuntasan belajar. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75%, baik untuk aktivitas maupun hasil evaluasi siswa. Validitas data diperkuat dengan melakukan triangulasi sumber dan observasi berulang. Pelaksanaan metode Role Playing dilakukan dengan merancang skenario pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam menyimulasikan situasi nyata yang berkaitan dengan materi PPKn. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat belajar secara kontekstual, kolaboratif, dan bermakna.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di kelas X.5 SMA Negeri 2 Gorontalo dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari dua pertemuan, dengan menggunakan metode Role Playing yang didasarkan pada modul pembelajaran. Kriteria Ketuntasan yang peneliti tentukan dalam penelitian ini yaitu 75%.

### **Hasil**

#### **Kegiatan pra siklus**

Kegiatan pra-siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn sebelum penerapan metode pembelajaran role playing.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Pra Siklus

Indikator	Frekuensi	Presentase
Tuntas	5	15%
Tidak Tuntas	28	85%
Jumlah	33	100%

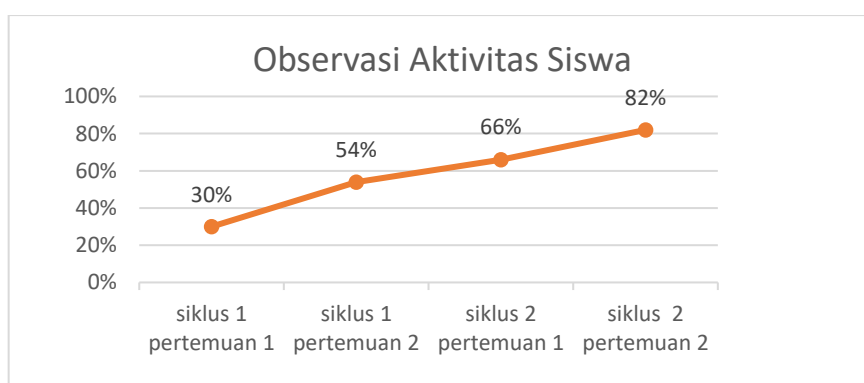
Hasil belajar siswa pada pra siklus menunjukkan bahwa dari total 33 siswa, hanya 5 (15%) siswa yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal KKM. Sementara itu, sebanyak 28 siswa (85%) dinyatakan belum tuntas karena belum memenuhi standar yang ditetapkan yaitu 75%.

Presentase siswa yang tidak tuntas jauh lebih besar dibandingkan dengan yang tidak tuntas, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Rendahnya tingkat ketuntasan ini juga menunjukkan

bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelum siklus belum mampu mendorong siswa untuk belajar secara optimal.

Dengan demikian, data pra siklus ini menjadi acuan awal bahwa perlu dilakukan upaya perbaikan. Oleh karena itu, pada tahap berikutnya akan diterapkan metode role playing. Metode ini dipilih dengan harapan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Oleh karena itu, pada tahap berikutnya akan diterapkan metode role playing sebagai pendekatan pembelajaran. Metode ini dipilih karena dinilai mampu memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui simulasi situasi nyata. Penerapan metode ini dimulai pada Siklus 1 Pertemuan 1, dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif, sehingga diharapkan dapat membangkitkan minat dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.



**Gambar 1.** Grafik observasi aktivitas belajar siswa persiklus

Berdasarkan grafik observasi aktivitas siswa, terlihat bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dari pertemuan ke pertemuan. Pada siklus 1 pertemuan 1, aktivitas siswa masih tergolong rendah, yaitu hanya 30%. Meskipun pada pertemuan ini sudah mulai diterapkan metode role playing, namun karena ini adalah pengalaman pertama bagi siswa menggunakan metode tersebut, sebagian besar masih belum terbiasa. Mereka pasif, belum sepenuhnya memahami peran yang harus dimainkan, dan kurang percaya diri untuk tampil. Akibatnya, mereka kurang memperhatikan penjelasan guru, belum bertanya atau menyampaikan pendapat, tidak terlalu aktif dalam diskusi kelompok, serta belum menunjukkan sikap disiplin dan tanggung jawab secara optimal.

Namun pada siklus 1 pertemuan 2, aktivitas belajar siswa mulai menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, yaitu mencapai 54%. Siswa mulai terbiasa dengan alur dan konsep role playing. Mereka tampak lebih fokus mendengarkan penjelasan guru dan mulai berani untuk berbicara didepan teman-temannya. Partisipasi dalam diskusi kelompok juga mulai terlihat, dan sikap tanggung jawab dalam mengikuti kegiatan mulai tumbuh.

Peningkatan ini terus berlanjut pada siklus 2 pertemuan 1, aktivitas siswa meningkat menjadi 66%. Siswa terlihat semakin aktif, terlibat secara langsung dalam permainan peran, dan mampu memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Mereka juga mulai menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat serta bekerja sama dengan baik dalam kelompok.

Puncaknya terjadi pada siklus 2 pertemuan 2, dimana aktivitas siswa mencapai 82%. Pada tahap ini, sebagian besar siswa sudah benar-benar terlibat dalam pembelajaran. Mereka memperhatikan penjelasan guru dengan serius, aktif bertanya dan menyampaikan pendapat, antusias dalam diskusi kelompok, serta menunjukkan disiplin dan tanggung jawab dalam mengikuti kegiatan belajar.

Secara keseluruhan penerapan metode role playing yang dimulai sejak siklus 1 peremuan 1 secara bertahap memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa. Metode ini membantu siswa lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena mereka dilibatkan secara langsung dalam proses belajar melalui peran-peran yang dimainkan.

Keberhasilan dalam belajar sangat ditentukan oleh tingkat keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran. Semakin tinggi keterlibatan seseorang selama belajar, maka semakin besar kemungkinannya untuk memahami materi secara mendalam dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Belajar

KKM	Siklus / Pertemuan	Tidak Tuntas %	Tuntas %
	Siklus 1 Pertemuan 1	75%	25%
	Siklus 1 Pertemuan 2	48%	52%
	Siklus 2 Pertemuan 1	30%	70%
	Siklus 2 Pertemuan 2	15%	85%

Rekapitulasi hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dari waktu ke waktu. Pada siklus 1 pertemuan 1, sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKM, yaitu sebanyak 75% siswa yang belum tuntas, sementara yang tuntas baru 25%. Namun, pada siklus 1 pertemuan 2 terlihat adanya kemajuan. Jumlah siswa yang belum tuntas menurun menjadi 48%, dan siswa yang tuntas meningkat menjadi 52%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai memahami materi yang diajarkan.

Memasuki siklus 2 pertemuan 1, hasil belajar siswa kembali mengalami peningkatan. Presentase siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 30%, sedangkan yang tuntas meningkat menjadi 70%. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing yang digunakan mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Pada siklus 2 pertemuan 2, hasil belajar siswa semakin baik. Hanya 15% siswa yang belum mencapai KKM, sementara 85% siswa sudah tuntas.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa dari waktu ke waktu hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang konsisten. Artinya pembelajaran metode role playing yang diterapkan mampu membantu siswa untuk lebih memahami materi sehingga semakin banyak yang mencapai nilai tuntas.

## **Pembahasan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa kemampuan belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *role playing*. Observasi aktivitas siswa menunjukkan peningkatan dari waktu ke waktu. Pada siklus I pertemuan pertama, baru 30% siswa yang aktif karena masih belum terbiasa dengan metode ini. Aktivitas meningkat menjadi 54% pada pertemuan kedua karena siswa mulai memahami dan mulai terlibat lebih aktif. Pada siklus II pertemuan pertama, partisipasi naik lagi menjadi 66%, menandakan peningkatan kepercayaan diri siswa. Pada pertemuan terakhir, aktivitas siswa mencapai 82%, dan sebagian besar telah mengikuti pembelajaran dengan baik.

Peningkatan ini sejalan dengan hasil belajar siswa yang juga mengalami kenaikan pada setiap siklus. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi aktivitas belajar siswa, semakin besar pula peluang mereka untuk memahami materi dan mencapai ketuntasan belajar. Peran aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar. Melalui pembelajaran yang interaktif seperti *role*



*playing*, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengalami, berinteraksi, dan belajar secara langsung melalui praktik yang menyenangkan dan bermakna.

Hasil ini diperkuat oleh penelitian Kurniawati dan Saputro (2022) yang menyatakan bahwa model *role playing* secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn. Sutrisno dan Dewi (2021) juga menegaskan bahwa penerapan model ini meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Listyani dan Sundari (2022) menyoroti efektivitas model *role playing* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian oleh Taufik dan Suharno (2023) menunjukkan bahwa implementasi model ini mampu mendorong keaktifan dan hasil belajar siswa secara bersamaan.

Lebih lanjut, Sari dan Anwar (2020) mengungkapkan bahwa *role playing* berperan dalam membentuk sikap sosial siswa, yang merupakan salah satu tujuan utama pembelajaran PPKn. Rahmah dan Zainudin (2022) menyatakan bahwa metode ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama antarsiswa. Apriani dan Hartono (2021) menekankan peran *role playing* dalam mendorong partisipasi aktif siswa khususnya pada materi demokrasi. Mulyani dan Hidayati (2023) bahkan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan penggunaan metode ini. Syafitri dan Prasetya (2020) membuktikan bahwa pemahaman konsep demokrasi dapat meningkat melalui pendekatan *role playing*.

Sejalan dengan pendapat Maisuardi (dalam Agustin et al., 2022), pendekatan bermain peran adalah sebuah paradigma yang, jika digunakan dengan baik, dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat, mandiri, ramah, dan mampu mendorong kolaborasi positif antara pendidik dan sesama siswa. Hal ini diperkuat oleh Jamilah (dalam Ramadhani et al., 2024), yang menyatakan bahwa karena bermain adalah aktivitas alami bagi anak-anak, maka pendekatan ini mampu menjadikan belajar sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran melalui *role playing* dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan siswa. Hal ini selaras dengan tujuan paradigma pembelajaran bermain peran sebagaimana dikemukakan oleh Nasution (2021), yaitu menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan menyenangkan serta memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri.

## **KESIMPULAN**

Penelitian di kelas X.5 SMAN 2 Gorontalo menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Pada siklus pertama, aktivitas siswa masih rendah (54%) dan ketuntasan belajar baru mencapai 51%, namun mulai terlihat dampak positif dari metode ini. Pada siklus kedua, aktivitas meningkat menjadi 82% dan ketuntasan belajar mencapai 85%, melebihi target KKM sebesar 75%. Siswa juga tampak lebih percaya diri dan aktif berpikir kritis. Secara keseluruhan, metode Role Playing membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Meski begitu, guru tetap perlu memberi perhatian pada siswa yang belum aktif dan mempersiapkan kegiatan dengan baik. Evaluasi dan refleksi penting dilakukan agar pembelajaran semakin efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, N. A., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Analisis penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6.
- Alvioningsih, W. (2019). Pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros. [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Negeri Makassar.
- Apriani, E., & Hartono, B. (2021). Penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada materi demokrasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*

- Kewarganegaraan*, 10(2), 112–120.
- Kurniawati, L., & Saputro, W. A. (2022). Pengaruh model role playing terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(1), 45–52. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ppkn/article/view/21182>
- Listyani, N. F., & Sundari, S. (2022). Efektivitas model role playing terhadap aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. *Jurnal PGSD Unimus*, 11(2), 113–120. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/PGSD/article/view/11696>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (n.d.). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan*, 2, 97–104.
- Mulyani, N., & Hidayati, R. (2023). Pengaruh model role playing terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 7(1), 48–56.
- Rahmah, A., & Zainudin, Z. (2022). Penerapan model role playing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerjasama siswa dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 12(2), 64–71.
- Ramadhani, W., Miyono, N., Guru, P., & Semarang, U. P. (2024). Pelaksanaan pembelajaran sosial emosional melalui model pembelajaran bermain peran (role playing) di kelas II SD Negeri Bugangan 03 Semarang. *Jurnal Pendidikan*, 8, 11443–11451.
- Sari, R. N., & Anwar, F. (2020). Pengaruh metode role playing terhadap peningkatan sikap sosial siswa dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Civic Hukum*, 5(1), 23–31.
- Studi, P., & Keguruan, F. (2021). Peningkatan aktivitas belajar siswa melalui layanan informasi cara belajar efektif. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 96–105.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & model-model pembelajaran*. CV Alfabeta.
- Sutrisno, S., & Dewi, R. S. (2021). Penerapan model role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(2), 89–96. <https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/pe/article/view/3382>
- Syafitri, D., & Prasetya, D. (2020). Meningkatkan pemahaman konsep demokrasi melalui model role playing dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 101–110.
- Taufik, M., & Suharno, S. (2023). Implementasi model pembelajaran role playing dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar PPKn siswa kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(1), 77–84.