

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA RAMBU-RAMBU DI SEKITAR
MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Novita Nur Cahyanti¹, Nining Fauziah², Nunik Riyanti³, Nurhadi⁴, Nurmasari
Trisnawati⁵, Delia Indrawati⁶, Wiwik Wahyu Listiani⁷

^{1,2,3,4,5,6} PPG Calon Guru PGSD Universitas Negeri Surabaya

⁷SDN Wiyung 1/453 Surabaya

[1peserta.10721@ppg.belajar.id](mailto:peserta.10721@ppg.belajar.id), [2peserta.12941@ppg.belajar.id](mailto:peserta.12941@ppg.belajar.id),

[3peserta.14546@ppg.belajar.id](mailto:peserta.14546@ppg.belajar.id), [4peserta.11275@ppg.belajar.id](mailto:peserta.11275@ppg.belajar.id),

[5peserta.14609@ppg.belajar.id](mailto:peserta.14609@ppg.belajar.id), [6deliaindrawati@unesa.ac.id](mailto:deliaindrawati@unesa.ac.id),

[7wiwiklistiani33@guru.sd.belajar.id](mailto:wiwiklistiani33@guru.sd.belajar.id)

ABSTRACT

Learning with the application of role playing aims to make students more meaningful to the rules in public places, especially reading the signs around them, and is taught in grade II of Elementary Schools in Surabaya. The research conducted using classroom action research techniques carried out in two stages, namely pre-cycle, cycle one and cycle two. The subjects in the research conducted were grade II students at Elementary Schools in Surabaya, with a total of 28 students. Data collection techniques were through Observation and written tests on students. So that the overall data that has been obtained is then analyzed by: 1) conducting research on data review, 2) calculating the results of the data obtained, 3) presenting the results of the data, and 4) concluding the results of the research. The results obtained after the application of role playing were that there were 14 out of 28 students who were able to complete their learning on the test in the pre-cycle. Then in cycle one there were 24 out of 28 students who were able to complete their learning, the last in the second cycle with the improvement of the role playing approach, there were 26 out of 28 students who were able to complete the learning. So that the ability of students in learning rules in public places from cycle one to cycle two experienced a good increase, with an average understanding of 76,8 to 8,6.

Keywords: Pancasila Education, Role Playing, Learning Outcomes

ABSTRAK

Pembelajaran dengan penerapan *role playing* bertujuan agar peserta didik lebih memaknai aturan di tempat umum khususnya membaca rambu-rambu yang ada di sekitar, dan di ajarkan di kelas II Sekolah Dasar di Surabaya. Penelitian yang dilakukan menggunakan teknik penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua tahap, yaitu pra siklus, siklus satu dan siklus dua. Subjek dalam penelitian yang dilakukan merupakan peserta didik kelas II di Sekolah Dasar yang ada di Surabaya, dengan jumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data adalah dengan Observasi dan tes tulis pada peserta didik. Sehingga dalam keseluruhan data yang telah diperoleh kemudian di analisis dengan : 1) melakukan riset pada telaah data, 2) melakukan penghitungan pada hasil data yang diperoleh, 3) menyajikan hasil data, dan 4) menyimpulkan hasil penelitian. Hasil yang di dapatkan setelah penerapan *role playing* yaitu terdapat 14 dari 28 peserta didik yang dapat menuntaskan pembelajarannya pada tes di pra siklus. Kemudian pada siklus satu terdapat 24 dari 28 peserta didik yang dapat menuntaskan belajarnya, yang terakhir pada siklus kedua dengan penyempurnaan pendekatan *role playing*, terdapat 26 dari 28 peserta didik yang mampu menuntaskan pembelajaran. Sehingga kemampuan peserta didik dalam belajar aturan di tempat umum dari siklus satu ke siklus dua mengalami peningkatan yang baik, dengan rata- rata pemahaman dari 76,8 menjadi 86,6.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, *Role Playing*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor penting bagi kemajuan suatu bangsa, dengan pendidikan manusia akan lebih siap dalam menghadapi tantangan di masa depan. Kemudian salah satu hal penting bagi keberhasilan suatu pendidikan ialah penanaman karakter berbudi luhur dan saling menghormati. Peserta didik sebagai komponen utama suatu pendidikan, berhak mendapatkan pelayanan pendidikan yang layak dimanapun, dan kapanpun

(Interpersonal et al., 2024). Saat ini fenomena yang sering terjadi di kehidupan nyata ialah banyaknya peserta didik atau anak di bawah umur kurang paham akan pentingnya menghormati dalam lingkungan rumah ataupun di lingkungan sekolah (Fitri, 2017). Dengan demikian peran pendidik akan menjadi lebih banyak dengan segala tuntutan pemenuhan belajar peserta didik hingga pembangunan karakter yang bermoral bagi peserta didik.

Pada penelitian sebelumnya didapati bahwa pendidikan karakter dapat mengubah peserta didik menjadi manusia yang berguna di kemudian hari (Adolph, 2016). Dalam pendidikan sekolah dasar tentunya hal pokok yang akan di pelajari oleh peserta didik ialah bagaimana belajar etika dan adap berperilaku. Terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sering memuat bagaimana pendidikan karakter amat penting bagi keberlangsungan hidup di masyarakat. Salah satu penerapan pendidikan karakter yang dilakukan pada kelas II Sekolah Dasar di Surabaya, merupakan implementasi awal pendidik dalam mengenalkan etika dan aturan tata tertib di lingkungan masyarakat. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi aturan tata tertib di lingkungan masyarakat, peserta didik dapat dibimbing dalam penerapan pematuhan aturan yang ada di lingkungan terutama dalam membaca rambu-rambu.

Dalam penelitian sebelumnya pendidikan karakter dibutuhkan dalam menanggulangi adanya penyimpangan yang ada di masyarakat (Dinul Nurrahimi , 2025). Sehingga pendidikan karakter

tentunya akan sangat berdampak pada peserta didik dikemudian hari. Dalam pendidikan proses belajar dapat menghasilkan tujuan utama dalam pemenuhan belajar peserta didik (Adolph, 2016). Dengan demikian, pembelajaran yang memadukan kreativitas dan keaktifan belajar dapat menjadi jalan untuk pemenuhan pengetahuan peserta didik secara matang. Belajar sendiri tidak serta merta hanya dilakukan di dalam kelas, namun juga bisa dilakukan di luar kelas atau lingkungan masyarakat. Dengan adanya penelitian ini, peneliti melibatkan peserta didik dalam bermain peran pada implementasi pembelajaran materi patuh akan aturan di lingkungan masyarakat.

Pendidik memiliki kewajiban dalam pemenuhan pembelajaran kreatif bagi peserta didiknya, oleh karena itu, pendidik wajib memberikan pembelajaran yang aktif dan mampu berpusat pada peserta didik (Suryati, 2021). Selain kemampuan dalam berkomunikasi, pembelajaran juga dapat melibatkan banyak pendekatan kreatif agar mudah di terima oleh peserta didik. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti melakukan pembelajaran yang dapat berpusat

pada peserta didik dengan pendekatan *role playing*, atau bermain peran. Dengan pendekatan pembelajaran yang tepat peserta didik dapat secara optimal dalam mempelajari aturan yang ada di tempat umum terutama dalam membaca rambu-rambu. Pendidik pun akan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak biasa untuk pengalaman peserta didik dalam memahami suatu materi.

Pada penelitian sebelumnya pendekatan pembelajaran dengan *role playing* dapat menurunkan tingkat stres dan dapat meningkatkan pemahaman mengenai belajar suatu materi pembelajaran yang sukar sekalipun (Islam et al., 2024). Sehingga dalam penelitian yang dilakukan di salah satu Sekolah Dasar di Surabaya, peneliti akan melibatkan peserta didik di kelas II dalam pembelajaran bermain peran pada materi aturan tata tertib di tempat umum. peserta didik akan dengan mudah memahami maksud dari aturan tata tertib di tempat umum terutama membaca rambu-rambu dengan bermain peran sebagai masyarakat atau petugas keamanan di tempat umum. belajar mematuhi rambu-rambu yang ada di tempat

umum dengan bermain peran juga akan dengan mudah dimaknai oleh peserta didik dibandingkan dengan hanya menghafalkan fungsi-fungsi rambu lalu lintas saja (Wideta, 2020).

Pada penelitian terdahulu, pendekatan *role playing* juga dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dengan menerapkan dua siklus pembelajaran pada materi Pendidikan Pancasila (Ilmiah et al., 2023). Dengan demikian pendekatan pembelajaran dengan bermain peran dapat dijadikan salah satu pendekatan belajar yang dapat membangun semangat belajar peserta didik dan rasa gotong royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II sekolah dasar. Dalam pendekatan nantinya peserta di masing- masing peran akan diberikan sebuah misi agar peserta didik nantinya juga dapat berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang sering ditemui.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Zuliani et al., 2023). Penelitian tersebut bertujuan dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksi hasil pembelajaran

dalam memperbaiki dan meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi aturan tata tertib di lingkungan umum pada materi Pendidikan Pancasila dengan menggunakan tiga siklus pembelajaran. Pada tindakan yang dilakukan dalam penelitian, peneliti menerapkan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar di Surabaya dengan subyek penelitian merupakan kelas II pada tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 28 peserta didik. Yang dilaksanakan pada bulan Februari 2025 dengan menyesuaikan jam pembelajaran di kelas sasaran penelitian.

Pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, peneliti menggunakan model yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart yang aman, setiap siklus yang dilaksanakan terdiri dari :1) perencanaan kegiatan, 2) pelaksanaan kegiatan atau tindakan, 3) kegiatan observasi, 4) refleksi hasil kegiatan, 5) dan evaluasi pembelajaran siklus. Kemudian pada pengumpulan data, peneliti melaksanakan observasi dan pengumpulan tes pada pra siklus, siklus satu dan siklus dua. Observasi

dilaksanakan untuk menelaah secara sistematis kebutuhan peserta didik dan kegiatan pembelajaran yang dapat sesuai dengan kebutuhan belajar. Tes yang dilakukan sendiri digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik pada sebelum di berikannya tindakan, kemudian pada siklus satu yang mulai diperkenalkan pendekatan *role playing*, hingga terakhir pada siklus dua yang menyempurnakan pendekatan *role playing* untuk peningkatan hasil belajar yang maksimal (Dwiprabowo & Faujiah, 2021). Tes yang digunakan merupakan tertulis dengan lembar kerja peserta didik yang dapat merangsang berpikir kreatif dalam menjalankan misi yang telah disiapkan (Ulfah & Trianingsih, 2018). Dalam tolak ukur peserta didik dalam keberhasilan ketuntasan belajar di tandai dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik yang awalnya hanya ada 43% menjadi 93%.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pendekatan pembelajaran *role playing* dalam materi aturan tata tertib di lingkungan umum terutama aturan yang ada pada rambu-rambu dan menjadi salah satu metode

pembelajaran yang baru bagi peserta didik dan pendidik di kelas II. Pada penerapan yang dilakukan peneliti mendapati banyak kekurangan yang ada pada pembelajaran di pra siklus, di mana peserta didik tampak paham akan rambu-rambu yang ada pada contoh soal namun belum dapat memaknai arti rambu-rambu. Peneliti kemudian melakukan pendekatan *role playing* di siklus satu, di mana peserta didik bermain peran sebagai supir kendaraan, dan pejalan kaki hingga petugas keamanan. Dalam siklus satu peserta didik terlihat mulai memaknai tanda – tanda atau rambu- rambu di tempat umum.

Pada siklus ke dua pendidik menyempurnakan pembelajaran dengan menambahkan lembar kerja peserta didik yang menarik, peserta didik diminta dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada pada lembar kerja. Dalam siklus tersebut terlihat peserta didik dapat memaknai dengan mudah rambu-rambu lalu lintas yang di buat oleh pendidik. Dalam pendekatan *role playing* yang telah dilaksanakan, peneliti menemukan beberapa hasil :

1. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan *role*

playing pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dari pra siklus, siklus satu dan siklus dua yang di ukur dengan hasil tes tulis.

2. Dari hasil observasi peserta didik terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan.
3. Pada refleksi yang dilakukan peneliti, peserta didik terlihat senang dan bersemangat dalam pembelajaran *role playing*.
4. Dalam pendekatan pembelajaran *role playing*, peserta didik terlihat lebih mudah dalam memaknai aturan yang ada di tempat umum. dari mulai etika hingga mematuhi rambu-rambu lalu lintas.
5. Pendekatan *role playing* mendapatkan respon yang baik oleh peserta didik, sehingga pendekatan tersebut dapat di kembangkan lagi.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Peserta

		Didik			
No.	Aspek Keterampilan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Aktif dan Kritis selama pembelajaran				
2.	Menyajikan tulisan aturan di tempat umum dengan jelas				
3.	Menyajikan fungsi pada gambar				

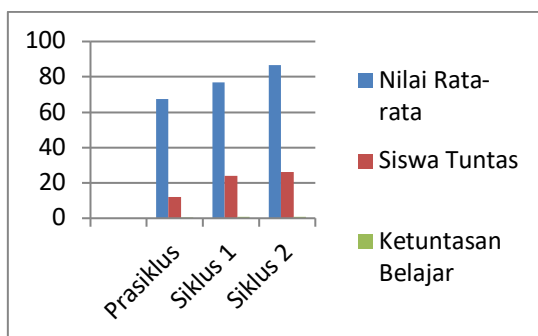
	rambu- rambu di tempat umum
4.	Dapat menjabarkan dengan baik aturan di tempat umum
5.	Teknik memecahkan misi aturan di tempat umum

Keterangan : $Nilai = \frac{Skor}{jumlah\ skor} \times 4$

Dari hasil observasi dan tes yang telah dilaksanakan pendekatan dengan pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil rata- rata peserta didik menjadi 93% di siklus dua.

Tabel 2. Data Hasil Tes Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Aspek yang dinilai	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	67,3	76,8	86,6
Siwa Tuntas	12	24	26
Ketuntasan Belajar	43%	86%	93%



Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Dari hasil tabel sebelumnya diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat pada hasil tes ketuntasan belajar peserta didik yang pada awal di dapati 43% meningkat pada siklus pertama sebanyak 86%, dan meningkat lagi di siklus ke dua sebanyak 93%. Sehingga ketuntasan belajar yang telah terlaksana telah mencapai hasil sesuai harapan. Dengan deminkian pendekatan *role playing* pada Pembelajaran Pancasila materi aturan di tempat umum telah mencapai hasil yang baik dan dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

Pembelajaran dengan pendekatan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada pembelajaran yang membutuhkan pengalaman peserta didik sebagai penilaian utama pada tujuan pembelajaran (Karawang, 2024). Pendekatan dengan bermain peran tersebut sangat melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga pembelajaran dapat lebih optimal dan bermakna bagi peserta didik. Pengolahan suasana belajar yang

menarik dapat meningkatkan semangat peserta didik sehingga pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan (Minahasa, 2024). Pada pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik juga di bimbing dalam kegiatan gotong royong sesuai dengan nilai yang ada pada Pendidikan Pancasila (Rasa et al., 2024). Peserta didik dibimbing dalam pemecahan masalah yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari agar pembelajaran lebih bermakna (Rahmi chania, 2018).

Kelebihan pada pendekatan pembelajaran *role playing* sendiri dapat membantu peserta didik dalam berpikir kritis, memahami perintah yang di sampaikan, serta dapat mengasah ingatan peserta didik pada aturan tata tertib yang sedang dipelajari pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (Pancasila et al., 2023). Hasil penelitian yang di lakukan telah sesuai dengan penelitian sebelumnya pada peningkatan hasil belajar di pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas Rendah di Sekolah Dasar (Firmansyah et al., 2019). Guru dapat membimbing pembelajaran dengan menerangkan peran peserta didik pada pendekatan *role playing*,

sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab pada peran yang akan dilakukan (Hariandi et al., 2016). Pendekatan *role playing* menjadikan pembelajaran peserta didik menjadi menyenangkan dan bermakna, peserta didik di jenjang sekolah dasar sangat membutuhkan pembelajaran berfokus pada pengalaman agar pembelajaran lebih bermakna dan mudah di ingat (Wulandari, A., & Susanti, 2020)

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada pembelajaran Pancasila materi aturan di tempat umum, peneliti dapat menyimpulkan pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik. Dengan penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas II di salah satu Sekolah Dasar di Surabaya yang dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus yang dilaksanakan terdapat tiga tahap, pada tahap pertama meliputi : 1) persiapan pembelajaran, 2) penyiapan tujuan pembelajaran, 3) motivasi belajar. Kemudian pada tahap kedua meliputi : 1) penjelasan materi pembelajaran, 2)

mengenalkan *role paying*, 3) membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok dan membagikan peran, 4) memberikan misi pada peserta didik, 5) pelaksanaan kegiatan, 6) pelaksanaan presentasi peserta didik. Kemudian pada tahap ketiga meliputi : 1) peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran, 2) peserta didik mengisi soal pada *post test*.

Pendekatan *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi aturan di tempat umum, dapat meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik, tidak hanya itu peserta didik juga belajar dengan baik bagaimana tindak tutur di tempat umum. dalam penelitian yang dilakukan telah dibuktikan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif belajar selama proses pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut diketahui dari hasil ketuntasan belajar awal peserta didik di awal pertemuan pra siklus dengan nilai rata-rata 67,3, kemudian di siklus pertama dengan nilai rata-rata 76,8. Kemudian lebih meningkat lagi pada akhir siklus ketiga dengan nilai rata-rata 86,6 sehingga ketuntasan belajar naik menjadi 93%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA SAKULA (SAKU KANTONG BILANGAN) PADA MATERI BILANGAN CACAH KELAS IV DI SDN KANDANGAN II/620 SURABAYA*. 09(September), 1–23.
- Dinul Nurrahimi , Wasis Suprpto², Insan Suwanto³ 1, 2, 3, & Singkawang, P. I. (2025). *ANALISIS STRATEGI GURU DALAM MENANAMKAN KARAKTER DISIPLIN SISWA KELAS III DI SDN 93 SINGKAWANG TAHUN AJARAN 2024/2025*. 09(September 2024).
- Dwiprabowo, R., & Faujiah, E. (2021). PKM Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas: Aspek Pokok Etika Penelitian dan Kriteria Penilaian pada Guru SD Negeri Jati Mekar 02 Bekasi. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 52–57. <https://doi.org/10.37478/abdika.v1i2.939>
- Firmansyah, Arief, M., & Wonorahardjo, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran. *Pai*, 5(2), 87–92.
- Fitri, S. (2017). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.5>
- Hariandi, A., Irawan, Y., & Information, A. (2016). *JURNAL GENTALA*

- PENDIDIKAN DASAR Vol.1 No. 1 Juni 2016, 176-189 Terbit Online Pada Laman Web : <http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala> email: *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(20), 176–189.
- Ilmiah, J., Umat, T., Nasional, T., Kpt, N. E., & Polewali, S. M. K. N. (2023). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAY*. 13(164), 41–50.
- Interpersonal, K., Anak, P., & Dini, U. (2024). *EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK USIA DIN*. 09, 256–264.
- Islam, U., Sayyid, N., & Tulungagung, A. R. (2024). *Metode Story Telling dan Role Play untuk Reduksi Stress ADHA Story Telling and Role Play Methods for ADHA Stress Reduction Germino Wahyu Broto Afinia Sandhya Rini*. 8(June), 64–83. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Karawang, D. I. S. (2024). *EFEKTIFITAS METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA POKOK BAHASAN MELAYANI MAKAN DAN MINUM DI SMKN 2 KARAWANG*. 09.
- Minahasa, K. (2024). *ANALISIS PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA DIMENSI BERKEBINEKAAN GLOBAL BERBASIS PROYEK KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR Ratna1*,. 24(7), 28–42.
- Pancasila, P., Aturan, M., Rumah, D. I., & Sekolah, D. A. N. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI ATURAN DI RUMAH DAN SEKOLAH*. 08.
- Rahmi chania. (2018). Pengembangan Lkpd Berbasis Praktikum. *Natural Science Journal*, 4(2), 664–675.
- Rasa, S., Jawab, T., Di, S., Dasar, S., Nawawi, M. A., Yatri, I., Septiana, E., & Khusna, N. (2024). *PERAN KARAKTER GOTONG ROYONG DALAM MEMBANGUN INTEGRITAS SERTA RASA TANGGUNG JAWAB SISWA DI SEKOLAH DASAR*. 09(September).
- Suryati, E. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKN Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku di Rumah. Melalui Model Make a Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 242–250. <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v1i2.240>
- Ulfah, A., & Trianingsih, S. (2018). Keefektifan lembar kerja siswa tematik berbasis local wisdom terhadap karakter kerja sama siswa kelas 1 SD. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 161. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.3158>
- Wideta, L. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Aturan di

Rumah dan di Sekolah dengan Metode Role Reversal Question pada Siswa Kelas III SDN Dondak Tahun Pelajaran 2017/2018. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2), 177–186.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v4i2.1078>

Wulandari, A., & Susanti, S. (2020). Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 8(2), 189-200.

Zuliani et al. (2023). Kompetensi Pengetahuan Dan Teknik Penilaian Tindakan Kelas Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(2), 104–107.