

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nur Rokhman¹, Wawan Setiawardani², Rasilah³
^{1, 2, 3}PGSD FKIP Universitas Darul Ma'arif Indramayu

ABSTRACT

This research is based on a statement from the Minister of Education, Culture, Research, and Technology, Nadiem Anwar Makarim, who said that Indonesian children are experiencing a crisis of self-confidence. Likewise, students of SDN 3 Dadap showed a lack of self-confidence, especially in grade IV, this impacts their Pancasila Education scores, where 19 out of 21 students scored below the KKM, or around 90% of students are below the KKM score standard. This is because the learning model teachers use still uses conventional learning models and lecture approaches. One of the solution steps taken is to replace the learning model currently used with the Role-Playing learning model. This study aims to determine the application of the Role-Playing learning model, to increase student learning outcomes in the Pancasila Education subject, and to increase the self-confidence of grade IV students of UPTD SDN 3 Dadap by implementing the Role-Playing learning model. The research model used is Classroom Action Research (CAR) with 3 cycles using the Kemmis and McTaggart design models consisting of four steps, namely: planning, implementation, observation, and reflection. This research was applied to 21 fourth-grade students. The learning outcomes of students obtained during the implementation of the action increased, as seen from the results of cycle III, as many as 18 students completed with an average score of 80 and a percentage of 85%. Likewise, the level of student confidence increased in each cycle. Based on the results of the study, shows that the role-playing learning model can improve the learning outcomes and self-confidence of elementary school students.

Keywords: Role-Playing learning model, learning outcomes, self-confidence

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pernyataan dari mendikbudristek Nadiem Anwar Makarim yang mengatakan bahwa anak-anak Indonesia mengalami krisis percaya diri. Begitu juga dengan siswa-siswa SDN 3 Dadap yang menunjukkan kurangnya percaya diri khususnya di kelas IV, hal ini berdampak pada nilai Pendidikan Pancasila mereka, di mana sebanyak 19 dari 21 siswa memperoleh nilai di bawah KKM, atau sekitar 90% siswa berada di bawah standar nilai KKM. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan pendekatan ceramah. Salah satu langkah solutif

yang diambil adalah menggantikan model pembelajaran yang dipakai saat ini dengan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Role Playing*, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas IV UPTD SDN 3 Dadap dengan diterapkannya model pembelajaran *Role Playing*. Model penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan III siklus menggunakan model desain Kemmis dan MC Taggart yang terdiri dari empat langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas IV yang berjumlah 21 siswa. Hasil belajar siswa yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan dilihat dari hasil siklus III sebanyak 18 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 80 dan persentase 85%. Begitu juga dengan tingkat percaya diri siswa yang meningkat di setiap siklusnya. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan percaya diri siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar, Percaya Diri

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran krusial dalam kehidupan manusia dan memiliki dampak signifikan di berbagai aspek kehidupan. Pendidikan menjadi kunci utama untuk mencapai perkembangan dan kemajuan yang berkualitas, karena melalui proses pendidikan manusia bisa mengembangkan seluruh potensinya (Senawati, 2018). Untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045 pemerintah Indonesia telah mengimplementasikan program wajib belajar selama 12 tahun bagi setiap penduduknya, yang melibatkan tiga tingkatan pendidikan yaitu Sekolah

Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Hasil yang survei yang diterbitkan oleh Setara Institute Bersama Internasional NGO Forum on Indonesian Development (INFID) membuktikan bahwa sebanyak 83,3% responden mendukung pandangan bahwa Pancasila bukanlah ideologi yang bersifat tetap atau dapat digantikan (Raharjo, 2023). Hal ini dikarenakan rendahnya pemahaman Pancasila yang dimiliki oleh responden. Temuan ini harus diselesaikan dari Pendidikan yang paling dasar. Sekolah Dasar menjadi

pintu awal bagi siswa untuk menggali pengetahuan, dan Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata Pelajaran yang diajarkan di SD. Mata Pelajaran ini bertujuan agar siswa dapat mengadopsi Pancasila sebagai landasan nilai yang harus diimplementasikan dalam sikap dan Tindakan sebagai warga negara, dengan mengembangkan karakter sesuai dengan tuntutan dan perubahan zaman. Guru dituntut untuk mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang inovatif agar materi Pelajaran bisa dipahami dengan baik oleh siswa dan dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Menurut Yuliyanto et al., (2020) kepercayaan diri atau yang biasa disebut *self-confidence* merupakan keyakinan yang membuat perasaan dan pemahaman terhadap kemampuannya dalam berbagai aspek, termasuk keyakinan akan kemampuan diri, optimisme, objektivitas, tanggung jawab, serta pemiliran yang rasional dan realistis. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek) Nadiem Anwar Makarim mengatakan bahwa anak-anak Indonesia mengalami krisis kepercayaan diri yang menjadikan

mereka ragu bahwa mereka bisa mencapai prestasi yang luar biasa, hal ini dikaitkan dengan fakta bahwa pada tahun 2018 Indonesia berada di peringkat ke-116 dari 189 negara dalam Indeks Pembangunan Manusia (HDI) (Alika, 2019).

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap siswa dari SDN 3 Dadap, Kecamatan Juntinyuat, Kabupaten Indramayu menunjukkan kurangnya kepercayaan diri terutama saat harus menyampaikan pendapat di kelas. Kurangnya kepercayaan diri ini terlihat ketika merasa gugup saat maju ke depan kelas, tidak memberikan pertanyaan saat guru memberikan penjelasan, tidak ada yang menjawab ketika guru mengajukan pertanyaan, dan terlihat ragu atau cemas saat dihadapkan pada kuis atau pertanyaan dari guru. Hal ini berdampak pada tes awal yang dilakukan oleh peneliti, sebanyak 19 siswa dari total 21 siswa memperoleh nilai di bawah KKM, atau sekitar 90% siswa berada di bawah standar nilai KKM. Penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran konvensional dan pendekatan ceramah oleh guru, pengetahuan yang diperoleh oleh siswa hanyalah hasil penjelasan dari guru, dan

prosedur pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*).

Melihat situasi di lapangan pentingnya mencari inovasi dan Solusi untuk menyelesaikan permasalahan. Salah satu Langkah solutif yang dapat diambil adalah menggantikan model pembelajaran yang dipakai saat ini dengan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan metode untuk memahami materi pembelajaran dengan mendorong imajinasi dan penghayatan siswa. Sejalan dengan pandangan ini, hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dianggap sebagai pendekatan yang paling efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliyanto et al., (2020) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* bisa meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dalam model pembelajaran ini siswa berperan sebagai karakter atau tokoh tertentu baik fiktif maupun nyata. Kegiatan ini dapat dilakukan oleh

individu atau kelompok disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari (Yuliyanto et al., 2020). Siswa dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah sambil mendalami peran di depan rekan-rekan kelas (Aini & Nurdyansyah, 2020). Dari uraian tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian Tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disingkat dengan PTK (dalam Bahasa Inggris *Classroom Action Research* biasa disingkat *CAR*). Menurut Arikunto et al., (2017) penelitian Tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru dengan maksud untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas. PTK berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik Pendidikan. Kegiatan ini dilakukan didalam kelas melibatkan siswa dalam suatu tindakan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Kerangka kerja ini terdiri dari empat komponen utama setiap siklusnya yaitu perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Acting*), observasi (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*). Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 3 Dadap Kecamatan Juntinyuat, Kabupaten Indramayu, tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 182 siswa yang terdiri dari 82 siswa Perempuan dan 90 siswa laki-laki. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi guru, pengisian kuisioner (angket), dan soal tes. Adapun instrument penelitian yang digunakan adalah lembar observasi penerapan model pembelajaran *Role Playing*, lembar angket percaya diri siswa, dan lembar soal tes siswa.

Model pembelajaran *Role Playing* diterapkan selama tiga pertemuan atau tiga siklus dengan tujuan meningkatkan percaya diri dan hasil belajar siswa. Tes dilakukan pada akhir setiap pertemuan atau siklus untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi serta untuk mengukur peningkatan pada variable tertentu.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

Perencanaan tindakan yang disusun merupakan perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sedangkan guru kelas IV selama proses pembelajaran berlangsung mengamati dan proses pembelajaran dan hasil observasi pada lembar observasi yang telah disiapkan. Perencanaan tindakan dimulai dengan menentukan materi Pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu hak dan kewajiban dengan rincian pada siklus 1 hak dan kewajiban di lingkungan keluarga, siklus 2 hak dan kewajiban di lingkungan sekolah, dan siklus 3 hak dan kewajiban di

lingkungan Masyarakat. Setelah menentukan materi, selanjutnya mempersiapkan instrumen yang akan digunakan yaitu soal tes, angket, dan lembar observasi. Selain itu mempersiapkan Modul Ajar dan scenario atau naskah yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun pelaksanaan tindakan siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis 24 Oktober 2024, siklus 2 pada hari Selasa 29 Oktober 2024, dan siklus 3 pada hari Kamis 31 Oktober 2024 dengan alokasi waktu 2 jam Pelajaran. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan mengikuti sintaks-sintaks model pembelajaran *Role Playing* yang terdiri dari 8 langkah yaitu; Pemanasan suasana kelompok, seleksi partisipan, pengaturan *setting*, pemilihan siswa sebagai pengamat, pemeranan, diskusi & evaluasi tahap 1, pemeranan kembali, dan diskusi & evaluasi lanjutan.

Kegiatan observasi dilaksanakan dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disediakan. Untuk observer yang bertindak adalah guru kelas IV. Pada saat pembelajaran berlangsung observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan

model pembelajaran *Role Playing*. Observer mengamati kegiatan pembelajaran melalui lembar observasi untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran. Berikut ini adalah rekapitulasi data hasil penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada setiap siklusnya:

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* di Setiap Siklus

Siklus	Skor	Presentase	Interpretasi
1	61	80%	Baik
2	67	88%	Sangat Baik
3	71	93%	Sangat Baik

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* mendapatkan penilaian dengan interpretasi baik pada siklus I yaitu diperoleh presentase 80,26%. Sedangkan pada siklus II mendapatkan penilaian dengan interpretasi sangat baik dengan persentase 88,16%. Dan pada siklus III mendapatkan interpretasi sangat baik dengan persentase 93,42%. Menurut Nurgiansyah et al., (2021) kegiatan pembelajaran menggunakan *Role Playing* lebih menarik dan lebih atraktif dibandingkan model lain, karena peran guru dalam proses kegiatan belajar mengajar tidak lagi mendominasi sehingga siswa merasa

terlibat dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran *Role Playing* dapat memicu keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

2. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah UPTD SDN 3 Dadap Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu pada siklus I cukup baik akan tetapi masih belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hal ini terlihat dari persentase siswa yang telah mencapai KKM sebesar 52% dengan ketuntasan klasikal yang perlu dicapai sebesar 80%. Peningkatan hasil belajar pada siklus I dianggap belum memuaskan karena beberapa faktor yaitu siswa masih menyesuaikan diri menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pada siklus II ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase siswa yang telah mencapai KKM sebesar 76%. Hasil pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, namun belum mencapai ketuntasan yang telah ditentukan yaitu

80%. Siswa sudah mulai terbiasa melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran, pembelajaran jauh lebih kondusif.

Hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siklus III mendapatkan peningkatan dari siklus sebelumnya, dilihat dari hasil persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 85%, hal ini berarti sudah berada di atas ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Keberhasilan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu siswa telah menyesuaikan diri saat kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, suasana kelas lebih kondusif, siswa lebih percaya diri saat memainkan peran yang ia dapatkan.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan setiap siswa aktif dan berinteraksi dengan siswa lain, sehingga suasana tidak menjadi vakum dan informasi atau materi tidak hanya datang dari guru tetapi juga dari siswa (Deeng et al., 2021). Menurut Salsabila et al., (2021) keterampilan seorang guru sangat dibutuhkan guna membangun adanya interaksi antara guru dan siswa agar suasana kelas menjadi

menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan. Berikut ini rekapitulasi hasil belajar mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dari setiap siklusnya:

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Aspek	<i>Siklus 1</i>	<i>Siklus 2</i>	<i>Siklus 3</i>
Jumlah siswa yang mengikuti tes	21	21	21
Jumlah nilai	1322	1532	1684
Nilai tertinggi	88	92	100
Nilai Terendah	32	40	44
Nilai Rata-rata	63	73	80
Jumlah siswa tuntas	11	16	18
Siswa tidak tuntas	10	5	3
Persentase siswa tuntas	52%	76%	85%
Persentase siswa tidak tuntas	48%	24%	15%

Dengan adanya evaluasi pada siklus I kemudian diperbaiki pada siklus II adanya peningkatan hasil yang terlihat dari tes akhir. Pada siklus I terdapat 11 siswa yang memenuhi ketuntasan belajar dengan persentase 52%. Pada siklus II meningkat menjadi 16 siswa dengan persentase 76% namun belum memenuhi target yang telah ditentukan. Kemudian pada siklus III terdapat peningkatan menjadi

18 siswa yang telah memenuhi ketuntasan belajar dengan persentase 85%. Hal ini berarti pada siklus III sudah mencapai target ketuntasan belajar yang ingin dicapai sebesar 80%. Pada penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yaitu siklus I ketuntasan siswa dengan interpretasi cukup baik terus meningkat pada siklus II dengan interpretasi baik, kemudian ketuntasan siswa terus naik pada siklus III dengan interpretasi sangat baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustin et al., (2024) yang mengatakan bahwa model pembelajaran Role Playing efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh motivasi dan partisipasi peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung, hal ini dibuktikan dengan menurunnya siswa yang memiliki nilai di bawah kriteria dari siklus 1 ke siklus 2, yang semula siklus 1 terdapat 6 dari 26 siswa yang di bawah kriteria atau 23,07% kemudian pada siklus 2 menjadi 3 dari 26 siswa yang masih di bawah kriteria atau hanya 11,5%. Model Pembelajaran Role Playing menjadikan suasana kelas menjadi menyenangkan, lebih akrab dengan teman-teman yang lain, tidak

membosankan, menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif, serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa dan membuat siswa bersemangat dalam belajar (Maulidiyah et al., 2022).

3. Percaya Diri Siswa

Skor percaya diri siswa yang diperoleh dari angket yang dibagikan kepada seluruh siswa di akhir pembelajaran pada siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada siklus I siswa dengan interpretasi percaya diri sangat baik berjumlah 1 siswa atau 4,8%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 3 siswa atau 9,5%, dan pada siklus III mengalami peningkatan berjumlah 5 siswa atau 23,4%. Begitu juga dengan siswa yang memiliki interpretasi baik pada siklus I berjumlah 11 siswa atau 52,4%, kemudian meningkat pada siklus II dan III menjadi 16 siswa atau 76,2%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Resa A et al., (2023) mengemukakan bahwa berdasarkan persentase pada siklus I sebesar 62% dan siklus II sebesar 76,1% maka terdapat peningkatan yang sangat baik setelah diterapkan model pembelajaran Role Playing, maka tindakan dengan menggunakan

Role Playing dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Menurut Santika et al., (2023) Model pembelajaran Role Playing yang dilaksanakan dapat dikatakan berhasil karena mengalami peningkatan skor di setiap indikator secara signifikan, yang bisa diartikan bahwa penerapan model pembelajaran Role playing berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa. Penggunaan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan percaya diri anak khususnya anak sekolah dasar karena dengan penerapan model pembelajaran Role Playing bisa menstimulasi anak untuk belajar berbicara, berargumentasi, berani dan percaya diri untuk berbicara di depan umum (Anggraeni et al., 2024).

Sedangkan siswa yang memiliki percaya diri dengan interpretasi cukup pada siklus I berjumlah 8 siswa atau 38%, kemudian menurun hanya berjumlah 3 siswa atau 14,3%, pada siklus III tidak ada siswa yang memiliki percaya diri dengan interpretasi cukup. Kemudian siswa yang memiliki percaya diri dengan interpretasi sangat kurang pada siklus I berjumlah 1 siswa atau 4,8%, dan pada siklus II dan III tidak ada siswa yang memiliki percaya diri

dengan interpretasi sangat kurang. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan percaya diri siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachman et al., (2019) yang mengemukakan bahwa penerapan *Role Playing* dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa yang dibuktikan dengan meningkatnya percaya diri siswa yang diobservasi pada siklus I dan siklus II, dengan persentase pada siklus I masuk ke dalam interpretasi cukup, sedangkan persentase pada siklus II masuk ke dalam interpretasi sangat tinggi. Percaya diri merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi manusia, dengan adanya rasa percaya diri membuat seseorang merasa dirinya berharga dan berani melakukan komunikasi yang baik dengan siapapun (Muningsih, 2020).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Percaya Diri dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SD Negeri 3 Dadap Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu. Hal ini dapat dari siklus I, siklus II, dan siklus III memenuhi ketuntasan belajar dan meningkat disetiap siklusnya, dari 11 siswa dengan persentase 52% terdapat kenaikan menjadi 16 siswa dengan persentase 76% kemudian meningkat menjadi 18 siswa dengan persentase 85%. Penelitian ini menunjukkan sudah mencapai indikator keberhasilan klasikal 80%. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* juga dapat meningkatkan percaya diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, siklus II, dan siklus III.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. N., Saputro, B. A., & Poncowati, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Metode *Role Playing* pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SD Negeri Wonotingal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15192–15198.
- Aini, N., & Nurdyansyah, N. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Sekolah Dasar.

- Indonesian Journal of Education Methods Development*. 9, 9–11.
- Alika, R. (2019). *Nadiem: Anak Indonesia Krisis Percaya Diri, Butuh Manajemen Talenta*. Katadata.Co.Id.
<https://katadata.co.id/amp/yuliawati/berita/5e9a4c3d72f5d/nadiem-anak-indonesia-krisis-percaya-diri-butuh-manajemen-talenta?page=2>
- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardiningrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). Role Playing dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 788–798.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.); 2nd ed.). Bumi Aksara.
- Deeng, L. R., Katuuk, D. A., & Tumurang, H. J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD GMIM V Tomohon. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13.
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 606–615.
<https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2754/>
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME>
- Muningsih. (2020). Peningkatan Percaya Diri Siswa pada Kelas V SDN 12 Rejang Lebong Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Manajer Pendidikan*, 14(3), 136–146.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56.
<https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Rachman, A. A., Djumahana, N., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 57–65.
- Raharjo, A. (2023). Survei Setara: 83,3 Persen Siswa SMA Anggap Pancasila Bisa Diganti. *News.Republika.Co.Id*, 1.
<https://news.republika.co.id/berita/r-uup0d436/survei-setara-833-persen-siswa-sma-anggap-pancasila-bisa-diganti>
- Resa A, C., Herpito, D. A., Baidhowi, M., & Santoso, S. (2023). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa melalui Model Role Playing pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Boyolali. *3 Rd E-Proceeding SENRIABDI 2023*, 3, 286–291.
- Santika, M., Kurniawan, P. W., & Yulia, S. (2023). Peningkatan Rasa Percaya Diri Dan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 255–270.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 61–67.
- Senawati. (2018). Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas IV SD Negeri 12 Kepahiang. *Jurnal PGSD Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 83–90.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>
- Yuliyanto, A., Farikhin, I., Sofiasyri, I., & Rogibah. (2023). *Model-Model Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar* (A. A. Rochim (ed.); 1st ed.). Purbalingga: Eureka Media Aksara.

Artikel in Press :

- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.

Jurnal :

- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of