

---

---

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PPKN MENGGUNAKAN  
METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA  
KELAS V SDN 11 GEDONG TATAAN**

Fitri Indah Sari<sup>1</sup>, Imam Subari<sup>2</sup>, Deri Ciciria<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

[fitriindah835@gmail.com](mailto:fitriindah835@gmail.com)<sup>1</sup>, [imam\\_subari@stkippgribl.ac.id](mailto:imam_subari@stkippgribl.ac.id)<sup>2</sup>, [cici201528@gmail.com](mailto:cici201528@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum maksimalnya perolehan hasil belajar PPKN siswa kelas V SDN 11 Gedong Tataan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar PPKN melalui metode pembelajaran *role playing* pada siswa V SDN 11 Gedong Tataan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA yang berjumlah 19 siswa dan objeknya adalah pembelajaran PPKN. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 7,41 (cukup aktif) pada siklus I menjadi 7,86 (aktif) pada siklus II. 2) Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I persentasenya sebesar 68,42% dan siklus II sebesar 84,21%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PPKN siswa kelas V SDN 11 Gedong Tataan.

**Kata Kunci:** Metode Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar PPKN

**Abstract:** The problem in this study is that the acquisition of PPKN learning outcomes for fifth grade students at SDN 11 Gedong Tataan has not been maximized. This study aims to determine the increase in activities and learning outcomes of PPKN through the role playing learning method for students V at SDN 11 Gedong Tataan. This research is a Classroom Action Research (CAR) with a cycle model that is carried out repeatedly and continuously. The subjects of this study were 19th grade VA students and the object was Civics Education learning. Methods of data collection is done through observation, tests and documentation. The results showed that 1) Student activity increased from an average of 7.41 (quite active) in cycle I to 7.86 (active) in cycle II. 2) Students' learning completeness also increased where in the first cycle the percentage was 68.42% and the second cycle was 84.21%. So it can be concluded that learning by applying the role playing learning method can increase the activities and learning outcomes of PPKN students of class V SDN 11 Gedong Tataan.

**Keyword:** Role Playing Learning Method, Civics Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

SDN 11 Gedong Tataan merupakan salah satu sekolah yang berada dibawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Pesawaran. Dengan banyaknya minat masyarakat untuk menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut, maka pihak sekolah dituntut untuk lebih meningkatkan kualitasnya baik dari faktor pembelajaran (kurikulum) yang nantinya akan bermuara pada kompetensi anak didik dan faktor pelayanan yang diberikan kepada anak

didik/ masyarakat agar merasa nyaman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran di SDN 11 Gedong Tataan sendiri sudah menggunakan kurikulum 2013. Selama pelaksanaan kurikulum 2013 tersebut menggunakan pendekatan pembelajaran tematik dari gabungan mata pelajaran dimana salah satu mata pelajaran tersebut adalah PPKN. Berlakunya kurikulum 2013 juga harus disertai dengan kinerja guru yang profesional dalam mendidik siswa baik dari segi afektif,

## PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PPKN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN 11 GEDONG TATAAN

kognitif, dan psikomotorik peserta didik sehingga siswa mampu mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN 11 Gedong Tataan, diketahui bahwa aktivitas siswa yang di dapat dari pengamatan langsung oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung di antaranya mendengarkan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mencatat penjelasan guru atau membuat rangkuman serta membaca buku yang telah disediakan. Dari macam-macam aktivitas belajar yang disebutkan di atas, secara keseluruhan belum semua siswa yang melakukan aktivitas tersebut. Ada beberapa siswa yang belum maksimal dalam memperhatikan serta mendengarkan penjelasan guru pada saat guru menjelaskan materi, misalnya beberapa siswa asik bercerita sendiri dengan temannya, belum seriusnya siswa mencatat materi yang telah diberikan oleh guru misalnya beberapa siswa asik bergurau dengan temannya, belum maksimalnya keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan walaupun telah diberikan kesempatan untuk bertanya misalnya beberapa siswa yang asik bercerita dan bermain dengan temannya tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga tidak tahu dengan apa yang akan ditanyakan, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKN menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan metode pembelajaran alternatif, yaitu salah satunya dengan penggunaan metode *role playing*. Metode *role playing* sesuai dengan karakter siswa yang aktif dan masih suka bermain.

Dengan metode *role paying* siswa dapat memahami konsep PPKN melalui pengalaman langsung yang didapatnya saat bermain peran. Diharapkan metode pembelajaran *role playing* dapat memacu minat dan motivasi siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar PPKN.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suryani dan Leo Agung, 2014:7). Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsung pembelajaran. Dengan kata lain, metode ini digunakan dalam konteks pendekatan secara personal antara pendidik dan peserta didik supaya peserta didik tertarik dan menyukai dengan materi yang diajarkan. Suatu pelajaran tidak akan pernah berhasil jika tingkat antusias peserta didik berkurang (Aqib, 2016:10).

Metode pembelajaran adalah suatu cara kerja yang sistematis dan umum, seperti cara kerja ilmu pengetahuan. Jika dilihat lebih dalam, kata metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *metha* berarti melalui atau melewati dan *hodos* adalah jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Parwati, 2018:122). Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar dan mendasari aktivitas guru dan peserta didik. Metode adalah cara menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Metode merupakan cara mengajar yang telah disusun berdasarkan prinsip dan sistem tertentu (Sani, 2014:90).

Menurut Huda (2017:208) metode pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Menurut Aqib (2016:184-185) metode sosiodrama dan bermain peran merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang dapat dikatakan bersama.

Winarno (2013:18) dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN) diartikan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Sementara Cholisin dalam Winarno (2013:6) pendidikan kewarganegaraan (PPKN) di Indonesia diartikan sebagai pendidikan politik yang fokus materinya adalah peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang semuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Sardiman (2014:96) aktivitas adalah prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Sebagai rasionalitasnya hal ini juga mendapatkan pengakuan dari berbagai ahli pendidikan. Sementara Suhana (2014 : 21) aktivitas

belajar adalah proses pembelajaran yang harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Suprijono (2015:6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Yang harus di ingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Menurut Bloom dalam Suprijono (2015:6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.

## METODE

Penelitian dilaksanakan di SDN 11 Gedong Tataan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V A SDN 11 Gedong Tataan yang berjumlah 19

# PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PPKN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN 11 GEDONG TATAAN

siswa. Sementara objek dalam penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PPKN siswa kelas V SDN 11 Gedong Tataan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. PTK atau penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, model kerja, proses, isi, komponen dan situasi.

Sani dkk (2020 :1) menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan meningkatkan mutu atau menyelesaikan masalah pada suatu kelompok subjek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakan yang dilakukan. Setelah peneliti mengamati dan melakukan refleksi atas tindakan pertama, kemudian diberikan tindakan lanjutan yang sifatnya menyempurnakan tindakan atau melakukan penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

Teknik pengumpulan data dibedakan menjadi dua, yaitu teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dan non tes.

## a. Tes

Widoyoko dalam Indrayanti (2015 : 99) Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Model tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes diberikan kepada siswa kelas V.A SDN

11 Gedong Tataan secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Tes ini dilaksanakan pada pembelajaran siklus I dan II melalui metode pembelajaran *role playing*.

## b. Observasi

Widiyoko dalam Indrayanti (2015 : 97) observasi merupakan salah satu model pengumpulan data dimana pengumpul data mengamati secara visual gejala yang diamati serta menginterpretasikan hasil pengamatan tersebut dalam bentuk catatan sehingga validitas data sangat tergantung pada kemampuan observer.

## c. Dokumentasi

Sugiyono dalam Indrayanti (2015 : 97) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain data sekolah, data siswa, data guru, daftar nilai siswa kelas V SDN 11 Gedong Tataan dan lain-lain.

Adapun indikator keberhasilan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Minimal 80% dari seluruh siswa kelas V SDN 11 Gedong Tataan mengalami ketuntasan belajar individual dalam pembelajaran PPKN dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
2. Indikator keberhasilan pada aktivitas belajar dikatakan berhasil jika rata-rata skor aktivitas peserta didik setiap siklusnya mengalami peningkatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya diketahui bahwa aktivitas belajar siswa meningkat selama pembelajaran dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa khususnya di kelas V SDN 11 Gedong Tataan. Peningkatan aktivitas siswa dari kegiatan siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9

**Peningkatan Rata-Rata Skor Aktivitas Belajar Siswa Siklus I & Siklus II Kelas VA SDN 11 Gedong Tataan Tahun Pelajaran 2021/2022**

Aspek Pengamatan	Siklus I		Siklus II	
	Rata-Rata	Kriteria	Rata-Rata	Kriteria
1	7,42	Cukup	7,84	Aktif
2	7,47	Cukup	7,74	Aktif
3	7,32	Cukup	7,95	Aktif
4	7,42	Cukup	7,89	Aktif
5	7,42	Cukup	7,89	Aktif
<b>Total Rata-Rata</b>	<b>7,41</b>	<b>Cukup</b>	<b>7,86</b>	<b>Aktif</b>

Sumber : Pengolahan Data

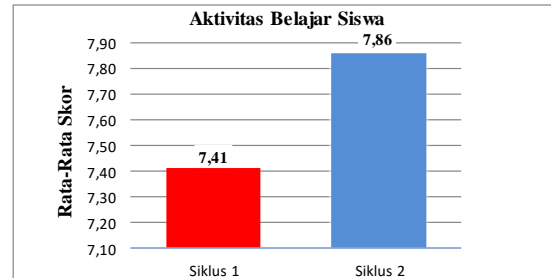
Berdasarkan tabel di atas diperoleh aktivitas belajar setelah dilakukan tindakan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II yang ditunjukkan dengan hasil skor rata-rata yang diperoleh.

Keterangan:

- a) Aspek Pengamatan
1. Aktivitas Siswa dalam Menjawab Pertanyaan Guru
  2. Aktivitas Siswa dalam Menanyakan Materi yang Diberikan
  3. Aktivitas Siswa dalam Mengerjakan Tugas (Individu)
  4. Aktivitas Siswa dalam Mengerjakan Tugas (Kelompok)
  5. Aktivitas Siswa dalam Mencari Sumber Belajar
- b) Kriteria Penilaian
- $\geq 8,00$  = Sangat Aktif 7,00  
 $- 7,49$  = Cukup Aktif

7,50 – 7,99 = Aktif 6,00  
 – 6,99 = Kurang Aktif

Perbandingan hasil antara aktivitas belajar siswa siklus I dan siklus II kemudian digambarkan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 4.1

**Diagram Skor Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 0,45 poin dari siklus I (7,41) ke siklus II (7,86). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VA SDN 11 Gedong Tataan.

Peningkatan aktivitas siswa kelas VA SDN 11 Gedong Tataan dari siklus I ke siklus II menunjukkan hasil yang baik setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing*. Adapun alasan meningkatnya aktivitas siswa ketika diterapkannya metode pembelajaran *role playing* diantaranya:

- a. Metode *role playing* mampu melatih keaktifan siswa terutama dalam hal kepercayaan diri di depan kelas, hadir metode *role playing* membuat siswa memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.
- b. Metode *role playing* mampu melatih keaktifan siswa terutama dalam hal membuat suasana kelas menjadi lebih

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PPKN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN 11 GEDONG TATAAN

dinamis dan antusias. Antusias dalam hal ini adalah rasa ingin menampilkan hal yang lebih bagus dibandingkan yang ditampilkan kelompok lainnya.

- c. Metode *role playing* mampu melatih keaktifan siswa terutama dalam hal mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh terhadap apa yang ditampilkan.

**2. Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II diketahui bahwa perolehan hasil belajar siswa meningkat dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di kelas VA SDN 11 Gedong Tataan. Peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

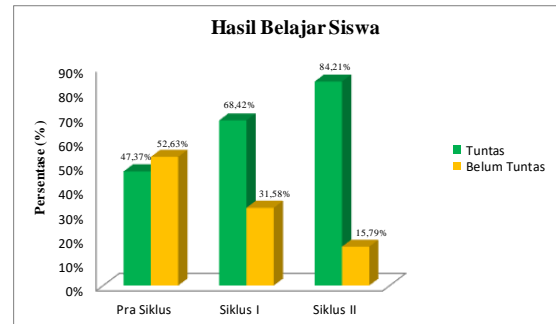
**Tabel 4.10**  
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas V SDN 11 Gedong Tataan

Hasil Belajar Siswa	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jml	Persentase	Jml	Persentase	Jml	Persentase
Tuntas	9	47,37%	13	68,42%	16	84,21%
Belum Tuntas	10	52,63%	6	31,58%	3	15,79%
Jumlah	19	100%	19	100%	19	100%

Sumber : Pengolahan data oleh peneliti

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil belajar sebelum dan sesudah dilaksanakan tindakan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil tes belajar yang diperoleh.

Adapun peningkatan persentase nilai siswa setiap siklusnya dapat digambarkan pada diagram berikut ini :



**Gambar 4.2**  
Diagram Persentase Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar diagram di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang guru lakukan baik dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II hasil belajar siswa kelas VA SDN 11 Gedong Tataan menunjukkan peningkatan setiap siklusnya dimana pada tahap pra siklus ketuntasan belajar yang dicapai hanya 9 siswa (47,37%) dengan rata-rata skor 61,32. Setelah menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I ketuntasan belajar naik menjadi 13 siswa (68,42%) dengan rata-rata skor 69,21 dan diperbaiki lagi pada siklus II sehingga ketuntasan belajar mencapai 16 siswa (84,21%) dengan nilai rata-rata skor mencapai 75,53. Dari hasil penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar dari tahap pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II, dan pada siklus II persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 80%. Untuk itu pelaksanaan perbaikan pembelajaran dihentikan di siklus kedua karena telah mencapai indikator keberhasilan.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas VA SDN 11 Gedong Tataan dari siklus I ke siklus II menunjukkan hasil yang baik setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing*. Adapun alasan meningkatnya hasil belajar siswa ketika

diterapkannya metode pembelajaran *role playing* diantaranya:

- a. Metode *role playing* mampu memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Hal ini tentu sangat membantu siswa dalam mendalami materi yang dipelajari sehingga siswa terbantu ketika mengerjakan soal tes yang diberikan.
- b. Metode *role playing* dapat merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. Hal ini tentu sangat diperlukan ketika siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan untuk dapat memberikan jawaban yang terbaik.
- c. Metode *role playing* mampu memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya. Pentingnya penghayatan siswa dalam belajar akan dapat dimanfaatkan siswa dalam mengerjakan tes yang diberikan, sehingga dapat memilih jawaban yang benar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VA SDN 11 Gedong Tataan. Dalam lembar observasi aktivitas belajar siswa tersebut terdapat lima aspek pengamatan dengan skor yang diberikan 9,8,7, dan 6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 7,41 (cukup aktif) pada siklus I menjadi 7,86 (aktif)

pada siklus II, dimana diperoleh peningkatan skor dari siklus I ke siklus II sebesar 0,45.

2. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PPKN siswa kelas VA SDN 11 Gedong Tataan. Dalam menilai hasil belajar siswa diberikan 20 soal pilihan ganda, jika benar mendapat skor 5 dan salah mendapat skor 0. Setelah diberikan evaluasi, hasil belajar yang diperoleh siswa dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan dan sudah menunjukkan tujuan indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%. Pada siklus I persentase ketuntasan belajar sebesar 68,42% dan pada siklus II meningkat sebesar 84,21%, dimana diperoleh peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 15,79%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal & Ali Murtdlo. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung : Satunusa.
- Huda, Miftahul. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Indrayanti, Ririn. (2015). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang*. Tersedia (online) di <https://node2.123dok.com/dt03pdf/123dok/000/266/266681.pdf.pdf?X-Amz-Content-Sha256=UNSIGNED-PAYLOAD&X-Amz-Content-Sha256=UNSIGNED-PAYLOAD> Diunduh pada tanggal 07 Januari 2022

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PPKN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN 11 GEDONG TATAAN

---

- Parwati, Ni Nyoman dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok :Raja Grafindo Persada.
- Sani. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2020). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Cetakan IV. Bandung : Refika Aditama.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.