

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP *CIVIC SKILLS* PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PPKN DI MA AL-FATAH PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Okta Mismiranda

Nomor Induk Mahasiswa: 06051282025030

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP *CIVIC SKILLS* PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PPKN DI MA AL-FATAH PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Okta Mismiranda

Nomor Induk Mahasiswa : 06051282025030

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan:

Mengetahui

Koordinator Program Studi

Camellia, S.Pd., M.Pd

NIP. 199001152019032012



Pembimbing Skripsi

Mariyani, S.Pd., M.Pd

NIP. 199303102019032021

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP *CIVIC SKILLS* PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PPKN DI MA AL-FATAH PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Okta Mismiranda

Nomor Induk Mahasiswa : 06051282025030

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah diajukan dan lulus pada:

Hari/Tanggal: Kamis/16 Mei 2024

Mengetahui

Koordinator Program Studi

Camellia, S.Pd., M.Pd

NIP. 199001152019032012



Pembimbing Skripsi

Mariyani, S.Pd., M.Pd

NIP. 199303102019032021

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Okta Mismiranda

NIM : 06051282025030

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap *Civic Skills* Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang di temukan terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang di jatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 18 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Okta Mismiranda

NIM. 06051282025030

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Tuhan yang selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengorbankan waktu, serta memberikan saran dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini, serta kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan IPS FKIP Unsri dan Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu Ibu Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D, Bapak Drs. Alfiandra, M.Si, Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si, Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H, Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si, Ibu Husnul Fatihah, S.Pd., M.Pd, Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd, Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd, Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd dan Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd, atas ilmu yang telah diberikan, serta kepada bapak Asep Syarifullah sebagai admin prodi PPKn atas bantuannya dalam penyelesaian administrasi skripsi ini.

Indralaya, 14 April 2024

Penulis



Okta Mismiranda

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil'Alamiin, sebagai rasa syukur kepada-MU Ya Allah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana. Skripsi ini di persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ibu Nuraini dan Bapak Syakirin yang selalu mendoakan, membimbing, memberikan dukungan dan semangat kepadaku, selalu siap bekerja keras untuk keberhasilan dan kesukseanku.
2. Saudara perempuanku Novi Arseni dan Lediana, S.E serta kedua kakak iparku Ramlan, S.H dan Randis Agasi, S.Pd yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan bantuan selama saya berkuliah.
3. Dosen pembimbingku Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd terima kasih telah membimbing dan memberikan arahan kepada saya baik selama perkuliahan maupun dalam pembuatan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Kepala Sekolah MA AL-Fatah Palembang Bapak H. Kahfi, S.Ag dan Guru PPKn MA Al-Fatah Palembang Ibu Nur'aini, S.Sos, yang telah membantu proses penelitian di sekolah sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Orang-orang terbaik disekitarku Tezari, Putri Jaya Lesmana, Ammela Anggun Maulida, Nurdiah, Adira Galih N.P.S dan teman-temanku lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih telah memberikan dukungan, perhatian, motivasi dan nasihat kebaikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan di FKIP PPKn angkatan 2020 Universitas Sriwijaya yang telah menguatkan dan membantu satu sama lain.
7. Diri saya sendiri, yang telah kuat berjuang dan berproses hingga saat ini.

Motto :

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” (QS. Al-Baqarah:286)

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Secara Tertulis	8
1.4.2 Manfaat Secara Praktis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Teori Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	9
2.1.1 Teori Model Pembelajaran.....	9
2.1.2 Teori Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
2.2 Teori <i>Civic Skills</i>	18
2.2.1 Pengertian <i>Civic Skills</i>	18
2.2.2 Indikator <i>Civic Skills</i>	19

2.3 Kerangka Berfikir.....	25
2.4 Alur Penelitian	28
2.5 Hipotesis.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Variabel Penelitian	31
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	31
3.3.1 DOV Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	32
3.3.2 DOV <i>Civic Skills</i>	35
3.4 Populasi dan Sampel	37
3.4.1 Populasi Penelitian.....	37
3.4.2 Sampel Penelitian.....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.5.1 Teknik Observasi	39
3.5.2 Teknik Tes	39
3.5.3 Teknik Angket	40
3.6 Uji Instrumen Penelitian	40
3.6.1 Uji Validitas	41
3.6.2 Uji Reliabilitas	41
3.7 Teknik Analisis Data.....	41
3.7.1 Uji Prasyarat.....	42
3.7.2 Uji Hipotesis	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	44
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	46

4.2.1 Deskripsi Data Hasil Observasi	46
4.2.2 Uji Instrumen Penelitian	47
4.2.3 Deskripsi Data Hasil Tes	50
4.2.4 Deskripsi Data Hasil Angket	57
4.3 Analisis Data Hasil Penelitian.....	61
4.3.2 Uji Persyaratan Analisis Data	61
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Simpulan	73
5.2 Saran.....	73
5.2.1 Bagi Pendidik.....	73
5.2.1 Bagi Peserta Didik	74
5.2.1 Bagi Sekolah	74
5.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya	74
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Non Equivalent Control Group Desgin</i>	30
Tabel 3.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	33
Tabel 3.3 Komponen <i>Intellectual Skills</i>	35
Tabel 3.4 Komponen <i>Participatory Skills</i>	36
Tabel 3.5 Populasi Penelitian.....	37
Tabel 3.6 Sampel Penelitian.....	38
Tabel 4.1 Rincian Pelaksanaan Kegiatan	44
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	48
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket.....	48
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes.....	49
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket.....	49
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Tes <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	50
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Tes <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	51
Tabel 4.8 Rekapitulasi Presentase Mengidentifikasi	52
Tabel 4.9 Rekapitulasi Presentase Memberikan Uraian	53
Tabel 4.10 Rekapitulasi Presentase Mengklasifikasi	54
Tabel 4.11 Rekapitulasi Presentase Menganalisis	54
Tabel 4.12 Rekapitulasi Presentase Melakukan Evaluasi	55
Tabel 4.13 Rekapitulasi Presentase Mengambil Keputusan	56
Tabel 4.14 Rekapitulasi Presentase Mempertahankan Pendapat	56
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Angket <i>Pretest</i> dan <i>Pot-test</i> Kelas Eksperimen.....	57
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Angket <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i> Pada Kelas Kontrol .	58
Tabel 4.17 Rekapitulasi Presentase Berinteraksi	59
Tabel 4.18 Rekapitulasi Presentase Memonitor atau Memantau	60
Tabel 4.19 Rekapitulasi Presentase Mempengaruhi	61
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas Data <i>Intellectual Skills</i> Peserta Didik	61
Tabel 4.21 Hasil Uji Normalitas Data <i>Participatory Skills</i> Peserta Didik.....	62
Tabel 4.22 Hasil Uji Homogenitas Data Tes	63
Tabel 4 23 Hasil Uji Homogenitas Data Angket	63

Tabel 4.24 Hasil Uji Hipotesis Tes <i>Intellectual Skills</i> Peserta Didik.....	64
Tabel 4.25 Hasil Uji Hipotesis Angket <i>Participatory Skills</i> Peserta Didik	65
Tabel 4.26 Rekapitulasi Keseluruhan Tes <i>Intellectual Skills</i>	70
Tabel 4.27 Rekapitulasi Keseluruhan <i>Participatory Skills</i>	71

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	27
Bagan 2.2 Alur Penelitian	28

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Rekapitulasi Data Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	47
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Usul Judul Skripsi	81
Lampiran 2. Surat Validasi Judul Skripsi	82
Lampiran 3. Surat Keterangan Pembimbing Skripsi.....	83
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian FKIP	85
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan	86
Lampiran 6. Surat Persetujuan Penelitian di MA Al-Fatah Palembang.....	87
Lampiran 7. Surat Izin Telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah	88
Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	89
Lampiran 9. Teks Drama <i>Role Playing</i>	115
Lampiran 10. Kisi-Kisi Instrumen Observasi	126
Lampiran 11. Lembar Observasi.....	129
Lampiran 12. Kisi-Kisi Instrumen Tes	131
Lampiran 13. Instrumen Tes	133
Lampiran 14. Kisi-Kisi Instrumen Angket	140
Lampiran 15. Instrumen Angket	141
Lampiran 16. Hasil Uji Validitas Instrumen	144
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian	147
Lampiran 18. Kartu Bimbingan Skripsi	149
Lampiran 19. Rubrik Perbaikan Ujian Akhir Program (UAP)	153
Lampiran 20. Surat Keterangan Pengecekan Similarity	155
Lampiran 21. Hasil Pemeriksaan Plagiat	156

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap *Civic Skills* Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang

Oleh:
Okta Mismiranda
Nomor Induk Mahasiswa : 06051282025030
Pembimbing : Mariyani, S.Pd., M.Pd
Program Studi: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan


ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap *civic skills* peserta didik pada pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* dengan jenis *non equivalent control group design* yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas XI dengan jumlah 47 peserta didik, dengan sampel penelitian kelas XI MIA 1 dan XI MIA 2 yang berjumlah 33 peserta didik diambil menggunakan teknik *non probability* jenis *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes, angket skala *likert*, dan observasi. Berdasarkan dari hasil penelitian ini bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap *civic skills* peserta didik. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 27 didapatkan nilai signifikansi data *intellectual skills* sebesar 0,037 dan data *participatory skills* nilai signifikansi sebesar 0,027 dengan taraf signifikan (α) 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh adalah $\text{sig} < \alpha$ ($0,037 < 0,05$) dan ($0,027 < 0,05$) Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap *civic skills* peserta didik pada pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang.


Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, *Civic Skills*, *Intellectual Skills* dan *Participatory Skills*

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn


Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi,


Mariyani, S.Pd., M.Pd
NIP. 199303102019032021

The Effect of the Application of the Role Playing Learning Model on the Civic Skills of Students in PPKn Learning at MA Al-Fatah Palembang

By

Okta Mismiranda

Student Identification Number : 06051282025030

Supervisor: Mariyani, S.Pd., M.Pd

Study Program: Pancasila and Civic Education

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the application of role playing learning models on the civic skills of students in PPKn learning at MA Al-Fatah Palembang. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design method with a type of non-equivalent control group design consisting of an experimental class and a control class. The population in this study was the entire class XI with a total of 47 students, with a research sample of class XI MIA 1 and XI MIA 2 totaling 33 students taken using a non-probability technique type of purposive sampling. Data collection techniques in this study used tests, likert scale questionnaires, and observations. Based on the results of this study that the application of role playing learning models affects the civic skills of students. This is evidenced based on the results of the hypothesis test using the independent sample t-test with the help of SPSS version 27 obtained a significance value of intellectual skills data of 0.037 and participatory skills data significance value of 0.027 with a significant level (α) of 0.05. This shows that the results obtained are $\text{sig} < \alpha$ ($0.037 < 0.05$) and ($0.027 < 0.05$) This, it can be concluded that there is an influence of the application of role playing learning models on the civic skills of students in PPKn learning at MA Al-Fatah Palembang.

Keywords: Learning Model Role Playing, Civic Skills, Intellectual Skills and Participatory Skills

Approve Off

Coordinator of PPKn Study Program



Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012

Supervisor



Mariyani, S.Pd., M.Pd
NIP. 199303102019032021

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah salah satu hal yang penting bagi manusia, karena pada hakikatnya manusia merupakan *homo educandum* yang artinya bahwa manusia itu makhluk terdidik yang dapat di didik dan menjadikan manusia sebagai makhluk yang mampu memperoleh pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu hal yang bersifat fundamental dalam membangun peradaban bangsa dan negara. Semakin berkembangnya dan mengalami perubahan terhadap peradaban dunia saat ini maka, semakin kompetitif persaingan antar bangsa. Agar mampu bersaing maka memerlukan sumber daya manusia yang terampil dan mumpuni di bidangnya masing-masing, supaya dapat termasuk dalam sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas SDM perlu ditingkatkan agar mampu mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta sumber daya manusia tersebut dapat ditingkatkan melalui pendidikan (Priatna, Asep & Ghea Setyarini, 2019). Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan ialah hal yang penting bukan hanya pada negara kita saja melainkan hampir setiap negara memposisikan variabel pendidikan menjadi hal yang utama terhadap pembangunan bangsa dan negara.

Pentingnya pendidikan bagi manusia menjadikan negara kita memberikan penegasan bahwa pendidikan ialah hak yang harus dimiliki oleh setiap warga negara, hal ini sesuai dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat (1) yang menegaskan bahwa “setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Selanjutnya, berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat 1).

Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan berperan penting terhadap suatu negara guna membentuk warga negaranya dan mengembangkan sumber daya manusia, maka dari itu menciptakan sumber daya manusia yang berpotensi dan berkualitas dapat membangun perubahan bagi perkembangan masyarakat. Dari hal tersebut yang menjadi salah satu faktor pendukung dalam mencapai tujuan pendidikan nasional dan berhasilnya keberlangsungan proses pembelajaran di sekolah ialah pendidik.

Pada dunia pendidikan, pendidik atau guru merupakan orang yang memberikan atau mengajarkan ilmunya ke peserta didik. Kemampuan guru yang baik dalam proses pembelajaran dapat mencapai keberhasilan guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain menitikberatkan pada guru, yang tidak kalah penting yaitu pada perilaku peserta didik saat proses pembelajaran. Saat di kelas banyak permasalahan yang dihadapi peserta didik, misalnya kurang semangatnya dalam belajar atau hilangnya motivasi belajar yang disebabkan tidak menyukai pelajaran tersebut. Salah satu mata pelajaran yang dianggap peserta didik membosankan yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Hal tersebut diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fahmi & Harmanto (2021) berjudul Pelaksanaan Pembelajaran PPKn Menggunakan Model *Probing Prombting* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa di SMP Negeri 5 Gresik yang didapatkan bahwa hasil observasinya di SMP N 5 Gresik, pada pembelajaran PPKn guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah juga saat menyampaikan materi tidak memperhatikan respon dari peserta didik, selain itu juga peserta didik kelas 7 mengungkapkan bahwa PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang kurang menarik, kurang begitu penting, dan banyak menghafalnya. Selanjutnya juga dari penelitian Nursheilaroyce & Suendarti (2020) berjudul Persepsi Siswa atas Kompetensi Pedagogik Guru dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa SMP Negeri di Jakarta Barat, didapatkan fakta bahwa banyak peserta didik di SMP Jakarta Barat yang menganggap mata pelajaran PPKn ialah pelajaran yang

menjenuhkan, terkesan monoton, dan menyebabkan peserta didik sulit dalam menguasai materi. Selain itu masih kurangnya motivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung dimana peserta didik masih bermain saat belajar, tidak mempunyai keberanian dan kurang antusias saat menjawab pertanyaan dari guru. Kemudian seperti hasil observasi Alanur dkk., (2022) di SMA Al Azhar Mandiri Palu yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar PPKn Bermuatan Nilai Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Karakter Kewarganegaraan Siswa, didapatkan hasil bahwa dalam pembelajaran PPKn masih monoton, dimana pada kegiatan belajar berlangsung hanya menggunakan satu bahan ajar yaitu buku paket, fakta lainnya bahwa saat mengajar guru masih menggunakan metode ceramah (satu arah) dan tidak menggunakan alat bantu.

Ketiga hasil observasi dan data lapangan tersebut menunjukkan permasalahan yang biasa dialami peserta didik sehingga membuat mereka merasa bosan atau tidak antusias saat pembelajaran PPKn berlangsung adalah masih monoton atau metode yang dipilih tenaga pendidik yaitu menggunakan metode ceramah atau mengajar satu arah sehingga membuat pelajaran PPKn dianggap pelajaran yang kurang menarik atau membosankan. Sehingga dibutuhkan pemilihan metode dan model pembelajaran yang tepat agar mampu membuat peserta didik aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, dan tidak membuat peserta didik merasa bosan.

Padahal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang penting terhadap pendidikan di Indonesia. PPKn memiliki tujuan yaitu mempersiapkan peserta didik agar dapat menjadi warga negara yang baik dan mempunyai komitmen yang kuat guna mempertahankan integritas nasional dan kebhinnekaan di Indonesia (Nurmalisa dkk., 2020). Mewujudkan warga negara yang baik atau *good citizen ship* maka, diperlukan bekal kepada peserta didik agar dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraannya (*civic skills*) guna membentuk warga negara yang cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab. Selaras yang dikemukakan oleh Nduru dkk., (2022) bahwa *civic skills* adalah pengetahuan kewarganegaraan yang dikembangkan dari keterampilan dari dalam diri, menjadikan pengetahuan suatu hal yang memiliki makna karena bermanfaat

untuk menghadapi permasalahan di kehidupan berbangsa dan bernegara. Keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) terdiri dari dua bagian, diantaranya keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan partisipasi (*participatory skills*) (Wijanto dkk., 2019). Keterampilan intelektual (*civic skills*) adalah keterampilan yang dimiliki oleh warga negara meliputi kemampuan memiliki wawasan yang luas, memiliki rasa tanggung jawab dan efektif, serta berfikir kritis saat menyelesaikan masalah (Winarningsih dkk., 2021). Sedangkan keterampilan partisipasi (*participatory skills*) adalah bagian dari implementasi atau penerapan pengetahuan dan pengalaman yang telah didapatkan, kemampuan partisipasi warga negara tersebut yaitu dalam berkontribusi pada proses politik dan pemerintahan yang dapat mempengaruhi jalannya kehidupan politik (Tamalia, 2022).

Menanamkan pengetahuan kewarganegaraan kepada peserta didik menjadi urgensi saat ini, hal tersebut bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang mempunyai keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*). Dapat disimpulkan bahwa *civic skills* ini perlu ditanamkan didalam diri peserta didik karena berkaitan dengan partisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, misalnya bekerja sama, kemampuan komunikasi, dan mengambil keputusan secara demokratis. Keberhasilan dalam penanaman *civic skills* terhadap peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar, guru diharuskan merancang terlebih dahulu bagaimana kegiatan belajar di kelas dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tentunya dalam merancang kegiatan belajar yang baik dan dapat mencapai tujuan, didukung juga dari keterampilan guru dalam mengelola kelas. Pamela dkk., (2019) mengungkapkan bahwasannya keterampilan guru ialah seperangkat kecakapan guru dalam melatih aktivitas terhadap pengalaman dari individu serta dapat membantu dalam menyesuaikan diri pada lingkungan dan membantunya berkembang. Salah satunya ketepatan dalam memilih model pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berhasilnya model pembelajaran diterapkan sesuai pada tingkat perkembangan kognitif peserta didik dan fasilitas atau sarana yang tersedia (Mujiburrahman dkk., 2023). Sebenarnya banyak model pembelajaran yang dapat

dipilih guru dalam mendukung proses kegiatan belajarnya agar tidak monoton dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif menanamkan *civic skills* pada peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung penanaman *civic skills* yaitu model *role playing*. Yulianto, dkk., (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran *role playing* sebagai model pembelajaran yang terdapat pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan skenario yang disiapkan guru. Jadi, saat pembelajaran berlangsung peserta didik diminta untuk menemukan makna dari perannya dan dari hal tersebut peserta didik mendapat pengalaman yang dapat dikembangkan di lingkungan masyarakat.

Uraian diatas diperkuat dari penelitian terdahulu yang selaras dengan penelitian ini yaitu penelitian pertama yang dilakukan oleh Wijaya (2018) yang berjudul Pengaruh Model Bermain Peran Berbantuan Multimedia dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Keterampilan Kewarganegaraan Peserta Didik, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: Pertama, penggunaan model bermain peran (*role playing*) berbantuan multimedia saat pembelajaran PPKn hasilnya sangat baik dan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan *civic skills* peserta didik. Kedua, adanya perbedaan dari kelas kontrol dan eksperimen terhadap keterampilan kewarganegaraan. Ketiga, adanya perbedaan dari kelas kontrol dan eksperimen terhadap keterampilan intelektual. Keempat, dari kelas kontrol dan eksperimen terhadap keterampilan partisipasi. Hasil penelitiannya juga mengemukakan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* menggunakan multimedia dapat memberikan makna pada pembelajaran PPKn, karena dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara muda yang mampu aktif berperan di masyarakat, memiliki *value education*, dan menggali nilai sosial.

Penelitian kedua oleh Martayadi & Marzuki, (2019) yang berjudul Keefektifan Metode *Role Playing* Untuk Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, hasil penelitiannya : Pertama, bahwa metode *role playing* efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Kedua, penanaman nilai-nilai Pancasila menggunakan metode konvensional juga efektif.

Ketiga, penerapan metode role playing lebih efektif dibanding dengan metode konvensional dalam penanaman nilai-nilai Pancasila.

Penelitian ketiga oleh Misbahudin (2021) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika, hasilnya bahwa kegiatan belajar dengan bermain peran berpengaruh yang cukup signifikan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik, kemudian dari angket yang telah dianalisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model bermain peran mampu menumbuhkan semangat kebangsaan peserta didik. Disebabkan karena peserta didik mampu merasakan secara langsung peristiwa sumpah pemuda, dimana mereka memperagakan tokoh yang terlibat dalam sejarah Kongres Pemuda.

Hasil ketiga penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu pada variabel x yaitu model pembelajaran *role playing*, namun pada variabel y berbeda. Perbedaan dari variabel y tersebut tidak terlalu kontras dengan yang dilakukan peneliti, dimana penelitian ini variabel y nya *civic skills* dan pada ketiga penelitian terdahulu masih berkaitan dengan *civic skills* yaitu meneliti mengenai pembelajaran PPKn atau kemampuan yang berkaitan dengan *civic skills*.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan ketiga sekolah, pertama MAN 3 Palembang didapatkan hasil dari lembar angket terbuka kepada salah satu guru yang mengajar PPKn, didapatkan hasil bahwa model yang biasa digunakan yaitu model pembelajaran diskusi, *galery walk*, dan *jigsaw*. Kemudian hasil persentase tingkat berpikir peserta didik sebesar 85% dan hasil persentase pada partisipasi peserta didik dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru yaitu 85% dari 100%.

Hasil studi pendahuluan yang kedua yaitu di MA Al-Fatah Palembang didapatkan juga dari lembar angket terbuka kepada guru PPKn yaitu bahwa model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional atau belum variatif dalam penggunaan model pembelajaran dan dominan menggunakan metode ceramah. Kemudian, hasil persentase tingkat berpikir peserta didik 70% dan hasil

persentase pada partisipasi dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru yaitu 60%, dari 100%.

Studi pendahuluan yang ketiga yaitu di SMA Sriwijaya Negara melalui lembar angket terbuka yang diberikan kepada guru PPKn mendapatkan hasil bahwa model pembelajaran yang biasa digunakan adalah *discovery learning*. Kemudian, hasil persentase tingkat berpikir peserta didik 85% dan hasil persentase pada partisipasi dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru yaitu 83% dari 100% .

Hasil uraian diatas terlihat bahwasannya keterampilan kewarganegaraan dalam artian keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan partisipasinya (*participatory skills*) peserta didik di MA Al-Fatah Palembang kelas 11 masih lemah perlu adanya peningkatan kemampuan kewarganegaraan (*civic skills*) peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Maka, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap *Civic Skills* Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Pada pemaparan masalah tersebut, dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah bagaimana pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap *Civic Skills* Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang?

1.3 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di rumusan masalah, didapatkan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap *Civic Skills* Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn di MA Al-Fatah Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengharapkan mampu menjadi berbagai kegunaan diantaranya yaitu :

1.4.1 Manfaat Secara Tertulis

Penelitian ini dapat mendatangkan kontribusi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model *role playing*.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

1.4.2.1 Bagi Sekolah

Harapannya hasil dari penelitian ini dapat menjadi saran bagi sekolah dalam proses penerapan model model *role playing*.

1.4.2.2 Bagi Guru

Harapannya dari penelitian ini dapat meningkatkan kompetensi, menambah wawasan, dan motivasi guru dalam menerapkan model *role playing*.

1.4.2.3 Bagi Mahasiswa

Harapannya hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi mahasiswa untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model *role playing*.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk memenuhi persyaratan tugas akhir dalam mencapai gelar sarjana Program Studi PPKn FKIP UNSRI. Juga adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan serta pemahaman peneliti yang berhubungan dengan penerapan model *role playing*. Pada akhirnya dapat menjadi pelajaran bagi peneliti untuk menerapkan model *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alanur, S. N., Nawing, K., Septiwiharti, D., Syuaib, D., & Jamaludin, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Bermuatan Nilai Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Karakter Kewarganegaraan Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 107.
- Andini, A. N., Andrizal, A., & Mailani, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Sdn 017 Jaya Kopah Kecamatan Kuantan Tengah. *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, 3(1), 22-30.
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114.
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Baso Madiung, S. H., Zainuddin Mustapa, D., & Chakti, A. G. R. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan: Civic Education* (Vol. 1). Celebes Media Perkasa.
- Fahmi, A. N., & Harmanto, H. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran PPKn Menggunakan Model Probing Prompting Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Di SMP NEGERI 5 GRESIK. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 10(2), 289–303.
- Febrianti, N., Nur, S. M., & Juwita, S. R. (2023). Penguatan Civic Skills melalui Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menumbuhkan Partisipasi Mahasiswa sebagai Warga Negara. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 14-21.
- Gustama, I. W. (2019). Penerapan Model Pbl (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kewarganegaraan (Civic Skills) Siswa Kelas Xi Ia6 Sma Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 7(1), 1-9.
- Hasan, M., Harahap, T. K., Trisnawati, S. N. I., Hamzah, H., Munte, A., Simanungkalit, L. N., ... & Marningsih, W. (2023). *Pengantar Pendidikan Indonesia: Arah Baru Dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila*. Sukoharjo: Tahta Media.

- Hamzah, A. (2014). Evaluasi pembelajaran matematika. *Jakarta: rajawali pers.*
- Hamzah, A dan Muhlissarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jas, J. Achmad, S., S, & Alvi, R., R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133–144.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- 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.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23.
- Misbahudin, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Citizenship Virtues*, 1(1), 7–14.
- Mujiburrahman, M., Suhardi, M., & Hadijah, S. N. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Project Base Learnig Di Era Kurikulum Merdeka. *Community : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 91–99.
- Nduru, S. M., Manurung, E. R., & Ginting, S. (2022). Hubungan Hasil Belajar Pkn Dengan Ketrampilan Kewarganegaraan (Civic Skill) Siswa Kelas XI SMA Etis Landia Medan Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4, 22–32.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56.
- Nurhasanah, M. (2020). Role Model Pembelajaran Sebagai Sarana Inovatif Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Keagamaan Islam*, 6(1), 85–95.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Civic Conscience.

Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN, 7(1), 34–46.

Nursheilaroyce, A., & Suendarti, M. (2020). Persepsi Siswa atas Kompetensi Pedagogik Guru dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa SMP Negeri di Jakarta Barat. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 80-92.

Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish

Pamela, I. S., Chan, F., Yantoro, Fauzia, V., Susanti, E. P., Frimals, A., & Rahmat, Ok. (2019). Keterampilan Guru Dalam Mengelola Kelas. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(3), 23–30.

Pratama, Y., Adha, M. M., & Rohman, R. (2023). Pengaruh Kegiatan Forum Pendidikan Kewarganegaraan Fkip Unila (Fordika) Terhadap Pengembangan Civic Skill Mahasiswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 10(1), 12–22.

Priatna, Asep dan Ghea Setyarani. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2).

Prihandini, S. D., Suryono, H., & Winarno, W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Intellectual Skills Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sma Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal PPKn: Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 62-71.

Priyastama, R. (2017). *Buku Sakti Kuasai SPSS, Pengolahan Data & Analisis Data*. Yogyakarta: Start Up

Revita, R., Kurniati, A., & Andriani, L. (2018). Analisis instrumen tes akhir kemampuan komunikasi matematika untuk siswa smp pada materi fungsi dan relasi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 8-19.

Saputri, C. E., Yanzi, H., Hidayat, O. ., & Mentari, A. (2019). Analisis Pengembangan Civic Skills Peserta Didik Oleh Guru PPKN di MTS Al-Ikhlas Tanjung Bintang Lampung Selatan. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 8(2), 1–16.

Saralee, A. W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Drama Dengan Model *Role Playing* di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia Pendidikan Dasar*, 1(2), 36-43.

Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61–67.

<https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>.

- Setiawan, H. R., & Abrianto, D. (2021). *Menjadi Pendidik Profesional* (Vol. 1). umsu press.
- Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sulastri, S. et al (2020). Kompetensi Profesional Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Education Research*, 1(3), 258-264.
- Sawaluddin. (2022). *Metode dan Modul Pembelajaran*. Lombok Tengah: Yayasan Hamjah Diha
- Tamalia, I. (2022). Analisis Komparatif Civic Skills Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Time Token Dan Konvensional Pada Mata Pelajaran PPKn Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 1 Bandar Mataram.
- Ulfah, S. M., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 83-91.
- US Department of Education. (2010). *Civics Framework for the 2010 National Assessment of Educational Progress*. Washington DC: National Assessment Governing Board
- Wijaya, A. K. (2018). *Pengaruh Model Bermain Peran Berbantuan Multimedia Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Keterampilan Kewarganegaraan Peserta Didik* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Wijianto, W. (2019). Relevansi Sumber Belajar Ketahanan Nasional Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dengan Indikator Pencapaian Kompetensi Siswa (Studi di SMA Negeri 1 Surakarta, Jawa Tengah). *Jurnal Ketahanan Nasional*, 25(3), 393-408.
- Winarningsih, W., Lestari, V., Wardani, R., & Adha, M. M. (2021). *Penguatan Civic Virtue Pada Pembelajaran Ppkn Dalam Rangka Menghadapi Era Society 5.0*. 191–196.
- Yuliana, E., & Suaida, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Mertak Kesambik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol.*, 5(1), 14–25.
- Yulianto, L., & Tukidi, T. (2020). Studi Komparasi Hasil Belajar Ips Dengan Menerapkan Metode Role Playing Dan Metode Ceramah Bervariasi Dalam Pembelajaran Ips Siswa Kelas VII Smp Negeri 2 Jakenan Kabupaten Pati. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(2), 146–154.

Zuria, S. F., & Suyanto, T. (2018). Kajian Keterampilan Intelektual Mahasiswa UNESA Dalam Mengenali Berita Hoax Di Media Sosial. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 6(6), 1–16.