



KONTRIBUSI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MENGGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK PENGEMBANGAN KETERAMPILAN INTELEKTUAL SISWA

Apriyanda Kusuma Wijaya¹, Urip Giyono², Muhammad Mona Adha³

¹IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jl. Perjuangan, Sunyaragi, Kesambi, Kota Cirebon 45131

²Universitas Muhammadiyah Cirebon, Jl. Tuparev No 70, Kedungjaya, Kedawung,
Cirebon, 45153

³Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro, Rajabasa, Bandar
Lampung, 35141

¹apriyandawijaya@syekhnrjati.ac.id

ABSTRAK

Riset ini bertujuan mengetahui efek pembelajaran PKn yang menggunakan *model role playing* terhadap keterampilan intelektual siswa. Riset ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Siswa SMK Telkom Bandung secara keseluruhan yang berjumlah 858 siswa menjadi populasi penelitian kemudian untuk sampelnya yaitu 32 siswa kelas X Multimedia-2 sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa kelas X Multimedia-3 sebagai kelas kontrol. Riset ini menggunakan observasi, tes, dan angket sebagai instrument penelitian. Pengolahan dan analisis data menggunakan uji statistik *inferensial parametrik Uji-T* dengan bantuan software aplikasi SPSS versi 20. Hasil riset ini menunjukkan bahwa pembelajaran PKn yang menggunakan model *role playing* berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan intelektual siswa. Siswa pada kelas yang menggunakan model *role playing* (kelas eksperimen) memiliki keterampilan intelektual yang lebih baik dibandingkan siswa pada kelas pembelajaran konvensional ceramah (kelas kontrol). Keterampilan intelektual dalam penelitian ini meliputi kemampuan dalam mengidentifikasi masalah, mendeskripsikan masalah, dan mengambil sikap terhadap masalah. Hal tersebut dibuktikan dengan mean pada kelas eksperimen yang lebih besar daripada mean pada kelas kontrol.

Kata Kunci: *Keterampilan Intelektual, Model Role Playing*

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of Civics Education using role playing models on students' intellectual skills. This research uses a quasi-experimental method with a quantitative approach. Overall Telkom Bandung Vocational School students become the study population then for the sample that is students of class X Multimedia-2 as an experimental class and class X Multimedia-3 as a control class. This research uses observation, tests, and questionnaires as research instruments. Processing and data analysis using test statistics T-parametric inferential T-Test with the help of SPSS version 20 application software. The results of this research indicate that Civics Education using role playing models influences the development of students' intellectual skills. Students in classes using models role playing (experimental classes) have better intellectual skills than students in conventional learning classes lectures (control classes). Intellectual skills in this study include the ability to identify problems, describe problems, and take attitude towards problems. This is evidenced by the mean in the experimental class that is greater than the mean in the control class.

Keywords : Intellectual Skills, Role Playing Model

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) akan selalu memiliki keterkaitan dengan kondisi dan dinamika global. Kaitan tersebut secara langsung berdampak pada sikap dan cara berpikir siswa. Di era yang semakin berkembang menuntut pendidikan pancasila dan kewarganegaraan mengembangkan keterampilan intelektual (*intelektual skills*) yang merupakan bagian dari keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) pada kompetensi kewarganegaraan (Suwarma Al Muchtar, 2000; U. dan D. B. Winataputra, 2012). Hal tersebut dilakukan untuk mempersiapkan generasi muda yang aktif dimasyarakat bahwasanya pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu pelajaran dipersekolahan yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan warganegara muda agar nantinya menjadi generasi penerus yang dapat berperan aktif didalam masyarakat (Cogan, 1999) .

Pelaksanaan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia mengemban amanah cita-cita dari pembukaan UUD NRI 1945 dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, yang lebih jelas dijabarkan dalam UU. No. 20 tahun 2003 Tentang Sisdiknas yang mengandung inti bahwa pendidikan dilaksanakan untuk menumbuhkembangkan potensi siswa yang nantinya diperlukan masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan kewarganegaan

dalam melaksanakan misi nasional dapat dilakukan melalui koridor pendidikan berbasis nilai dan mengemban misi pendidikan kewarganegaraan untuk demokrasi, sehingga PKn hendaknya mengkaji konsep besar yang disesuaikan dengan era globalisasi (Komalasari, 2011). Konsep besar globalisasi antara lain seperti kebebasan berdemokrasi, HAM, kemudian menjadikan hukum sebagai dasar segala aktifitas bernegara (*supremacy of law/rule of law*) yang berdasar pada sepuluh pilar demokrasi (*The ten pillars of Indonesian constitutional democracy*), meliputi: prinsip Ketuhanan Yang Maha Esa; HAM; kedaulatan bagi rakyat; rakyat yang cerdas; pemisahan kekuasaan negara; sistem otonomi daerah; sistem supremasi hukum (*rule of law*); peradilan yang transparan; kesejahteraan bagi rakyat; dan berkeadilan sosial (Sanusi, 1999). Pembelajaran PPKn dirasa perlu untuk berorientasi pada konsep yang tanggap terhadap perkembangan global dengan lebih kreatif, aktif, merangsang keterampilan kewarganegaraan siswa, terlebih keterampilan berpikir kritis untuk pengembangan keterampilan intelektual siswa. Mengingat saai ini masih umum digunakannya system pembelajaran konvensional dalam pembelajaran PPKn sehingga keterampilan intelektual siswa belum berkembang secara optimal.

Observasi yang dilakukan peneliti pada siswa SMK Telkom Bandung, pembelajaran konvensional ceramah cenderung monoton dan berakibat pada menurunnya tingkat partisipasi dan daya berpikir siswa. Pembelajaran konvensional ceramah juga dirasa belum maksimal dalam mengembangkan keterampilan intelektual siswa karena belum selaras dengan teori pengajaran sosial. Teori pengajaran sosial merupakan sebuah teori yang melandasi salah satu model belajar kooperatif, dimana didalam teori tersebut dikatakan bahwa gejala-gejala sosial yang ada didalam masyarakat bisa menjadi sebuah pembelajaran untuk meningkatkan produktifitas kemampuan sosial (Joyce, 2009). Salah satu hasil dari pengembangan pembelajaran kooperatif adalah disempurnakannya model *Role playing*. Esensi *Role Playing* yaitu keterlibatan antara partisipan dan peneliti dalam memahami masalah yang sama untuk memunculkan resolusi damai. Proses *role playing* berperan untuk mengeksplorasi perasaan atau emosional siswa, mewujudkan pandangan serta menransfer mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengeksplorasi materi dan pembelajaran dengan cara yang berbeda (Joyce, 2009).

Berdasarkan latarbelakang permasalahan yang telah dijabarkan oleh penulis, pembelajaran konvensional ceramah dirasa kurang dapat

mengembangkan keterampilan berpikir siswa, sehingga orientasi pembelajaran bermakna kebersamaan tidak dilakukan secara maksimal. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang memiliki tujuan pengembangan kompetensi keterampilan intelektual menjadi mata pelajaran yang penting bagi siswa di SMK agar memiliki keterampilan intelektual yang baik seperti keterampilan berpikir kritis, mengidentifikasi permasalahan, mendeskripsikan permasalahan, dan mengambil sikap dalam proses penyelesaian masalah, hal tersebut pernah diteliti oleh (Hersted, 2017) bahwa pengalaman *role playing* dalam mengembangkan keterampilan berdialog dalam menyelesaikan masalah. Untuk mencari solusi tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji perkembangan keterampilan intelektual siswa dengan menggunakan model *role playing* sebagai upaya modernisasi atau pembaharuan serta peningkatan efektifitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Riset ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitiannya yaitu *pretest dan posttest Control Group*. Populasi dalam riset ini adalah siswa di SMK Telkom Bandung pada tahun 2018 yang terdiri dari 25 rombongan belajar kelas dengan jumlah keseluruhan 858 siswa. Kemudian Sampelnya ditentukan berdasarkan karakteristik siswa di kelas yang setara dari jenjang kelas, aktifitas dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman peneliti dan guru-guru lain yang mengajar. Mengingat dalam kajian penelitian ini juga menggunakan multimedia sebagai alat pembelajaran maka akan relevan apabila diambil dari 2 kelas yakni siswa kelas X Multimedia-2 (kelas eksperimen) dan kelas X Multimedia-3 (kelas control). Riset ini menggunakan observasi, tes dan angket sebagai instrument penelitiannya, instrument tersebut sebelum digunakan telah diuji coba dan dinyatakan valid dengan tingkat realibilitas sangat baik. Analisis data menggunakan menggunakan uji statistik *inferensial parametric* dengan bantuan *software* statistik SPSS 20. Dalam riset ini terdapat dua variabel penelitian yaitu pembelajaran PPKn menggunakan model *role playing* sebagai variabel X dan keterampilan intelektual siswa sebagai variabel Y.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian menunjukkan kondisi keterampilan intelektual (Y) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol data *Pre-test Post-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Nilai Rata-Rata Pre-test dan Post-test Keterampilan Intelektual Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Indikator	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Rata-Rata		Peningkatan		Rata-Rata		Peningkatan	
		Pre-test	Post-test	Rata-Rata	%	Pre-test	Post-test	Rata-Rata	%
1	Mengidentifikasi Masalah	0,47	0,62	0,16	15,56	0,49	0,56	0,07	6,67
2	Mendeskripsikan	0,52	0,72	0,19	19,44	0,34	0,47	0,13	13,33
3	Mengambil Sikap	0,44	0,69	0,26	25,56	0,54	0,63	0,09	9,44
	Jumlah	1,43	2,03	0,61	60,56	1,37	1,67	0,29	29,44

Dari data table diatas didapatkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata yang cukup besar pada kelas eksperimen, pada sub-indikator mengidentifikasi masalah mengalami kenaikan sebesar 0,16 atau 15,56%, sub-indikator mendeskripsikan masalah sebesar 0,19 atau 19,44% dan pada sub-indikator mengambil sikap mengalami kenaikan sebesar 0,26 atau 25,56%. Kemudian pada kelas kontrol nilai rata-rata sub-indikator mengidentifikasi masalah mengalami kenaikan sebesar 0,07 atau 6,67% untuk sub-indikator mendeskripsikan masalah terjadi kenaikan kenaikan sebesar 0,13 atau 13,44% dan untuk sub-indikator mengambil sikap mengalami kenaikan sebesar 0,09 atau 9,44%.

Berdasarkan data tersebut dapat diambil nilai rata-rata keseluruhan peningkatan keterampilan intelektual pada kelas eksperimen adalah 0,20 atau 20,19%, dan pada kelas kontrol adalah 0,098 atau 9,81%. Jadi dari analisis tersebut menghasilkan sebuah simpulan bahwa keterampilan intelektual dikelas eksperimen lebih baik dibandingkan keterampilan intelektual dikelas kontrol, karena pada tahap ini siswa telah mampu untuk mengidentifikasi masalah yang memiliki kaitan dengan materi kemudian mendeskripsikan masalah yang ada didalam materi dan juga mampu untuk mengambil sikap dalam kehidupan dikelas atau diluar kelas. Keterampilan intelektual pada kelas eksperimen tersebut lebih baik karena para siswa juga telah mampu mengkombinasikan pengetahuan yang telah mereka miliki dengan realita yang ada dilingkungan sekolah.

Untuk menganalisis perbedaan keterampilan intelektual siswa pada pembelajaran PPKn baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, maka dapat melihat mean pretes dan postes dari hasil pengolahan SPSS.

Agar lebih jelas mengenai gambaran umum hasil penelitian tersebut dapat dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Keterampilan Intelektual Pretes-Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol
 Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Preetest	Eksperimen	36	6,0389	2,17981	,36330
	Kontrol	36	6,0611	2,25709	,37618
Posttest	Eksperimen	36	8,3622	2,50211	,35035
	Kontrol	36	7,5333	2,20389	,36732

Dari tabel di atas dapat diperoleh informasi bahwa pada saat pretes keterampilan intelektual dikelas eksperimen mendapatkan *mean* 6,039 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan 6,061. Hal itu menunjukkan perbedaan nilainya hanya 0,03 atau bisa dianggap hampir tidak ada selisih dari kedua kelas tersebut. Berbeda dengan setelah dilakukannya postes dimana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan model *role playing* dan kelas kontrol mendapatkan model pembelajaran konvensional, sehingga *mean* keterampilan intelektual kelas eksperimen memperoleh 8,36 dan kelas kontrol mendapatkan 7,53. Dengan demikian dapat diketahui perbedaan *mean* keterampilan intelektual dikelas eksperimen lebih besar dibandingkan mean dikelas kontrol.

Uji normalitas serta uji homogenitas data pretes-postes keterampilan intelektual telah dilakukan dengan SPSS 20 dan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, setelah diketahui bahwa data postes keterampilan intelektual pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, maka selanjutnya dapat dianalisis dengan menggunakan data Uji-T dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat perbedaan keterampilan intelektual antara siswa dikelas yang menggunakan model *role playing* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional ceramah.

H₁: Terdapat perbedaan keterampilan intelektual antara siswa dikelas yang menggunakan model *role playing* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional ceramah.

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS 20 diperoleh data bahwa postes keterampilan intelektual memiliki nilai *Sig.(2-tailed)* atau P-Value sebesar 0,013. Karena nilai *Sig.(2-tailed)* 0,013 < 0,05 maka bermakna H₀ ditolak dan

H₁ diterima pada $\alpha = 5\%$. Jadi kesimpulannya yaitu “terdapat perbedaan keterampilan intelektual antara siswa dikelas yang menggunakan model *role playing* dengan siswa dikelas yang menggunakan pembelajaran konvensional”.

Setelah dilakukan Uji-T kemudian dilakukan analisis *gain score*, untuk lebih jelas dalam memahami perbandingan *gain score* dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3. Gain Score Keterampilan Intelektual

		Group Statistics			
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
gain_score	Eksperimen	36	2,3333	2,70449	,45075
	Kontrol	36	1,4722	1,10805	,18468

Berdasarkan tabel diatas *gain score* diatas, selisih mean hasil postes dan pretes pada kelas eksperimen senilai 2,33 kemudian pada kelas kontrol senilai 1,47. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan intelektual siswa dikelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol yang berarti bahwa penggunaan model *role playing* signifikan terhadap peningkatan keterampilan intelektual siswa.

Model *role playing* untuk meningkatkan keterampilan intelektual berpengaruh cukup signifikan, hal ini dapat dilihat berdasarkan *mean* posttest keterampilan intelektual pada kelas eksperimen menunjukkan angka senilai 0,61. Nilai tersebut lebih besar dibanding dengan kelas kontrol. Kemudian *mean* posttest berdasarkan pengolahan data menunjukkan selisih yang cukup besar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penerapan model *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan intelektual tersebut dapat dianalisis dari beberapa hal: Pertama, model *role playing* dalam proses pembelajaran, dapat dikaitkan dengan kegiatan yang biasa dilakukan oleh siswa. Menggali nilai sosial serta mengasah keterampilan yang telah dimiliki terlebih dalam memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu juga penerapan *role playing* dalam pembelajaran akan berdampak pada kegiatan siswa yang akan memperoleh pengalaman baru, pola berpikir dengan cara yang berbeda (Vincent B. Van Hasselt, 2008; Wijaya et al., 2018).

Kedua, model *role playing* dalam proses pembelajaran menekankan siswa untuk mengidentifikasi masalah, mendiskripsikan masalah dan mengambil sikap. Hal tersebut menjadi sebuah latihan dan proses belajar bagi siswa untuk berpikir kritis secara seksama, mampu melihat

permasalahan yang terjadi dilingkungan sekolah maupun dilingkungan sekitar tempat tinggal. Kemudian siswa juga dituntut untuk mampu menganalisis permasalahan yang muncul televisi atau media sosial untuk dijadikan sumber pembelajaran bersama. Selain itu penerapan *role* dalam pembelajaran *playing* dapat mengembangkan reflektifitas dan kemampuan bereksperimen menekankan bekerja dengan mengenali perspektif orang lain (Mezirow. J, 2000; Wijaya, 2018).

Berdasarkan realitas kegiatan siswa ketika mengikuti pembelajaran PPKn yang menerapkan model *role playing* di SMK Telkom tersebut, maka terdapat kesesuaian dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Muchtarom, 2012; Soemantri, 1976; U. S. Winataputra, 2016) yang mengatakan bahwa pembelajaran PKn adalah sebuah rancangan pendidikan yang mengkaji demokrasi, politik, pengaruh positif pendidikan sekolah, pendidikan masyarakat, pendidikan orang tua, agar siswa mampu dan terlatih berpikir kritis untuk kehidupan demokratis. Dari pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa dengan mengikuti pembelajaran PPKn siswa akan mengalami proses berpikir kritis dari sumber-sumber pengetahuan serta permasalahan yang ada dimasyarakat untuk menjadikan warga negara yang cerdas dalam budi pekerti serta beretika dalam berdemokrasi.

Kemudian setelah mengikuti pembelajaran dengan model *role playing* siswa merasakan belajar sambil bermain dan berimajinasi, hal tersebut tentunya pernah dikemukakan oleh (Vygotsky, 1966; Wajdi, 2017) yang menyatakan bahwa didalam pembelajaran sambil bermain yang dikemas dengan drama anak-anak dapat mewujudkan imajinasinya, di mana para peserta menyadari hasil dari imajinasi mereka melalui aktivitas kreatif. Kemudian juga disampaikan oleh (Komalasari & Saripudin, 2017; Pujiastuti, 2014) penggunaan media yang interaktif dalam pembelajaran ilmu sosial akan mengintegrasikan nilai-nilai kehidupan dengan melibatkan siswa melalui praktik yang terintegrasi di dalam kelas. Model *role playing* disini menjadi sebuah model yang menekankan untuk peningkatan kesadaran, (Ariwitari, 2014; Hersted, 2017; Wijaya, 2020) berpendapat bahwa bermain peran secara reflektif akan meningkatkan kesadaran diri dan partisipasi sosial para siswa tentang tindakan yang mereka lakukan dalam dialog serta turut berkontribusi aktif dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran

KESIMPULAN

Hasil dari analisis data yang telah dilakukan menunjukkan *mean gain* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda, dan hipotesis dapat diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan intelektual antara siswa yang menerapkan Model *Role Playing* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model konvensional ceramah. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil persentase peningkatan keterampilan intelektual (*intellectual skills*) mean di kelas eksperimen yang jauh lebih besar dibanding peningkatan mean di kelas kontrol. Siswa di kelas eksperimen memiliki keterampilan intelektual yang lebih baik dalam hal berpikir kritis mengidentifikasi permasalahan, mendeskripsikan permasalahan, dan mengambil sikap dalam proses penyelesaian masalah, keterampilan tersebut akan berguna bagi siswa sebagai warganegara muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariwitari, D. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Sd Gugus 1 Tampaksiring. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). www.academia.edu/download/50374703/37-2247-1-SM.pdf
- Cogan, J. J. (1999). *Developing the civic Society: The Role of Civic Education*. CISED.
- Hersted, L. (2017). Reflective Role-Playing in the Development of Dialogic Skill. *Journal of Transformative Education*, 15(2), 137–155. <https://doi.org/10.1177/1541344616686765>
- Joyce, B. D. (2009). *Models Of Teaching (Model-Model Pengajaran)*. Pustaka Pelajar.
- Komalasari, K. (2011). Kontribusi Pembelajaran Kontekstual untuk Pengembangan Kompetensi Kewarganegaraan Peserta Didik SMP di Jabar. *MIMBAR*, 27(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.29313/mimbar.v27i1.311>
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2017). Value-based interactive multimedia development through integrated practice for the formation of students' character. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2017(November Special Issue IETC), 912–919.
- L. S. Vygotsky. (1966). *Play and its role in the mental development of the child*. Voprosy Psikhologi.
- Mezirow. J. (2000). *Learning as transformation: Critical perspectives on a theory*

- in progress*. CA: Jossey-Bass.
- Muchtarom, M. (2012). Strategi Penguatan Nilai- Nilai Pancasila Melalui Inovasi Pembelajaran PKn Berorientasi Civic Knowledge, Civic Disposition, dan Civic Skills di Perguruan Tinggi. *PKn Progresif*, 7(2), 114–130.
- Pujiastuti, Desi. Ali Idrus, E. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Multimedia Interaktif untuk SMP Kelas VIII. *Tekno-Pedagogi*, 4(1), 1–6.
- Sanusi, A. (1999). *Model Pendidikan Kewarganegaraan Menghadapi Perubahan dan Gejolak Sosial*. Center for Indonesia Civic Education.
- Soemantri, N. (1976). *Metode Mengajar Civic*. Erlangga.
- Suwarma Al Muchtar. (2000). *Pengembangan Kemampuan Berpikir dan Nilai Dalam Pendidikan IPS*. Gelar Pustaka Mandiri.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem pendidikan Nasional*.
<http://lldikti3.ristekdikti.go.id/>
- Vincent B. Van Hasselt. (2008). Role Playing Applications in Hostage and Crisis Negotiation Skills Training. *Science Editing*, 32(2), 248–263.
<https://doi.org/10.6087/kcse.53>
- Wajdi, F. (2017). Implementasi project based learning (PjBL) dan penilaian autentik dalam pembelajaran drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 17(1), 81–97.
- Wijaya, A. K. (2018). *No Title*. <http://repository.upi.edu/37826/>
- Wijaya, A. K. (2020). Integrasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Multimedia Dalam Meningkatkan Keterampilan Partisipasi Sosial Siswa. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Ekonomi*, 9(1).
<https://doi.org/10.24235/edueksos.v9i1.6420>
- Wijaya, A. K., Rahmat, R., & Kokom, K. (2018). *Reflective Experiences of Students to the Integration of Role Playing Model with Multimedia in Citizenship Education*. 251(Acec), 418–421. <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.95>
- Winataputra, U. dan D. B. (2012). *Pendidikan kewarganegaraan dalam perspektif internasional*. Widya Aksara Press.
- Winataputra, U. S. (2016). Posisi Akademik Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) dan Muatan/Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Dalam Konteks Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(1).