



Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar

Anisa Ayu Nabilah^{a,1}, Feri Tirtoni^{a,2*}

^a Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

¹ 208620600146@umsida.ac.id; ² feri.tirtoni@umsida.ac.id

* penulis korespondensi

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Received, Mei 2024

Accepted, Juni 2024

Published, Juli 2024

Kata Kunci:

Metode *Role Playing*; Kearifan Lokal; Hasil Belajar;

Cara Mengutip:

Nabilah, A. A., Tirtoni, F. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 12 Special Issue(1), pp 199-210.

Abstrak

Metode *Role Playing* berbasis *project learning* merupakan pendekatan yang bersifat kreatif dan interaktif untuk digunakan pada siswa Sekolah Dasar. Metode ini menggabungkan pembelajaran berbasis proyek dengan simulasi peran, di mana siswa akan memainkan peran tertentu dalam sebuah skenario atau situasi keterkaitan dengan materi yang dipelajari. Dengan tema Lelang Bandeng pada penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kepada peserta didik akan adanya kearifan lokal dari daerah setempat yang merupakan tempat domisilinya. Populasi penelitian ini adalah kelas IV B dan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen dengan menggunakan jenis *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian ini menggunakan jenis “*One Group Pretest-Posttest*”. Metode analisis pada data yang diaplikasikan ialah analisis deskriptif (*mean*, *median*, dan *modus*), uji normalitas, uji homogenitas. Penerapan hipotesis dihitung melalui Uji-t menggunakan ketentuan sampel yang terkumpul serta terdistribusi normal dan serta sampel yang bersifat *homogen* dengan bantuan *Software SPSS* versi 26. Hasil penelitian ini berupa hasil *pretest* dan *posttest* yang di analisis dengan menggunakan uji normalitas, serta menghasilkan data yang berdistribusi normal. Menggunakan uji *paired sample t test* dengan nilai *sig* (*2 tailed*) sebesar $0.000 < 0.05$, menunjukkan bahwa terjadi adanya pengaruh dan H_a diterima serta H_0 ditolak. Selanjutnya pada uji *N-Gain* dapat dikategorikan sedang karena $g \leq 0.7$. Dengan diberikannya wawasan baru terkait hal ini para peserta didik mengalami peningkatan pengetahuan yang dapat dilihat dari uji analisis diatas.

Abstract

The *Role Playing* method based on *project learning* is a creative and interactive approach for use with elementary school students. This method combines project-based learning with role simulation, where students will play certain roles in a scenario or situation related to the material being studied. With the theme Milkfish Auction, this research aims to introduce students to local wisdom from the local area where they live. The population of this study was class IV B and the number of students was 25 people. The research method used is a quantitative experimental method using the *Pre-Experimental Design* type. This

research design uses the "One Group Pretest-Posttest" type. The analysis method applied to the data is descriptive analysis (mean, median and mode), normality test, homogeneity test. The application of the hypothesis is calculated through the t-test using the provisions of samples that are collected and normally distributed and samples that are homogeneous with the help of SPSS software version 26. The results of this research are pretest and posttest results which are analyzed using the normality test, and produce data that is normally distributed. Using the paired sample t test with a sig (2 tailed) value of $0.000 < 0.05$, it shows that there is an influence and H_a is accepted and H_o is rejected. Furthermore, the N-Gain test can be categorized as moderate because $g \leq 0.7$. By providing new insights regarding this matter, students experience an increase in knowledge which can be seen from the analysis test above.

PENDAHULUAN

Berdasarkan surat Keputusan Nomor 009/H/KR/2022 yang di buat Kementrian, Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan terkait, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila terhadap Kurikulum Merdeka. Profil pelajar Pancasila menduduki sebagai rujukan utama yang mengarah pada kebijakan pendidikan menjadi suatu patokan bagi pendidik saat membentuk sebuah karakter serta kompetensi peserta didik. Memahami Profil Pelajar Pancasila merupakan sebuah kewajiban bagi seluruh pemangku kepentingan karena profil pelajar pancasila memiliki peran yang penting, agar profil ini dapat dihidupkan dalam kegiatan sehari-hari perlu dikemas secara ringkas, mudah diingat dan dijalankan baik oleh pendidik maupun oleh pelajar. Profil pelajar Pancasila mempunyai 6 (enam) dimensi, yakni: beriman, berakhlak mulia, bertaqwa pada tuhan yang maha esa, berkebenikaan global, mandiri, gotong royong, kreatif dan berfikir kritis. Menetapkan, Elemen dan sub elemen pada Profil pelajar Pancasila pada kurikulum merdeka yang terlampir pada bagian yang tidak terpisahkan, keputusan kepala badan ini mulai berlaku setelah ditetapkan tanggal pada 15 Februari 2022 (Santika, 2022).

Pelajar Indonesia sebagai pelajar penerus bangsa yang mempunyai kemampuan dan memiliki sifat selaras pada nilai Pancasila, dan memiliki khas utamanya yakni beriman bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, mandiri, gotong royong, kreatif, dan berfikir kritis diwujudkan dalam Profil Pelajar Pancasila. Memiliki arah untuk mencetak generasi pelajar di Indonesia yang beraqlhaq mulia, memiliki kompeten yang bisa bersaing baik nasional maupun global, dapat bekerjasama, mandiri dalam melaksanakan tugasnya, memiliki pemikiran kritis, memiliki ide dan terampil agar dapat berkembang pada keberadaan Profil Pelajar Pancasila ini diharapkan mampu terealisasi dengan baik. Agar dapat mencapai suatu keinginan tersebut dibutuhkan kerjasama pada banyak pihak terutama, pada pihak pelajar seluruh Indonesia. Salah satunya pelajar wajib memiliki keinginan yang tinggi agar maju dan berkembang agar mewujudkan pelajar yang berkualitas internasional yang memiliki karakter nilai kebudayaan lokal (Bastian, 2022).

Keberagaman budaya yang diketahui oleh masyarakat harus dijaga dan dilestarikan, kearifan lokal ialah suatu karakteristik bangsa yang dijadikan sebagai profil bangsa di dunia internasional. Pentingnya Pembangunan karakter yang berbasis kearifan lokal sehingga peserta didik dapat mengenal dan menambah wawasan budaya bangsa mampu menyerap nilai-nilai etika yang mengandung di dalamnya. Penanaman karakter ini harus dilaksanakan sedini mungkin, yakni pada generasi muda sebagai keturunan peradaban budaya. Kearifan lokal merupakan wujud pemahaman suatu gagasan lokal yang memiliki nilai yang bagus untuk dapat diikuti oleh anggota masyarakat. Nilai-nilai dalam kearifan lokal tidak hanya sekedar memiliki cara berpikir, tetapi

juga harus mencakup suatu adat istiadat, norma, budaya, kepercayaan, dan kehidupan dalam keseharian. Hal ini erat kaitannya dengan karakter yang suda dibentuk dalam masyarakat. Nilai-nilai budaya suatu masyarakat juga dibentuk dalam kepribadian seseorang yang tanpa kita sadari. Kearifan lokal berkaitan dengan adanya sosial budaya, juga termasuk dalam nilai-nilai spriritual menurut (Mahmudah et al., 2021).

Wilson mengatakan kebudayaan lokal salah satunya adalah bermain peran (*Role Playing*), merupakan kemampuan berakting di dalam kehidupan sehari-hari secara umum. “*role model*” adalah nama istilah yang sudah sangat terkenal cukup lama hingga bertahun-tahun, mengacu pada orang-orang yang kehidupannya menjadi seorang teladan dan panutan bagi semua orang, *Role Playing* dapat diartikan pada bermain peran atau pura-pura, banyak yang sudah ditulis dalam beberapa tahun terakhir tentang bermain peran. Metode (*Role Playing*) bermain peran merupakan suatu cara atau jalan agar dapat memerankan suatu tingkah laku pada seseorang pada posisi yang berbeda antara peran per-individu, *Role Playing* sebagai metode pembelajaran yang mengarah untuk kreasi peristiwa sejarah, kreasi peristiwa nyata, setra kejadian yang bermunculan pada masa depan(Baihaqi & Baihaqi, 2019).

Menurut Khasanah 2019, adalah salah satu cara dalam menguasai bahan pelajaran melalui perkembangan penghayatan siswa dan melalui imajinasi siswa. Dilihat dari pengertian di atas bahwa terdapat *Role Playing* atau biasa disebut dengan bermain peran. *Role Playing* atau bermain peran yaitu aktivitas dalam pembelajaran sederhana yang sudah direncanakan untuk menggapai tujuan dalam pembelajaran (Kasanah et al., 2019). Metode *Role Playing* berbasis *project learning* merupakan pendekatan yang kreatif dan interaktif untuk mempelajari Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar (SD). Metode ini menggabungkan pembelajaran berbasis proyek dengan simulasi peran, di mana siswa akan memainkan peran tertentu dalam sebuah skenario atau situasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari (Rahim & Dwiprabowo, 2020).

Melalui Perkembangan Pancasila tidak dapat dilepaskan dari batas-batas tertentu, (Muhammad Subki, 2021) sebagaimana firman Allah SWT di dalam Al-Qur'an pada surah Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَمُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya:

“Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang insan laki-laki dan perempuan. Lalu, Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku niscaya kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah SWT merupakan orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah SWT yang Maha Mengetahui lagi Mahateliti” (Ibad, 2021).

Menurut Tihlul 2021, Ayat diatas Allah SWT telah menetapkan manusia hidup berbangsa-bangsa dan bersuku-suku. Dengan hal tersebut maka adanya budaya kearifan lokal. Sebagai pelajar Pancasila, suku dan bangsa yang baik kecerdasan sosial yang berlandasan pada sifat manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup secara individu oleh karena itu selalu membutuhkan orang lain atau bekerjasama dengan orang lain dan saling bergotong royong. Dalam intelegensi ini tercipta karena sikap dan perilaku yang saling menerima, menghormati, serta dapat menghargai perbedaan pada setiap kesejajaran (Tihul, 2021). Hal yang harus dilaksanakan pendidik saat ini ialah dapat melatih, mendidik, serta dapat membangun rasa kepekaan sosial dalam diri peserta didik. Kemampuan intelektual juga akan terkait dengan rasio (potensi akal pikiran) yang sudah direncanakan Allah SWT. Potensi akal pikiran juga harus bisa disempurnakan dengan optimal, supaya dapat memahami hukum alam serta dapat mengolah alam

untuk menjaga kelestarian fungsinya. Kemampuan ini dapat terealisasi melalui kemampuan dalam menganalisis, mengevaluasi, memahami serta menerapkan budaya kearifan lokal sesuai dengan profil pelajar pancasila (Warsono, 2022). Dengan begitu adanya Pelajar Pancasila dapat terlibat di setiap proses pendidikan karakter yang dipengaruhi oleh suatu kepastian dari guru dalam mengaplikasikan dan memilih pendekatan dalam mengamalkan nilai-nilai karakter. Keefektifan dalam pendidikan karakter juga dipengaruhi oleh ketetapan pendekatan guru dalam memberikan materi (Ibad, 2021).

Menurut Hamdani *Role Playing* atau bermain peran merupakan salah satu cara dalam menguasai materi pembelajaran dengan mengembangkan penghayatan siswa dan khayalan atau imajinasi siswa. Dari definisi di atas bisa kita peroleh bahwa bermain peran adalah salah satu hal kegiatan belajar yang sangat sederhana dan sudah terencana yang memiliki tujuan pembelajaran. Metode *Role Playing* merupakan pendekatan yang kreatif dan interaktif untuk mempelajari Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar (SD). Metode ini dengan simulasi peran, di mana siswa akan memainkan peran tertentu dalam sebuah skenario atau situasi yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari (Rahim & Dwiprabowo, 2020). Faktanya para Pelajar jaman sekarang pertumbuhan fisik secara obyektif, situasi sosial, psikologis dan pendidikan pada usia remaja di negara ini sangat membutuhkan perhatian lebih. Bukan saja hanya malas belajar, akan tetapi kebiasaan belajar mereka tidak teratur, catatan belajar mereka tidaklah lengkap, tugas dan pekerjaan rumah mereka tidak terselesaikan, mereka banyak bermalasan, mereka gagal dalam ulangan dan ujian, dan mereka jangan mendapat nilai baik. Orang sering menyontek untuk mendapatkan hasil yang bagus menurut (Maulidia, 2014). Adapun fakta mengenai implementasi terkait merdeka belajar di sekolah yang belum terlaksana secara maksimal. Pendidik juga belum banyak memahami tentang merdeka belajar (Susilowati, 2022). Berdasarkan fakta di atas, penting untuk dilakukan penelitian mengenai Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Hasil Belajar. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkannya suatu hasil dari belajar terkait pemahaman terhadap nilai-nilai pada kearifan lokal yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila.

Berdasarkan data observasi pada tanggal 11 peneliti melakukan penelitian di sekolah SDN WEDI Gedangan. Data yang ditemukan adalah mengenai rendahnya nilai kebhinekaan pada peserta didik, ketidaktahuan terhadap nilai-nilai Pancasila dan kurangnya pengetahuan terkait kearifan lokal daerah sendiri maupun daerah lainnya, data tersebut diambil dari hasil observasi dan wawancara wali kelas. Selanjutnya siswa sekolah dasar sudah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tingkat pemahaman yang tinggi. Oleh karena itu, sangat mudah untuk menanamkan atau mengamalkan nilai-nilai Pancasila pada kegiatan belajar mengajar guna mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila untuk kehidupan sehari-hari agar dapat melanjutkan keberlangsungan hidup di masa depan Menurut (Susilowati, 2022). Dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* ini diharapkan peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Metode *Role Playing* atau bisa disebut sebagai memainkan peran adalah suatu bentuk permainan drama. Pada metode kali ini, peserta didik diarahkan untuk memerankan sebuah drama agar dapat menunjukkan peran dalam interaksi tersebut. Peran yang dimainkan juga berkaitan terhadap masalah, tantangan, serta hubungan dengan orang lain. *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran di mana peserta didik diminta untuk berpura-pura menjadi orang lain yang sesuai dengan peran orang tersebut. Dalam pembelajaran drama metode *Role Playing*, nilai-nilai tersebut dapat direalisasikan melalui karakter atau cerita yang diperankan oleh siswa. Keunggulan Siswa SD Dalam menerapkan Drama Metode *Role Playing* yaitu: Agar peserta didik dapat dengan mudah menghayati serta menghargai perasaan orang lain, agar dapat belajar bagaimana membagi

suatu tanggung jawab, untuk dapat belajar bagaimana cara mengambil keputusan pada situasi kelompok secara langsung, untuk merangsang kelas agar dapat berpikir serta dapat memecahkan suatu permasalahan menurut (Luviana *et al.*, 2022).

Pemilihan metode dapat memberikan pengaruh besar terhadap jenis materi yang nantinya akan ditransfer kepada peserta didik, serta tujuan capaian pembelajaran. Sehingga pemilihan metode pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Belajar merupakan proses usaha pada diri individu yang bertujuan untuk mendapatkan suatu bentuk mutasi perilaku yang relatif menetap. Proses belajar dapat dilihat ketika peserta didik memahami materi yang disampaikan serta dapat menghasilkan nilai pada hasil belajar yang mencapai batas ketuntasan maksimal. Hasil belajar dianggap memenuhi jika peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mencapai skala ketuntasan minimum dari setiap muatan pada mata pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan terpenuhi. Kompetensi dasar merupakan hal penting dari kurikulum yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menjadikan indikator sebagai acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika seorang pendidik menjadikan indikator sesuai dengan keadaan dan kondisi peserta didik, tujuan pembelajaran secara instingtif tercapai lalu hasil belajar siswa akan meningkat (Iskandar, 2017).

Kelebihan Penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap profil pelajar pancasila dengan nilai-nilai kearifan lokal sebagai dasarnya di sekolah dasar guna meningkatkan hasil belajar antara lain: 1.) Mendorong kreativitas dan keterlibatan siswa: Dalam pembelajaran drama metode *Role Playing*, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam membuat cerita atau skenario, memilih peran, dan mengekspresikan diri. Ini dapat mendorong kreativitas dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. 2.) Meningkatkan pemahaman konsep: Dalam pembelajaran drama metode *Role Playing*, siswa dapat mengalami dan memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman langsung. Hal ini dapat menolong peserta didik untuk mencerna serta mengingat konsep tersebut dengan lebih baik. 3.) Meningkatkan kemampuan sosial: Dalam pembelajaran drama metode *Role Playing*, siswa dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan membangun hubungan dengan orang lain. Ini dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial siswa. 4.) Memperkaya pengalaman belajar: Pembelajaran drama metode *Role Playing* dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan pengalaman langsung dan interaktif yang berbeda dari pembelajaran konvensional. 5.) Memperkuat nilai-nilai lokal: Implementasi profil pelajar Pancasila berbasis kearifan lokal dapat membantu siswa memahami nilai-nilai lokal dan memperkuat identitas nasional.

Penelitian oleh SD Negeri 020 Tembilahan Hilir 1) pembelajaran melalui metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang baik pada peningkatan prestasi peserta didik yang dapat dilihat dengan meningkatnya ketuntasan hasil belajar pada tiap tahap, yakni tahap I (56,00%) dan tahap II (92,00%); dan 2) penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran dapat memberikan dampak yang baik, yakni terdapat peningkatan pada aktivitas peserta didik yang ditunjukkan terhadap hasil peninjauan tidak ditemui peserta didik yang mendapat kriteria yang kurang baik. Supaya proses belajar mengajar di kelas lebih efektif serta mendapat hasil yang maksimal, maka terdapat masukan yang disampaikan adalah sebagai berikut: 1) Karena pengenalan metode *role play* dalam pembelajaran membutuhkan persiapan yang matang, maka pendidik harus dapat mengambil keputusan: Atau pilih materi yang benar-benar berhasil dan dapat direalisasikan dalam pengajaran terstruktur dengan pemberian proses belajar mengajar kembali hingga memperoleh hasil yang maksimal; 2) Untuk meningkatkan kinerja belajar siswa, guru harus menggunakan metode yang berbeda untuk membantu siswa menemukan pengetahuan baru dan lebih sering menguasai konsep dan keterampilan, bahkan pada tingkat sederhana, bilamana peserta didik akan mendapatkan wawasan yang baru, memperoleh tema serta keterampilan, hingga peserta didik dapat dikatakan layak untuk dapat memecahkan suatu *problem* yang

dihadapi; 3) pentingnya dilakukan riset ini lebih lanjut, dikarenakan hasil pada riset ini hanya terealisasi pada SD Negeri 20 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan; dan 4) pada riset yang sama hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan untuk mencapai hasil yang lebih baik menurut (MAISUARDI, 2020)

Metode *Role Playing* yang akan digunakan pada penelitian ini yakni terkait dengan kearifan lokal yang berasal dari Sidoarjo “Lelang Bandeng”. Dengan melimpahnya hasil panen ikan bandeng di Kabupaten Sidoarjo, pada saat itu Bupati Sidoarjo R. Samadikoen terinspirasi untuk mengadakan kegiatan lelang bandeng kawakan (bandeng dengan ukuran besar yang sudah dipelihara selama kurang lebih 5 tahun) yang nantinya hasil dari lelang tersebut sebagian dananya akan dialokasikan untuk kegiatan sosial di Kabupaten Sidoarjo. Secara turun temurun hingga sekarang pelaksanaan lelang bandeng dikaitkan dengan acara keagamaan yakni memperingati acara Maulid Nabi Muhammad SAW, acara tersebut berlangsung di alun-alun kota Sidoarjo. Seiring dengan berkembangnya zaman kegiatan lelang bandeng sekarang sudah terorganisir dengan baik, secara administrasi, tahap persiapan, hingga pelaksanaan sudah diserahkan pada Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Sidoarjo (Santika, 2022).

Dengan mengangkat tema Lelang Bandeng pada penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kepada peserta didik akan adanya kearifan lokal dari daerah setempat yang merupakan tempat tinggal maupun domisilinya. Dengan diberikannya wawasan baru terkait hal ini maka diharapkan kedepannya peserta didik mampu menjadi generasi penerus bangsa yang paham akan kearifan lokal dan tidak meninggalkan budayanya begitu saja. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada tema kearifan lokal ini juga akan membantu peserta didik agar lebih mudah memahami terkait materi dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Lelang Bandeng di Sidoarjo ini juga tidak setiap bulan diadakan, melainkan hanya satu tahun sekali, jadi tidak banyak peserta didik yang mengetahui secara langsung bagaimana proses lelang bandeng ini dilaksanakan (Masyitoh, 2017).

TINJAUAN PUSTAKA

Metode *Role Playing* merupakan pembelajaran dengan pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara memerankan karakter suatu tokoh hidup maupun mati. Metode *Role Playing* juga merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan pernyataan peserta didik, metode ini juga dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerakan dan ekspresi wajah seseorang. Dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* merupakan pembelajaran dengan cara seolah-olah peserta didik berada dalam situasi nyata untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep dalam pembelajaran yang terkait (Ananda, 2018). Pada metode tersebut penelitian ini menggabungkan isi materi pembelajaran dengan kearifan lokal yang ada di daerah setempat, guna untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait kearifan lokal di daerah setempat. Kearifan lokal merupakan kearifan lokal merupakan gagasan yang timbul dan berkembang secara terus-menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat istiadat, nilai, tata aturan/norma, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari (Santika, 2022). Hasil belajar peserta didik juga dinilai sangat berpengaruh dalam pengukuran kemampuan sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikannya perlakuan. Hasil belajar yang meningkat secara signifikan diharapkan mampu untuk menunjukkan bahwa metode belajar yang digunakan berhasil atau mampu meningkatkan hasil belajar sebelumnya. Hasil belajar juga sangat penting untuk diketahui agar dapat melihat perkembangan atau peningkatan pengetahuan, kemampuan berfikir, serta menerima materi yang telah disampaikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen dengan menggunakan jenis *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian ini menggunakan jenis “*One Group Pretest-Posttest*”. Pada penelitian ini diberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan, untuk mengetahui kemampuan peserta didik secara akurat. Pada pertemuan pertama diberikan *pretest* (tes awal) kepada peserta didik, pertemuan kedua dan ketiga diberikan perlakuan berupa penerapan metode *Role Playing*, pertemuan ke empat diberikan *post-test* (tes akhir) agar dapat mengetahui perkembangan atau peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Adapun bentuk design *One-Grup Pretest-Posttest* digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain penelitian *one-group pretest-posttest*

| <i>Pre-Test</i> | <i>Perlakuan</i> | <i>Post-Test</i> |
|-----------------|------------------|------------------|
| O ₁ | X | O ₂ |

Keterangan:

- O₁ : Hasil sebelum diberikannya perlakuan
X : Diberikannya perlakuan pengajaran (penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dengan tema kearifan lokal “lelang bandeng di sidoarjo”)
O₂ : Hasil sesudah diberikan perlakuan

Tujuan pada penelitian ini ialah agar dapat mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar. Variabel pada penelitian ini merupakan variabel bebas serta variabel terikat. Variabel bebas (X) yakni metode pembelajaran *Role Playing* Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal, sedangkan variabel terikat (Y) yaitu Guna Meningkatkan Hasil Belajar.

Pada penelitian ini jumlah populasi dan sampelnya sama. Populasi pada penelitian ini adalah 25 peserta didik yang ada dikelas IV-A SDN WEDI . Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik sampling jenuh yaitu siwa kelas IV-A SDN WEDI yang berjumlah < dari 30 siswa. Sampling jenuh ialah sebuah teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, penggunaan teknik sampling jenuh ini merupakan sebuah teknik yang sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Untuk mengumpulkan data diantaranya adalah: *pretest* yang terdapat 20 soal pilihan ganda, berguna untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan. *Posttest* terdapat 20 soal pilihan ganda, yang berguna untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikannya perlakuan.

Sebelum soal *pre-test dan post-test* dimanfaatkan untuk penelitian, soal tersebut sudah diujikan terlebih dahulu pada kelas yang berbeda akan tetapi pada tingkatan yang sama agar dapat melihat kelayakan serta kevalidan soal tersebut untuk digunakan pada riset. Validitas ialah suatu bentuk ukuran yang menyatakan tingkat satu kevalidan suatu instrument. Pada Instrument dapat dikatakan *valid* apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur. Pada tahap uji validitas dilaksanakan dengan memakai rumus korelasi biserial. Usai uji validitas, lalu beriktunya ialah melakukan perhitungan reliabilitas. Metode analisis data yang diaplikasikan ialah analisis deskriptif (*mean, median, dan modus*), uji normalitas, uji homogenitas. Penerapan hipotesis dilakukan melalui Uji-t dengan ketentuan sampel yang terkumpul terdistribusi normal dan serta sampel yang bersifat homogen dengan bantuan *Software SPSS* versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini didapatkan dari proses pengumpulan data yang dilakukan pada kelas IV-B di SDN Wedi Gedangan Sidoarjo. Pada penelitian ini diberikan perlakuan berupa metode *Role Playing* atau bermain peran dengan menggabungkan tema kearifan lokal dari Sidoarjo “Lelang Bandeng”. Metode tersebut dimasukkan kedalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “Keberagaman Budaya di Indonesia”. Tahapan pada penelitian ini terdiri dari tiga tahap yakni, 1) Tahap persiapan, yakni peneliti melakukan observasi dan wawancara serta mengkoordinasi perizinan kepada pihak sekolah yakni kepala sekolah dan guru kelas pada SDN Wedi Gedangan Sidoarjo untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut; 2) Tahap pelaksanaan, yakni merupakan tahap inti penelitian yang mana peserta didik diberikan soal Pretest untuk mengambil data sebelum diberikannya perlakuan atau untuk mengukur pengetahuan peserta didik sebelum diberikannya perlakuan, setelah itu langkah selanjutnya adalah diberikannya perlakuan berupa metode *Role Playing* atau bermain peran yang di masukkan kedalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan tema kearifan lokal; 3) Tahap terakhir, yakni dengan memberikan soal Posttest guna untuk mengetahui hasil dari setelah diberikannya perlakuan kepada peserta didik (Mabruri & Aristya, 2017).

Penelitian ini menggunakan statistic deskriptif, uji normalitas, uji hipotesis, dan uji *N-Gain* (*Normalized Gain*) dengan menggunakan SPSS versi 26 untuk menganalisis data. *Statistic* deskriptif merupakan suatu bentuk uji analisis data penelitian untuk menguji generalisasi dari hasil penelitian berdasarkan suatu *sample*. Jenis *statistic* yang digunakan untuk menguji suatu hipotesis deskriptif wajib sesuai dengan jenis data atau *variable* yang berdasarkan skala pengukurannya, yakni ordinal, nominal, dan interval (Leni Masnidar Nasution, 2017). Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah hasil pengujian *Pretest* dan *Posttest* yang digunakan oleh peneliti berdistribusi normal. Data yang ormal merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk melakukan suatu inferensi statistic. Uji ini penting dilakukan agar peneliti dapat menentukan jenis statistik data yang digunakan. Populasi berdistribusi normal akan memudahkan peneliti untuk menggambarkan sebuah data (Nasrum, 2018).

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap hasil belajar. Menurut Rogers (1966): “hipotesis merupakan suatu dugaan tebnatif tunggal yang digunakan dalam menyusun sebuah teori eksperimen yang sedang di uji. Uji hipotesis dapat disusun berdasarkan pemahaman suatu proses, dikhususkan pada teori yang terkait dengan kasus atau fenomena yang menjadi objek atau pusat penelitian (Yam & Taufik, 2021). Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkatan signifikansi peningkatan hasil belajar setelah diberikannya perlakuan. Perhitungan dalam uji *N-Gain* bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan koneksi yang sistematis siswa dalam memperoleh skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Metode ini dimulai dengan mengumpulkan data dan dilanjutkan dengan interpretasi data, penampilan data, dan hasil perhitungan data (Muchlis *et al.*, 2018).

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum diberikannya perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikannya perlakuan (*posttest*). Untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan dalam bentuk angka-angka yang dapat dipahami, digunakan metode deskriptif kuantitatif sesuai dengan variabel penelitian yang berpusat ada masalah serta fenomena. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk mendapatkan deskripsi verbal dan numerik yang komperhensif dari data yang tertulis dari peserta didik kelas IV-B pada soal *Pretest* dan *posttest*. Berdsarkan hasil perhitungan SPSS versi 26 yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*

| <i>Descriptive Statistics</i> | | | | | | | | | |
|-------------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|-------------------|-----------------------|------------------|
| | <i>N</i> | <i>Range</i> | <i>Minimum</i> | <i>Maximum</i> | <i>Sum</i> | <i>Mean</i> | | <i>Std. Deviation</i> | <i>Variance</i> |
| | <i>Statistic</i> | <i>Statistic</i> | <i>Statistic</i> | <i>Statistic</i> | <i>Statistic</i> | <i>Statistic</i> | <i>Std. Error</i> | <i>Statistic</i> | <i>Statistic</i> |
| <i>Pretest</i> | 25 | 45 | 30 | 75 | 1315 | 52.60 | 2.519 | 12.593 | 158.583 |
| <i>Posttest</i> | 25 | 40 | 60 | 100 | 2055 | 82.20 | 2.417 | 12.083 | 146.000 |
| <i>Valid N (listwise)</i> | 25 | | | | | | | | |

Berdasarkan tabel di atas disajikan hasil data tertulis pretest siswa kelas IV-B SDN Wedi Gedangan Sidoarjo yang memperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 30. Skor tersebut menentukan mean sebesar 52.60. Standar deviasi sebesar 12.593, dan varians sebesar 158.583. Sedangkan hasil data deskriptif posttest siswa kelas IV-B SDN Wedi Gedangan Sidoarjo, menunjukkan perolehan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 60. Skor tersebut menentukan mean 82.20, standar deviasi 12.083, dan varians 146.000. Setelah dilakukan analisis deskriptif, pelaksanaan uji prasyarat termasuk uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk menguji hasil data yang diperoleh dari hasil penelitian dan memeriksa apakah data sampel yang dianalisis berdistribusi normal. Hasil pretest dan posttest pada kelas IV-B SDN Wedi Gedangan Sidoarjo digunakan untuk menguji normalitas data. Setelah melakukan uji normalitas data dengan menggunakan SPSS diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut. Hasil yang sudah dihitung dalam uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 26 disajikan pada tabel 3 dibawah ini :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

| <i>Tests of Normality</i> | | | | | | | |
|---------------------------|---------------------------------------|-----------|-------------|---------------------|-----------|-------------|--|
| | <i>Kolmogorov-Smirnov^a</i> | | | <i>Shapiro-Wilk</i> | | | |
| | <i>Statistic</i> | <i>df</i> | <i>Sig.</i> | <i>Statistic</i> | <i>df</i> | <i>Sig.</i> | |
| <i>pretest</i> | .242 | 25 | .001 | .921 | 25 | .054 | |
| <i>posttest</i> | .192 | 25 | .019 | .933 | 25 | .104 | |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan ringkasan uji normalitas menggunakan rumus Sapiro Wilk pada SPSS versi 26 menunjukkan hasil 0.054 untuk pretest dan hasil 0.104 untuk posttest berdasarkan tabel yang diberikan di atas. Hal ini menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest tersebut lebih tinggi dari 0.05 yang mengindikasikan distribusi data yang normal. Selanjutnya menggunakan SPSS versi 26 untuk melakukan pengujian hipotesis setelah memenuhi persyaratan. Hasil dari uji-t ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

| <i>Paired Samples Test</i> | | | | | | | | |
|----------------------------------|-------------|-----------------------|-------------------|--|--------------|----------|-----------|------------------------|
| <i>Paired Differences</i> | | | | | | | | |
| | <i>Mean</i> | <i>Std. Deviation</i> | <i>Std. Error</i> | <i>95% Confidence Interval of the Difference</i> | | <i>t</i> | <i>df</i> | <i>Sig. (2-tailed)</i> |
| | | | | <i>Lower</i> | <i>Upper</i> | | | |
| <i>Pair 1 pretest - posttest</i> | -29.600 | 9.345 | 1.869 | -33.458 | -25.742 | -15.837 | 24 | .000 |

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus uji t berpasangan dengan menggunakan SPSS Nilai *sig. (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan H_a diterima karena H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* pada mapel Pendidikan Pancasila terhadap meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Keberhasilan penelitian ini dibuktikan

dengan peningkatan nilai rata-rata dari sebelum dan sesudah tes, dengan perbedaan signifikan yang diamati setelah perlakuan (*treatment*). Uji N-Gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian *One Group* pretest dan posttest. Disajikan dalam tabel 5 yang diuji dengan menggunakan SPSS Versi 26. Hasil dari uji N-Gain ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

| <i>Descriptive Statistics</i> | | | | | | |
|-------------------------------|----------|----------------|----------------|------------|-------------|-----------------------|
| | <i>N</i> | <i>Minimum</i> | <i>Maximum</i> | <i>Sum</i> | <i>Mean</i> | <i>Std. Deviation</i> |
| <i>Ngain_Score</i> | 25 | .33 | 1.00 | 16.21 | .6485 | .19375 |
| <i>Ngain_persen</i> | 25 | 33.33 | 100.00 | 1621.27 | 64.8509 | 19.37527 |
| <i>Valid N (listwise)</i> | 25 | | | | | |

Tabel 6. Kategori Pebagian Skor N-Gain

| Nilai N-Gain | Kategori |
|-----------------------|----------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang |
| $G > 0,3$ | Rendah |

Berdasarkan hasil perhitungan hasil uji N-Gain diatas, didapatkan nilai *mean*, minimum dan maksimum pada kelas IV-B. Nilai *mean N-Gain score* pada kelas IV-B adalah sebesar 0.6485 maka dapat dikategorikan sedang, karena $g \leq 0,7$ dengan nilai pada *N-Gain score minimum* 0.33 dan maksimum 1.00. Nilai mean N-gain persen sebesar 64.8509 maka dapat dikategorikan sedang, karena $g \leq 0,7$ dengan nilai pada *N-gain persen minimum* 33.33 dan maksimum 100.00 maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* termasuk kategori yang berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas IV-B.

SIMPULAN

Hasil penelitian eksperimen yang dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap profil pelajar Pancasila berbasis nilai-nilai kearifan lokal di sekolah dasar guna meningkatkan hasil belajar menunjukkan bahwa adanya dampak positif dan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV-B SDN Wedi Gedangan Sidoarjo. Dari hasil analisis dan pembahasan didapatkan kesimpulan bahwa terdapat hasil belajar yang signifikan dengan menggunakan metode pembelajaran tersebut. perbedaan ini dapat dilihat dari hasil analisis data, uji normalitas, uji t, dan uji N-Gain. Yang dilakukan terhadap hasil nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan SPSS. Hal ini juga dibuktikan dari hasil rata-rata nilai *pretest* 45 dan nilai rata-rata *posttest* 70, dapat disimpulkan bahwa mengalami peningkatan yang signifikan.

Dapat ditentukan bahwa uji t menghasilkan data yang berdistribusi normal berdasarkan analisis hasil penelitian, yang mencakup jumlah siswa sebanyak 25 orang. Data penelitian *pretest* dan *posttest* di analisis dengan menggunakan uji normalitas, yang menghasilkan data yang berdistribusi normal. Menggunakan uji paired sample t test dengan nilai sig (2 tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dan H_a diterima serta H_0 ditolak dalam metode pembelajaran *Role Playing* terhadap profil pelajar Pancasila berbasis nilai-nilai kearifan lokal di sekolah dasar. Selanjutnya pada uji *N-Gain* dapat dikategorikan sedang karena $g \leq 0.7$. Dengan mengangkat tema Lelang Bandeng pada penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kepada peserta didik akan adanya kearifan lokal dari daerah setempat yang merupakan tempat tinggal maupun domisilinya. Dengan diberikannya wawasan baru terkait hal ini para peserta didik mengalami peningkatan pengetahuan yang dapat dilihat dari uji analisis diatas.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran Pkn Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas Ii Sdn 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.24>
- Baihaqi, I., & Baihaqi, I. (2019). Pembelajaran Drama dengan Metode Role Playing Berbasis Project Learning bagi Mahasiswa PBSI Universitas Tidar. *CaLLs (Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics)*, 5(2), 83–94. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/CALLS/article/view/2710>
- Bastian, J. dan. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 5 (2), 138-151.
- Ibad, W. (2021). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam dalam Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 122–141.
- Iskandar, R. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 135–144.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Leni Masnidar Nasution. (2017). Quaternization Kinetics. I. Some Pyridine Derivatives in Tetramethylene Sulfone. *Journal Hikmah*, 14(1), 1829–8419. <https://doi.org/10.1021/ja01626a006>
- Luviana, L., Harmoko, H., & Hajani, T. J. (2022). Pengembangan Media Tirai Sains Berbasis Model Role Playing Pada Pelajaran Ipa Di Sd Negeri 5 Srikaton. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 16(1), 1–8. <https://doi.org/10.31540/jpp.v16i1.1518>
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 112–117. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.10>
- Mahmudah, U., Ulwiyah, S., Fatimah, S., & Hamid, A. (2021). Transformasi Karakter Anak Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal Melalui Tarian Tradisional: Pendekatan Bootstrap. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 108. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.51598>
- MAISUARDI. (2020). Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Kelas V Upt Sd Negeri 18 Baringin.
- Masyitoh, K. (2017). Lelang Bandeng Tradisional Di Kabupaten Sidoarjo Tahun 1969 - 2006. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 5(2), 260–272.
- Maulidia, R. (2014). ROBLEM MALAS BELAJAR PADA REMAJA (sebuah Analisis Psikologis) Rahmah. *At-Ta'dib*, 4(2), 129–144. <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/tadib/article/download/587/524>
- Muchlis, A., Komara, E. S., Kartiwi, W., Nurhayati, N., Hendriana, H., & Hidayat, W. (2018).

- Meningkatkan Koneksi Matematis Siswa Smp Melalui Pendekatan Open-Ended Dengan Setting Kooperatif Tipe Nht. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 81–92. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol3no1.2018pp81-92>
- Muhammad Subki, F. (2021). PENAFSIRAN QS. AL-HUJURAT [49] AYAT 13 TENTANG KESETARAAN GENDER DALAM AL-QUR'AN MENURUT QURAIISH SMuhammad Subki, F. (2021). PENAFSIRAN QS. AL-HUJURAT [49] AYAT 13 TENTANG KESETARAAN GENDER DALAM AL-QUR'AN MENURUT QURAIISH SHIHAB DAN SAYYID QUTHB (Studi Ko. *Jurnal Imu Al Quran dan Tafsir*, 4, 11–23.
- Nasrum, A. (2018). untuk Penelitian. *UJI NORMALITAS DATA untuk PENELITIAN*, 117.
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Santika, I. W. E. (2022). Penguatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Bali dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1349–1358. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6472/4851>
- Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1), 115–132. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.85>
- Tihul, I. (2021). Asbab Nuzul Qs Al-Hujurat Ayat 13 (Sebuah Metodologis Pendekatan Pendidikan Multikultural). *Jurnal Media Informasi dan Komunikasi Ilmiah*, 3(2), 158–169.
- Warsono. (2022). Pendidikan Karakter dan Profil Pelajar Pancasila. *Conference of Elementary Studies*, 631–640.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>