



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V UPTD SD NEGERI 122365 PEMATANGSIANTAR

Geovani Malinda Sinaga

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Minar T. Lumban Tobing

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Jon Roi Tua Purba

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Korespondensi penulis : geovanisinaga981@gmail.com

Abstract. *This research aims to determine the effect of the role playing learning model on the Pancasila education learning outcomes of class V UPTD students at SD Negeri 122365 Pematangsiantar. This research uses a quantitative research method with "Pre-Experimental Design". One group pre-test post-test form was carried out at UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar on class V students with a population of 24 students and a sample of 24 students. This data collection technique uses tests twice, namely pretest-posttest. The data was processed using statistical analysis techniques, from the results of data analysis a significant level of $0.00 < \text{probability} (0.05)$ and $t_{\text{count}} = 29.00 > t_{\text{table}} = 1.71$ were obtained. So it was concluded that H_0 was rejected and H_a was accepted, which means "There is an influence of the Role Playing learning model on the Pancasila Education Learning Outcomes of Class V UPTD Students at SD Negeri 122365 Pematangsiantar".*

Keywords: *Learning model, role playing, learning outcomes*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif dengan "*Pre-Experimental Design*". Bentuk one grup *pre-test post-test* yang dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar pada siswa kelas V dengan jumlah populasi 24 orang siswa dan sampel sebanyak 24 siswa. Teknik pengumpulan data ini menggunakan test sebanyak 2 kali yaitu pretest-posttest. Data diolah menggunakan teknik analisis statistik, dari hasil analisis data diperoleh taraf signifikan $0,00 < \text{probabilitas} (0,05)$ dan $t_{\text{hitung}} = 29,00 > t_{\text{tabel}} = 1,71$. Maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti "Terdapat pengaruh Model pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar".

Kata Kunci : Model pembelajaran, *Role playing*, Hasil belajar

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas. Menurut Sujana (2019) pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir (*never ending proces*) sehingga dapat menghasilkan proses yang berkesinambungan, yang berfokus pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta pancasila.

Hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hasil

Received Agustus 30, 2024; Revised September 30, 2024; Oktober 28, 2024

* Geovani Malinda Sinaga, geovanisinaga981@gmail.com,

belajar yang sampai saat ini masih di upayakan untuk di tingkatkan dalam satuan pendidikan adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan ini merupakan mata pelajaran yang sangat penting dipelajari, karena di dalamnya mempelajari tata cara menjadi warga negara yang baik dan mengkaji ilmu-ilmu di sekitar kita untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat lain di dalam lingkup Negara Republik Indonesia.

Pendidikan Pancasila bertujuan agar mempunyai kemampuan sebagai berikut, yaitu: 1) berfikir secara kritis, rasional, kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi; 3) bertindak secara positif, demokratis, serta berkarakter; 4) berkembang secara pesat dalam perkembangan teknologi.

Kemampuan peserta didik merupakan kunci awal dari suatu proses pembelajaran banyaknya siswa yang dapat memahami materi dengan baik dapat membuat keberhasilan guru dalam menerapkan materi, penggunaan media dalam pembelajaran juga merupakan alat bagi guru dalam menyampaikan maksud dan tujuan dalam pembelajaran supaya siswa paham dengan apa yang disampaikan oleh guru, misalnya pada saat guru menjelaskan mengenai kehidupan bawah laut guru tidak harus membawa siswa ke dasar laut untuk menjelaskannya, sehingga disinilah peran media itu di perlukan yaitu untuk memperjelas maksud dari apa yang dijelaskan oleh guru.

Dari hasil belajar menunjukkan capaian belajar Pendidikan Pancasila di UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar masih jauh dari yang diharapkan. Penyebab rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila antara lain adalah karena metode atau model pembelajaran yang di gunakan guru tidak variatif dan membosankan. Pada umumnya guru masih menggunakan metode ceramah sebagai metode utama. Model pembelajaran tersebut mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena proses pembelajaran di dominasi oleh guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang di kemukakan, maka dapat di rumuskan masalah pada penelitian adalah untuk mengubah sistem pembelajaran yang berbeda dengan adanya perubahan model yang berbeda. Salah satunya adalah model pembelajaran *Role Playing*.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran yang menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau suatu peristiwa yang di ungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Menurut Rahmawati dan Puspasari (2020) metode pembelaran *Role Playing*

atau bermain peran merupakan metode yang dalam proses menerapkannya mampu menghadirkan peran dari kehidupan sehari-hari yang sengaja dipentaskan di suatu kelas maupun pertemuan.

KAJIAN TEORITIS

Belajar merupakan sebuah proses yang dialami oleh setiap individu selama ia hidup. Dengan kata lain, setiap aktivitas yang dilakukan oleh individu tidak akan terlepas dari makna belajar. Tidak ada ruang, waktu, dan tempat yang dapat membatasi proses yang belajar yang dialami oleh individu.

Hintzman (Syah, 2010:88) mengatakan, belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri organisasi manusia atau hewan disebabkan oleh perubahan pengalaman yang dapat memengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Berdasarkan uraian pengertian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah merupakan proses perubahan dalam kepribadian manusia sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi individu dan lingkungan. Perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan, kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan yang lain. Perubahan perilaku inilah yang menjadi tolak ukur keberhasilan proses belajar yang dialami oleh peserta didik.

Menurut Ahmad Sudsanto (2016:89) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Dari pendapat yang diuraikan diatas maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri siswa berupa aspek kognitif, afektif, psikomotorik sebagai keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah dan dapat dinyatakan dalam bentuk skor.

Menurut Arnie (dalam Anggreani, 2019) Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pengembangan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkepribadian yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Fungsinya adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkepribadian yang setia kepada bangsa dan negara dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang diberikan untuk membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi yang cerdas dan berkepribadian.

Nilai-nilai Pancasila merupakan nilai dasar dalam mengajarkan kehidupan yang bercirikan Indonesia. Pancasila dianggap sebagai sesuatu yang sakral yang setiap warga negara harus hafal dan mematuhi segala isi dalam Pancasila tersebut. Namun sebagian

besar warga negara Indonesia hanya menganggap pancasila sebagai dasar negara atau ideologi semata tanpa memperdulikan makna dan manfaatnya dalam kehidupan.

Nilai adalah ukuran, patokan-patokan, anggapan-anggapan keyakinan-keyakinan yang ada di dalam masyarakat. Nilai digunakan sebagai patokan seseorang berperilaku dalam masyarakat. Selain itu nilai memberi arah bagi tindakan seseorang.

Menurut (Nurgiansah,2021b), fungsi nilai diantaranya, nilai sebagai pembentuk cara berperilaku yang ideal dalam masyarakat. Nilai dapat menciptakan semangat pada manusia untuk mencapai sesuatu yang diinginkannya. Nilai dapat digunakan sebagai alat pengawas perilaku dalam seseorang dalam masyarakat. Nilai dapat mendorong, menuntun, dan menekankan orang untuk berbuat baik. Nilai dapat berfungsi sebagai alat solidaritas diantara anggota masyarakat.

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu acuan yang sudah dirancang yang digunakan seorang guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Djamarah (dalam Kasanah, 2019:64), model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosio drama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan peserta didik dengan memerankan suatu peran tertentu, yang melibatkan emosional dan alat indra ke dalam masalah yang dihadapi.

Karakteristik Model Pembelajaran *Role Playing*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing. Adapun karakteristik yang dimiliki model pembelajaran bermain peran (Pratiwi, 2021) adalah:

- 1) Umumnya tidak dilakukan satu orang.
- 2) Adanya kelompok siswa yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Setiap siswa memainkan peran sesuai dengan scenario.
- 4) Seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan yang dimilikinya.

Winata mengemukakan model pembelajaran bermain peran memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran bukan pada objek sebenarnya
- 2) Kegiatan secara berkelompok
- 3) Aktivitas komunikasi
- 4) Alternatif untuk pembelajaran sikap
- 5) Peran guru sebagai pembimbing
- 6) Ada topik permasalahan
- 7) Ada peran yang perlu dimainkan siswa

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2016:72), penelitian eksperimental adalah suatu cara untuk menyelidiki pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkendali. Jenis penelitian yang digunakan adalah design dengan menggunakan jenis “One Group Pretest-Posttest *Design*” yang diuraikan sebagai berikut. Siswa diberi tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dan diberikan tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan. Setelah hasil tes awal diperoleh, maka diberikan tindakan yang akan dinilai pengaruhnya.

Penelitian ini akan dilakukan di kelas V UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar, sebuah institusi Pendidikan SD yang beralamat di JL.A.I.Suryani Nst. Kec. Siantar Utara.

Menurut Sugiyono (2019: 21) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SD Negeri 122365 T.A 2024/2025 yang berjumlah 24 siswa.

**Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas V UPTD SD
Negeri 09122365 Pematangsiantar**

No.	Kelas	Banyak Siswa
1.	V	24

Menurut Sugiyono (2019), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Total Sampling. Total Sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel dengan populasi (Sugiyono,2019). Berdasarkan pendapat tersebut karena siswa kelas V UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar T.A 2024/2025.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati Sugiyono (2021:156). Instrumen penelitian digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, sehingga dapat memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data untuk sebuah penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes.

Berdasarkan masalah yang akan diteliti maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yaitu pretest dan posttest. Adapun tes dalam penelitian ini tes pilihan berganda dengan jumlah soal 20 butir yang menggunakan 4 pilihan jawaban. Jika semua jawaban benar maka siswa akan memperoleh nilai 100 dengan tiap soal memiliki 5 poin. Jika jawaban salah maka siswa akan memperoleh 3 poin dalam 1 soal. Instrumen penelitian ini akan dilakukan di kelas V SD Swasta HKBP Batu IV.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila kelas V UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 24 siswa.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan Uji Coba Instrumen di jenjang yang sama dengan sekolah berbeda yakni di SD Swasta HKBP BT IV. Uji coba tersebut dilaksanakan guna untuk menentukan jumlah soal dari 20 soal yang akan diujikan dalam bentuk pilihan berganda. Hal tersebut dilakukan agar mengetahui validasi, tingkat kesukaran, daya pembeda dan reliabilitas butir soal tersebut. Berdasarkan hasil uji coba soal tersebut terdapat butir soal *pretest dan posttest* 20 butir soal pilihan ganda yang layak digunakan dalam penelitian yang memenuhi kriteria valid dan reliabel.

Dalam penelitian ini digunakan dua variabel yang menjadi objek dalam penelitian, yaitu variabel bebas ialah model pembelajaran role playing dan variabel terikat ialah hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan *Pretest* dan *Posttest* untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas V UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar.

Pada pertemuan pertama peneliti memberikan *Pretest* langsung di dalam kelas. Kemudian dipertemuan kedua peneliti memberikan perlakuan kepada siswa dengan menggunakan model role playing, setelah selesai melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran role playing peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Selesai sesi tanya jawab, peneliti memberikan soal *Posttest* pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran role playing.

Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti, nilai *Pretest* sebelum dilakukan perlakuan diperoleh rata-rata 41,66 sementara *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar diperoleh rata-rata 81,66. Sehingga dapat dilihat bahwa ada pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 29,00$ dan $t_{tabel} = 1,710$, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar serta pengolahan data hasil penelitian bukti yang sudah dijelaskan pada bab IV hasil penelitian, maka dapat disimpulkan “Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa pada saat sebelum diberi perlakuan (Pretest) nilai rata-rata siswa adalah 41,66 dan setelah diberi perlakuan (Posttest) nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 81,66. Selain dari hasil belajar dapat dilihat juga dari hasil uji t yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 21 di peroleh taraf signifikan $0,00 < \text{Probabilitas } (0,05)$ dan $t_{hitung} = 29,00 > t_{tabel} = 1,710$. Maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti “Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila siswa Kelas V UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar”.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam model pembelajaran Role Playing terhadap hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2024/2025, maka peneliti menggambarkan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai tindak lanjut hasil penelitian ini yaitu:

a. Bagi Guru

Di harapkan guru dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menarik selama proses belajar mengajar, terutama dalam matapelajaran Pendidikan Pancasila. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar, yang berarti siswa di motivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik, bergerak dan berpikir. Dengan demikian, model yang dipilih dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan menyerap informasi, yang tentunya akan meningkatkan pemahaman mereka, yang pada gilirannya dapat berdampak atau mempengaruhi hasil belajar mereka sendiri.

b. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya berperan memberikan dorongan dan memperkenalkan model pembelajaran yang sangat bervariasi agar dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang salah satu dapat dilakukan.

c. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memiliki semangat belajar dan berani berkolaborasi dengan teman kelompok dan kepada guru apabila menemui kesulitan dalam memahami pelajaran.

d. Bagi Peneliti

Peneliti lain dapat melakukan penelitian yang sama dengan pokok bahasan yang berbeda. Ini akan memungkinkan mereka untuk mengumpulkan data yang lebih luas tentang seberapa baik model pembelajaran *Problem Based Learning* membantu siswa dalam mata pelajaran IPS dan dapat digunakan untuk siswa dalam mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, Arrofa. "Penerapan pendekatan keterampilan proses sains untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1.2 (2014): 96-106.
- Arifin, Ari Rizqi Ridwan. (2019) "*Pengaruh komunikasi, disiplin kerja, dan pengawasan kerja terhadap kinerja karyawan pt prima usaha era mandiri di surabaya*". Diss. Universitas Bhayangkara Surabaya.
- Ayunda, D., Lumbantobing, M., & Siagian, L. (2022). Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema Organ Gerak Manusia di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5691-5701.
- Dimyanti & Mudjiono. 2013. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriani, Riza. (2019) "Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Gugus Dokter Wahidin Sudiro Husodo Kecamatan Metro Barat".
- Fitri, Ridha Ahsanul, Fachri Adnan, and Irdamurni Irdamurni. "Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.1 (2021): 88-101.
- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.
- Harefa, D. (2020, July). Perbedaan Hasil belajar fisika melalui model pembelajaran problem posing dan problem solving pada siswa kelas X-MIA SMA swasta kampus telukdalam. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 1, No. 1).
- Junaidi, R., & Susanti, F. (2019). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada UPTD Baltekkomdik Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negri bojong 3 pinang.
- Mesra, R. (2023). Strategi Pembelajaran Abad 21.
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(2), 227-240.
- Rochmania, T. R. (2012). *Hasil Belajar Mata Kuliah Penelitian Pendidikan Ditinjau Dari Intensitas Pemanfaatan Perpustakaan Dan Pemanfaatan Internet Pada Mahasiswa FKIP-UMS Prodi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2008/2009* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Sianturi, Y. R., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari Hari Dan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 222-231.
- Thesalonika, E., Sinaga, M. I., & Arent, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Konsep Dasar IPS Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Pada Mahasiswa PGSD. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(2), 137-146.
- Turnip, E. P. S., Lumbantobing, M., & Sirait, E. M. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas III di SD Negeri 124385 Jl. Sawi Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 3555-3562
- Ulfa, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. *Al-Fathonah*, 1(1), 342-351.
- Wahyuningsi, E. (2019). Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(2), 179-190.
- Wulandari, I., & Irmayanti, R. (2019). Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing Terhadap Perilaku Bullying Siswa SMA. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 2(4), 125-137.