



Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa pada Pembelajaran PKN SDN 18 Bajoe Kabupaten Bone

Reski Hidayat^{1*}, A. Khemal Akbar², Rosbiah Machmuddin³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Bone, Watampone, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 4, 2025
Revised August 5, 2025
Accepted August 6, 2025
Available online August 6, 2025

Kata Kunci:

Metode Bermain Peran,
Kecerdasan Emosional,
Pembelajaran PKN

Keywords:

Role Playing Method,
Emotional Intelligence,
Civic Learning

This is an open access article under the

HYPERLINK
"<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>" [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © Institut Agama Islam Negeri Bone All rights reserved.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa pada pembelajaran PKN di SDN 18 Bajoe, Kabupaten Bone. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Quasy Experimental Design*. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 18 Bajoe yang berjumlah 42 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket (kusioner). Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial melalui program SPSS Versi 27. Hasil penelitian ini yaitu metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa pada pembelajaran PKN di SD Negeri 18 Bajoe, Kabupaten Bone. Hasil itu didasarkan pada uji *Paired Sample T-test* dengan hasil *sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang berarti kecil dari α yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$), dan diperoleh $t\text{-hitung}=10.360 > t\text{-tabel}=2.086$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan metode bermain peran efektif terhadap kecerdasan emosional siswa pada pembelajaran PKN di SDN 18 Bajoe, Kabupaten Bone.

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of the role-playing method in improving students' emotional intelligence in civic learning at SDN 18 Bajoe, Bone Regency. The method used in this research is a quantitative research with a Quasy Experimental Design. The sample of this research is all grade II students of SD Negeri 18 Bajoe which totals 42 people. The instrument used in this research is in the form of questionnaire. Data analysis uses descriptive and inferential statistical analysis through the SPSS Version 27 program. The result of this research is an effective role playing method in increasing students' emotional intelligence in civic learning at SD Negeri 18 Bajoe, Bone Regency. The results were based on the Paired Sample T-test with a sig (2-tailed) result of 0.000 which means it is smaller than α which is 0.05 ($0.000 < 0.05$), and obtained $t\text{-count} = 10.360 > t\text{-table} = 2.086$ which means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This shows the method of role playing an effective role on students' emotional intelligence in civic learning at SDN 18 Bajoe, Bone Regency.

PENDAHULUAN

Pembelajaran kewarganegaraan (PKN) ialah sebuah usaha yang dilakukan guna untuk memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai hubungan mendasar antarwarga negara dan juga Pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk-bentuk usaha pembelaan negara sebagaimana diamanatkan di dalam UUD 1945 dan juga Pancasila (Kurniawan, 2013). Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berperan penting untuk membentuk kepribadian bagi siswa SD/MI (Magdalena et al., 2020).

Berdasarkan konteks PKN di sekolah, masih terdapat peserta didik yang kurang memiliki kemampuan dalam mengelola emosi diri. Kemampuan mengelola emosi pada diri peserta didik masih terlihat kurang dalam proses belajar dan selama beraktivitas sehari-hari di sekolah, di rumah, maupun dalam lingkungan masyarakat. Pembelajaran PKN tidak akan terlepas dari cara berpikir siswa dalam mengelola dan menerima suatu informasi yang ia dapat yang nantinya akan dapat ia sampaikan dalam bentuk argumen atau pendapat (Sultan et al., 2023).

Kecerdasan emosional diyakini memiliki peran penting dalam kehidupan setiap individu dan sangat berpengaruh terhadap perilaku manusia secara pribadi maupun sosial melalui kecerdasan intelektualnya. Salovey dan Mayer (dalam Anisah & Suntura, 2020) menjelaskan bahwa kecerdasan emosional dapat dicapai atau ditingkatkan melalui pembelajaran dan pengalaman. Salah satu mata pelajaran yang mengajarkan dan membimbing pembentukan sikap dan perilaku positif adalah mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN). Melalui materi ajar PKN, kecerdasan warga negara dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik dalam dimensi-dimensi rasional (intelektual), spiritual, emosional, dan sosial. Seseorang dengan Kecerdasan emosional tinggi mampu memantau dan mengontrol perasaan dan menggunakannya untuk memandu baik pikiran maupun tindakan secara tepat (Hernaningsih & Giyoto, 2020).

Kecerdasan emosional dalam perkembangan anak sekolah dasar memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan akademik. Menurut salah satu ahli menjelaskan bahwa sebagian besar masyarakat memahami bahwa penentu kesuksesan seseorang hanya ditentukan oleh kecerdasan intelektualnya, tetapi kecerdasan emosional juga tidak kalah pentingnya dalam menentukan kesuksesan seseorang “seorang anak” (Anis, 2023).

Namun, masalah terkait kurangnya kecerdasan emosional di tingkat sekolah dasar tidak jarang ditemui sebagaimana masalah yang ditemui pada penelitian yang dilakukan oleh Annajih dan Sa'idah (2020) di SDN Lawangan Daya Pamekasan, peneliti menjumpai siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah di antaranya siswa belum dapat merespons berbagai macam kondisi emosi secara wajar dan positif, sebagian besar masih kebingungan dan bersifat impulsif (kekanak-kanakan) seperti egois, keras kepala, melakukan sesuatu tanpa pertimbangan norma agama dan budaya, dan cenderung sering bermasalah dengan orang lain karena kurang menghargai perasaan orang lain.

Fakta-fakta tersebut juga ditemukan di SDN 18 Bajoe tepatnya di kelas II, peneliti melihat bahwa siswa masih belum bisa mengendalikan emosi dan siswa masih kurang memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam melaksanakan tugas. Melihat permasalahan yang terjadi di lapangan, peneliti memilih masalah tersebut untuk diselesaikan dalam penelitian ini.

Berdasarkan masalah tersebut upaya dalam meningkatkan proses pembelajaran dan kecerdasan emosional siswa, perlu diadakan pemilihan metode pembelajaran. Untuk lebih membiasakan siswa dalam menghayati materi pembelajaran, metode bermain peran (*role playing*) dan dijadikan suatu kebiasaan untuk menjiwai materi karena metode ini dapat menunjukkan contoh perilaku dalam menghargai nilai-nilai juang dan perumusan Pancasila sebagai dasar negara (Mustafa, 2018).

Ada banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Salah satu hal yang sangat penting adalah pemilihan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran harus sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai, agar metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dapat berbeda-beda sesuai dengan tujuan dan materi yang akan diberikan (Haidar et al, 2025). Metode pembelajaran yang dipilih guru harus memperhatikan ketentuan bahan ajar agar efektif, sehingga keterampilan dan pengetahuan yang diberikan guru benar-benar menjadi milik siswa (Thohir, 2019).

Merujuk dari hasil observasi, maka salah satu metode pembelajaran yang dianggap bisa menjadi alternatif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa adalah metode bermain peran. Metode tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa dalam pembelajaran PKN. Menurut Miftahul Huda (dalam Putri, 2021) bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan demikian, adanya penerapan metode bermain peran diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan emosional siswa sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, khususnya eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental*. Desain tersebut merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen dengan menggunakan bentuk *nonequivalent control group design*.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SDN 18 Bajoe yang berjumlah 213 siswa. Kemudian, sampelnya adalah kelas IIA sebagai kelas kontrol, yang berjumlah 21 siswa, dan kelas IIB sebagai kelas eksperimen, yang berjumlah 21 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel yang didasarkan pada pertimbangan mengenai sampel-sampel mana yang paling sesuai, bermanfaat dan dianggap dapat mewakili suatu populasi (representatif) atau merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pada pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. Kemudian, data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis tersebut dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini. Adapun hipotesis penelitian ini yaitu metode bermain peran tidak efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa pada pembelajaran PKN di SDN 18 Bajoe, Kabupaten Bone sebagai H_0 dan metode bermain peran tidak efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa pada pembelajaran PKN di SDN 18 Bajoe, Kabupaten Bone sebagai H_1 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berlangsung di SDN 18 Bajoe, Kabupaten Bone. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 21 orang dan kelas II B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 21

orang. Kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dan kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pemberian metode bermain peran. Hasil penelitian berupa statistik deskriptif dan inferensial dapat dilihat sebagai berikut.

Hasil *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Sebelum perlakuan diberikan, terlebih dahulu di kedua kelas, baik kelas kontrol maupun eksperimen, diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal mereka. Hasil *pretest* kedua kelas tersebut dapat dilihat berikut ini.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

| Statistik | Nilai <i>Pretest</i> |
|-----------------|----------------------|
| Jumlah Sampel | 21 |
| Rata-rata | 58.00 |
| Standar Deviasi | 11.331 |
| Skor Minimum | 34 |
| Skor Maksimum | 78 |

Berdasarkan tabel 1 di atas, menunjukkan nilai rata-rata kecerdasan emosional siswa pada kelas kontrol sebesar 58,00. Kemudian, standar deviasinya sebesar 11,331. Skor minimumnya 34 dan skor maksimumnya sebesar 78. Hasil berbeda ditemukan pada *pretest*, kelas eksperimen. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

| Statistik | Nilai <i>Pretest</i> |
|-----------------|----------------------|
| Jumlah Sampel | 21 |
| Rata-rata | 58.86 |
| Standar Deviasi | 8.428 |
| Skor Minimum | 44 |
| Skor Maksimum | 74 |

Berdasarkan tabel 2, diperoleh informaso bahwa nilai rata-rata kecerdasan emosional siswa pada kelas eksperimen sebesar 58,86. Lalu, standar deviasinya sebesar 8,428. Skor minimumnya sebesar 44 dan skor maksimumnya sebesar 74. Dari hasil *pretest* dua kelas tersebut, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Setelah dilakukan *pretest* pada masing-masing kelompok kelas, baik kelas kontrol maupun eksperimen, selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*) dalam bentuk proses belajar-mengajar di beberapa pertemuan. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan metode bermain peran, sementara kelas kontrol tidak menerapkan metode bermain peran.

Setelah perlakuan diberikan, di pertemuan selanjutnya, diberikan *posttest* kepada masing-masing kelas untuk menilai pengaruh dari masing-masing perlakuan. Adapun hasil *posttest* kedua kelas, baik kontrol maupun eksperimen, sebagai berikut.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

| Statistik | Nilai <i>Posttest</i> |
|------------------|------------------------------|
| Jumlah Sampel | 21 |
| Rata-rata | 66.67 |
| Standar Deviasi | 6.460 |
| Skor Minimum | 50 |
| Skor Maksimum | 78 |

Berdasarkan tabel 3, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata *posttest* kecerdasan emosional siswa pada kelas kontrol sebesar 66,67. Kemudian, standar deviasinya sebesar 6,460. Skor minimum yang diperoleh sebesar 50 dan skor maksimumnya sebesar 78. Adapun hasil *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat berikut ini.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

| Statistik | Nilai <i>Posttest</i> |
|------------------|------------------------------|
| Jumlah Sampel | 21 |
| Rata-rata | 79.14 |
| Standar Deviasi | 5.043 |
| Skor Minumum | 72 |
| Skor Maksimum | 92 |

Berdasarkan tabel 4, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata *posttest* kecerdasan emosional siswa pada kelas eksperimen sebesar 79,14. Standar deviasinya sebesar 5,043. Kemudian, skor minimumnya 72 dan skor maksimumnya sebesar 92.

Dari hasil *posttest* kedua kelas tersebut dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai yang diperoleh kelas kontrol. Hal itu mengindikasikan bahwa perlakuan berupa pemberian metode bermain peran memberikan pengaruh signifikan kepada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode tersebut.

Selanjutnya, setelah statistik deskriptif ditemukan dari hasil tes kepada kedua kelas tersebut, dilakukan pula uji statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian ini. Namun, sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat. Adapun hasilnya dapat dilihat sebagai berikut.

Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, pada kelas eskperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

| Data | Nilai Signifikansi | Keterangan | Kriteria |
|----------------------------------|---------------------------|---------------------------|-----------------|
| <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen | 0,259 | | |
| <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen | 0,234 | | |
| <i>Pretest</i> Kelas Kontrol | 0,938 | Asym sig. 2-Tailed > 0,05 | Normal |
| <i>Posttest</i> Kelas Kontrol | 0,743 | | |

Berdasarkan tabel 5, diperoleh informasi bahwa nilai signifikansi dari *pretest* dan *posttest* dua kelas, baik eksperimen maupun kontrol, lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data hasil tes siswa berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene*, pada kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

| Data | Nilai Signifikansi | Keterangan | Kriteria |
|--|---------------------------|-------------------|-----------------|
| Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol | 0,366 | Sig. > 0,05 | Homogen |

Berdasarkan tabel 6, diperoleh informasi bahwa nilai signifikansi dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol sebesar 0,366. Nilai tersebut lebih besar daripada 0,05 sebagai standar α . Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil tes siswa antara kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa pada kelas II SD Negeri 18 Bajoe. Data yang digunakan untuk uji hipotesis adalah nilai *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol. Uji hipotesis ini menggunakan uji *Paired sample T-test*. Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Uji *Paired Sample T-test*

| <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | Mean | Std. Deviation | Std Error Mean | <i>Lower</i> | <i>Upper</i> | T | Df | Sig (2- tailed) |
|--|---------|-------------------|-------------------|--------------|--------------|---------|----|--------------------|
| Eksperimen | -20.286 | 8.973 | 1.958 | -24.370 | -16.201 | -10.360 | 20 | .000 |
| Kontrol | -8.667 | 12.138 | 2.649 | -14.192 | -3.141 | -3.272 | 20 | .004 |

Berdasarkan tabel 7, diperoleh informasi bahwa taraf signifikansi dari hasil tes siswa, khususnya pada kelas eksperimen, berada pada nilai *Sig.(2-tailed)* adalah 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari α yaitu 0,005 ($0,001 < 0,005$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa pada pembelajaran PKN di SDN 18 Bajoe, Kabupaten Bone.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran yang diterapkan pada kelas eksperimen mampu menarik perhatian serta menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga siswa secara aktif terlibat langsung dalam pembelajaran dan memahami materi yang diajarkan. Berbeda pada kelas kontrol, pada proses pembelajaran siswa cenderung hanya sibuk dengan aktivitas masing-masing hingga bermain, kurang memperhatikan, dan kurang berinteraksi dengan temannya. Sehingga dapat diperoleh perbedaannya, walaupun terdapat beberapa siswa yang memperhatikan akan tetapi belum mampu memahami yang diajarkan dengan baik.

Seperti yang diketahui, bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan emosional di SD Negeri 18 Bajoe. Penelitian ini melibatkan dua kelas, kelas IIA sebagai kelas kontrol dan IIB sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu *pretest*, perlakuan dan *posttest*. Setelah diberikan *pretest*, perlakuan, dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kecerdasan emosional siswa.

Berdasarkan tujuan peneliti untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa, terdapat perbedaan jika dilihat dari *posttest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas kontrol dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test* yang menunjukkan metode pembelajaran bermain peran berpengaruh dalam meningkatkan kecerdasan emosional.

Dalam aspek bahasa dan emosi, metode bermain peran mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan mental peserta didik dalam berlatih mentransformasikan dan mengolah informasi melalui proses berpikir dengan menggunakan logika dalam rangka mencari pemecahan masalah dan menemukan hal baru. Pada usia sekolah dasar ini, anak mulai belajar mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Karakteristik emosi yang stabil atau sehat menurut Yusuf LN (dalam Mokoginta, 2023) ditandai dengan menunjukkan wajah yang ceria, bergaul dengan teman secara baik, dapat berkonsentrasi dalam belajar, bersifat respek (menghargai) terhadap diri sendiri dan orang lain. Dengan metode bermain peran ini, siswa mampu meningkatnya rasa percaya dirinya.

Pada penelitian ini, peneliti melihat efektifitas metode bermain peran terhadap kecerdasan emosional yang sesuai dengan konsep pembelajaran yang aktif dan menyenangkan berupa metode bermain peran, lebih mudah untuk melatih kemampuan mengendalikan emosi siswa. Hal tersebut terbukti pada hasil *posttest* siswa kelas eksperimen. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan, sehingga disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian terkait efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa di SD Negeri 18 Bajoe Kabupaten Bone, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa pada pembelajaran PKN SD Negeri 18 Bajoe kabupaten Bone. Hal itu didasarkan pada uji *Paired Sample T-test* dengan bantuan SPSS Versi 27. Hasilnya diperoleh *sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang berarti kecil dari α yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$), dan diperoleh $t_{hitung}=10.360 > t_{tabel}=2.086$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan metode permainan peran efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa, khususnya di SDN 18 Bajoe, Kabupaten Bone.

DAFTAR RUJUKAN

- Anisah, A. S., & Suntara, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran debate untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 254–267.
- Annajih, Z. H., & Sa'idah, I. (2020). Pengembangan panduan permainan tradisional benteng untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa SDN Lawangan Daya Pamekasan. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 1(2), 129-140.
- Haidar, N., Fauziana, A., & Sari, M. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 3(1), 179–188. <https://doi.org/10.30863/maraja.v3i1.5815>
- Hernaningsih, T., & Giyoto, G. (2020). Pengaruh Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Sma Batik 1 Surakarta. *Annizom*, 5(3).
- Kurniawan, M. I. (2013). Integrasi Pendidikan Karakter Ke Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(1), 37–4
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negeri bojong 3 pinang.
- Mokoginta, N.S., Musawwir, M., & Minarni, M. (2023). Perbedaan Adversity Quotient Ditindaju dari Jenis Kelamin pada Mahasiswa di Kota Makassar. *Jurnal Psikologi Karakter*, 3(1), 149-154. <https://doi.org/10.56326/jpk.v3i1.2238>
- Mustafa, M. (2018). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 016 Kundur. *Jurnal Pajar*, 2(4), 628–634.
- Putri, M. L., & Dewi, D. A. (2021). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Masyarakat 5.0. *Journal on Education*, 4(1), 20–24.
- Rosita, A. (2023). *Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Tindak Kekerasan Anak*. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Thohir, M. F. (2019). Penggunaan metode bermain peran sebagai metode pembelajaran dalam pengajaran pkn. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(2), 42–47.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sultan, U., Tirtayasa, A., Serang, K., Banten, P., & Indonesia, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Debat Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XII SMAN 16 Kabupaten Tangerang). 7(1), 941–950.