

Keterampilan Kolaborasi Siswa SMK Negeri 2 Lamongan melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Role-Playing*

Cica Khofifah Triputri^{1*}, Rahmanu Wijaya², Siti Maizul Habibah³, Budi Santosa⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231
cicakhofifah.22010@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This study was motivated by the low level of students' collaboration skills in Civic Education learning, highlighting the need for instructional strategies that promote active participation and teamwork. The study aimed to describe the collaboration skills of students at SMK Negeri 2 Lamongan through the implementation of cooperative learning using the role-playing method. A quantitative approach with a One-Shot Case Study design was employed. The participants consisted of 37 students from class XI TKJ 1 at SMK Negeri 2 Lamongan. Data were collected through classroom observations and a collaboration skills questionnaire developed based on Evans' (2020) collaboration indicators and analyzed using descriptive statistics. The findings showed that cooperative learning with the role-playing method was implemented effectively and encouraged students to actively participate in discussions, role distribution, decision-making, and group task completion through the simulation of corruption cases. Based on observation and questionnaire results, students' collaboration skills were categorized as good. The highest achievement was found in the indicator of contributing to and supporting group members, while the lowest achievement was in monitoring, reflecting on, and adjusting the group work process. These findings indicate that cooperative learning integrated with the role-playing method effectively supports the development of students' collaboration skills in Civic Education.

Keywords: Collaboration Skills, Cooperative Learning, Role-Playing, Civic Education, Vocational Students

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), sehingga diperlukan pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif dan kerja sama antarsiswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan keterampilan kolaborasi siswa SMK Negeri 2 Lamongan melalui penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Shot Case Study*. Subjek penelitian berjumlah 37 siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Lamongan. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket keterampilan kolaborasi yang disusun berdasarkan indikator Evans (2020), kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing* terlaksana dengan baik dan mampu memfasilitasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, pembagian peran, pengambilan keputusan, serta penyelesaian tugas kelompok melalui simulasi kasus tindak pidana korupsi. Keterampilan kolaborasi siswa berdasarkan hasil observasi dan angket berada pada kategori baik. Indikator kemampuan berkontribusi serta mendukung anggota kelompok memperoleh capaian tertinggi, sedangkan kemampuan memantau, merefleksi, dan menyesuaikan proses kerja kelompok memperoleh capaian terendah. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing* efektif mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran PPKn.

Kata kunci: Keterampilan Kolaborasi, Pembelajaran Kooperatif, *Role-Playing*, Ppkn, Siswa SMK.

Copyright (c) 2026 Cica Khofifah Triputri, Rahmanu Wijaya, Siti Maizul Habibah, Budi Santosa

✉Corresponding author: Cica Khofifah Triputri

Email Address: cicakhofifah.22010@mhs.unesa.ac.id (Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur)

Received 24 July 2026, Accepted 30 July 2026, Published 05 August 2026

PENDAHULUAN

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu kompetensi abad ke-21 yang perlu dimiliki siswa untuk menghadapi tuntutan dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat. Suciati dan Sari (2026) menjelaskan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama, berkomunikasi,

bertukar ide, serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Kemampuan tersebut menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran maupun dunia kerja yang menuntut kemampuan bekerja secara kolaboratif. Kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, mengambil keputusan, serta menyelesaikan masalah secara kelompok menjadi kompetensi yang semakin dibutuhkan, khususnya pada pendidikan kejuruan yang mempersiapkan lulusan memasuki dunia kerja. Putra et al. (2020) menyatakan bahwa keterampilan komunikasi dan kolaborasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesiapan kerja siswa SMK. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga perlu memberikan pengalaman belajar yang mampu mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Tabina et al. (2025) mengemukakan bahwa penerapan pembelajaran yang melibatkan aktivitas kolaboratif mampu meningkatkan kemampuan bekerja sama, komunikasi, serta partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan permasalahan secara kelompok.

Hasil observasi awal di SMK Negeri 2 Lamongan menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa masih belum berkembang secara optimal. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa cenderung bekerja secara individual meskipun diberikan tugas secara berkelompok. Pembagian tugas belum dilakukan secara merata sehingga hanya beberapa siswa yang aktif berkontribusi dalam diskusi maupun penyelesaian tugas kelompok. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, mengoordinasikan pekerjaan, dan mengambil keputusan bersama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan kolaborasi sebagaimana yang diharapkan dalam pembelajaran abad ke-21. Pengembangan keterampilan kolaborasi memerlukan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pengembangan keterampilan kolaborasi merupakan bagian dari penguatan *civic skills* yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Menurut Habibah dan Sapriyah (2021), *Global Citizenship Education* menempatkan partisipasi aktif siswa sebagai unsur penting dalam pembentukan warga negara yang memiliki kemampuan berpikir, berbagi, dan bertindak secara bertanggung jawab. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif melalui metode *role-playing* menjadi salah satu strategi yang relevan untuk memfasilitasi berkembangnya keterampilan kolaborasi sebagai bagian dari *civic skills*. Tabina et al. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas kelompok memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi melalui interaksi, diskusi, dan pemecahan masalah secara bersama sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing*.

Model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi, bertukar ide, dan menyelesaikan permasalahan secara kelompok, sedangkan metode *role-playing* memberikan pengalaman belajar melalui simulasi situasi nyata sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, dan pengambilan keputusan. Pembelajaran yang bersifat kontekstual tersebut juga sesuai dengan karakteristik siswa SMK yang lebih responsif terhadap

aktivitas praktik dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis (Datta & Mali, 2021). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *role-playing* mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian Amalia (2026) Lestari (2023) melaporkan bahwa penerapan metode *role-playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 64,00 menjadi 88,57 serta meningkatkan keaktifan siswa dari 41,43% menjadi 84,57%. Penelitian Pratama et al. (2025) juga menunjukkan bahwa *role-playing* efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi dan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran PPKn. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis simulasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga mendorong keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran.

Meski demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, keaktifan belajar, atau interaksi sosial siswa. Penelitian yang mendeskripsikan keterampilan kolaborasi siswa berdasarkan indikator yang dikembangkan oleh Evans (2020), yaitu kemampuan merencanakan dan membuat keputusan kelompok, mengomunikasikan proses berpikir, berkontribusi dan mendukung anggota kelompok, serta memantau, merefleksi, dan menyesuaikan proses kerja kelompok, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMK, masih relatif terbatas. Selain itu, penerapan *role-playing* melalui simulasi kasus tindak pidana korupsi sebagai konteks pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa juga belum banyak dilaporkan. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada pendeskripsian keterampilan kolaborasi siswa SMK Negeri 2 Lamongan berdasarkan empat indikator kolaborasi Evans (2020) setelah mengikuti pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing* pada materi pelanggaran norma dan regulasi melalui simulasi kasus tindak pidana korupsi di Indonesia. Simulasi tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga siswa tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, bertanggung jawab, dan mengambil keputusan secara kelompok.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Shot Case Study*, yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada satu kelompok subjek tanpa kelompok pembandingan maupun pengukuran awal (*pretest*). Ambarwati dan Fauziah (2024) menjelaskan bahwa desain penelitian pra-eksperimen digunakan untuk memberikan gambaran mengenai perubahan yang terjadi setelah suatu perlakuan diberikan kepada subjek penelitian. Pada desain tersebut, peneliti dapat mendeskripsikan hasil implementasi pembelajaran sebagai dasar untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan penelitian. Pendekatan ini relevan dengan penelitian yang bertujuan mendeskripsikan keterampilan kolaborasi siswa setelah mengikuti pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing*. Desain ini digunakan untuk mendeskripsikan keterampilan kolaborasi siswa setelah mengikuti pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing* pada materi pelanggaran norma

dan regulasi.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Lamongan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 37 siswa kelas XI TKJ 1 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan karakteristik kelas yang sesuai dengan tujuan penelitian. Setiawan (2024) menjelaskan bahwa teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena memungkinkan peneliti memperoleh subjek yang paling relevan dengan fokus kajian. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Siswa dibagi ke dalam enam kelompok untuk melakukan simulasi kasus tindak pidana korupsi melalui metode *role-playing*. Setiap kelompok bertugas menganalisis kasus, menyusun skenario, membagi peran, menampilkan simulasi, serta melakukan diskusi dan refleksi terhadap hasil pembelajaran.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi dan angket keterampilan kolaborasi. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterampilan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data berdasarkan penilaian diri siswa (*self-assessment*). Budiastuti et al. (2023) dan Habibah (2026) menjelaskan bahwa penggunaan *self-assessment* memungkinkan peserta didik melakukan refleksi terhadap kemampuan yang dimiliki, sedangkan lembar observasi memberikan informasi berdasarkan hasil pengamatan langsung selama proses pembelajaran. Kombinasi kedua instrumen tersebut menghasilkan data yang lebih komprehensif mengenai perkembangan kompetensi siswa. Kedua instrumen disusun mengacu pada indikator keterampilan kolaborasi yang dikembangkan oleh Evans (2020), meliputi: (1) merencanakan dan membuat keputusan kelompok, (2) mengomunikasikan proses berpikir, (3) berkontribusi serta mendukung anggota kelompok, dan (4) memantau, merefleksi, serta menyesuaikan proses kerja kelompok. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Hasil pengujian menunjukkan seluruh butir pernyataan valid dengan nilai koefisien di atas r tabel (0,339) serta memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,879, sehingga instrumen dinyatakan valid dan reliabel.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi selama pelaksanaan pembelajaran dan penyebaran angket kepada siswa setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung skor rata-rata setiap indikator keterampilan kolaborasi berdasarkan hasil observasi dan angket. Selanjutnya, skor tersebut dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan untuk menggambarkan tingkat keterampilan kolaborasi siswa setelah mengikuti pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (*One -Shot Case Study*).

HASIL DAN DISKUSI

Penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing* memberikan gambaran bahwa keterampilan kolaborasi siswa berkembang dengan baik selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing* mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan tugas secara bersama. Nastiti dan Subowo (2024) menjelaskan bahwa model *role-playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila efektif meningkatkan kerja sama antarsiswa karena memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam diskusi, pembagian tugas, dan penyelesaian masalah secara kolaboratif. Hasil penelitian tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa aktivitas simulasi mampu mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa secara optimal.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan melalui simulasi kasus tindak pidana korupsi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, membagi peran, mengomunikasikan pendapat, serta menyelesaikan permasalahan secara bersama dalam kelompok. Berdasarkan hasil observasi guru dan angket penilaian diri, keterampilan kolaborasi siswa berada pada kategori baik. Nilai rata-rata hasil observasi guru sebesar 12,05, sedangkan hasil angket penilaian diri siswa memperoleh rata-rata 12,92. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa siswa cenderung memberikan penilaian yang lebih tinggi terhadap keterampilan kolaborasinya dibandingkan hasil pengamatan guru, meskipun kedua instrumen menunjukkan kecenderungan yang sama bahwa keterampilan kolaborasi telah berkembang dengan baik. Analisis berdasarkan indikator menunjukkan bahwa kemampuan berkontribusi dan mendukung anggota kelompok memperoleh capaian tertinggi. Mismiranda dan Mariyani (2024) menjelaskan bahwa metode *role-playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan *civic skills* melalui aktivitas komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian masalah secara kelompok. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk saling membantu dan bertanggung jawab terhadap penyelesaian tugas bersama sehingga kemampuan berkontribusi dalam kelompok berkembang lebih optimal.

Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa telah mampu menjalankan peran masing-masing, saling membantu dalam menyelesaikan tugas, serta berpartisipasi aktif selama diskusi kelompok. Sebaliknya, indikator memantau, merefleksi, dan menyesuaikan proses kerja kelompok memperoleh capaian paling rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan pembiasaan dalam melakukan refleksi terhadap proses kerja kelompok. Hidayati et al. (2024) menjelaskan bahwa metode *role-playing* efektif dalam membangun nilai-nilai kolaboratif dan tanggung jawab, namun kemampuan refleksi dan evaluasi kelompok memerlukan latihan yang berkelanjutan agar peserta didik mampu melakukan perbaikan terhadap proses kerja sama yang telah dilakukan. Kondisi tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa indikator refleksi kelompok masih menjadi aspek yang perlu diperkuat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan pembiasaan dalam melakukan evaluasi terhadap proses kerja kelompok dan memberikan umpan balik untuk meningkatkan kualitas kolaborasi. Meskipun demikian, seluruh indikator berada pada kategori baik sehingga menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu memfasilitasi berbagai aspek keterampilan kolaborasi.

Temuan penelitian ini menjawab tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan keterampilan kolaborasi siswa SMK Negeri 2 Lamongan melalui pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang melalui aktivitas simulasi mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Kondisi tersebut terjadi karena metode *role-playing* memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, sehingga siswa tidak hanya memahami materi pelanggaran norma dan regulasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, mengambil keputusan, serta bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lestari (2023) yang melaporkan bahwa penerapan metode *role-playing* mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Arum (2026) Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain peran memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Pratama et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *role-playing* mampu meningkatkan interaksi dan kerja sama antarsiswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena tidak hanya meninjau keaktifan atau hasil belajar, tetapi secara khusus mendeskripsikan keterampilan kolaborasi berdasarkan indikator yang dikembangkan oleh Evans (2020), yaitu kemampuan merencanakan dan membuat keputusan kelompok, mengomunikasikan proses berpikir, berkontribusi dan mendukung anggota kelompok, serta memantau, merefleksi, dan menyesuaikan proses kerja kelompok.

Temuan ini memberikan dampak bahwa pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran PPKn yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya keterampilan kolaborasi. Hasil penelitian ini juga memperkuat berbagai penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas kolaboratif memberikan dampak positif terhadap keterampilan abad ke-21. Amaliyah et al. (2024) melaporkan bahwa penerapan *Project Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik melalui pembagian tugas yang jelas, komunikasi kelompok, dan tanggung jawab bersama. Meskipun menggunakan model pembelajaran yang berbeda, kedua penelitian sama-sama menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada aktivitas siswa memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi. Perbedaannya, penelitian ini memanfaatkan metode *role-playing* melalui simulasi kasus tindak pidana korupsi sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama. Simulasi kasus yang digunakan dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa dihadapkan pada situasi yang menyerupai kondisi nyata sehingga mendorong terjadinya interaksi, komunikasi, dan tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu, penerapan metode *role-playing* berpotensi menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa SMK Negeri 2 Lamongan dapat berkembang dengan baik melalui pembelajaran kooperatif menggunakan metode *role-playing*. Berdasarkan hasil observasi dan angket, keterampilan kolaborasi siswa berada pada kategori baik pada seluruh indikator yang meliputi kemampuan merencanakan dan membuat keputusan kelompok, mengomunikasikan proses berpikir, berkontribusi serta mendukung anggota kelompok, serta memantau, merefleksi, dan menyesuaikan proses kerja kelompok. Indikator kemampuan berkontribusi dan mendukung anggota kelompok memperoleh capaian tertinggi, sedangkan kemampuan memantau, merefleksi, dan menyesuaikan proses kerja kelompok masih memerlukan penguatan. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan metode *role-playing* tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan kolaborasi sebagai salah satu kompetensi penting abad ke-21.

Penggunaan simulasi kasus tindak pidana korupsi memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga mendorong siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, bertanggung jawab, dan mengambil keputusan secara kelompok. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol atau pengukuran *pretest-posttest* sehingga efektivitas pembelajaran kooperatif dengan metode *role-playing* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi dapat dianalisis secara lebih komprehensif. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau konteks pembelajaran yang berbeda untuk memperluas generalisasi hasil penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Rahmanu Wijaya, S.H., M.H., selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi yang diberikan selama proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Kepala SMK Negeri 2 Lamongan, guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, serta seluruh siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Lamongan yang telah memberikan izin, bantuan, dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian sehingga seluruh rangkaian penelitian dapat terlaksana dengan baik.

Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan rekan-rekan yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat selama proses penelitian dan penulisan artikel ini. Penulis menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dan diharapkan memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

REFERENSI

- Ambarwati, T. S., & Fauziah, A. N. M. (2024). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Materi Ekologi*. Jurnal Basicedu, 8(4).
- Amelia, S. R., Listyaningsih, L., Habibah, S. M., & Santosa, B. (2026). Metode Window Shopping sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 5(2), 51-63.
- Arum, L. S., Habibah, S. M., & Usmi, R. (2026). PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBASIS CANFRIS (MEDIA CANVA DENGAN PROYEK INFOGRAFIS) TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MURID DI KELAS VIII SMP NEGERI 62 SURABAYA PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 18(8).
- Budiastuti, E., Sugiyem, S., & Puad, F. N. A. (2023). Developing self-assessment instruments to measure students' performance characters in making dresses using a high-order thinking skills approach. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 42(1), 27-37.
- Datta, S., & Mali, K. (2021, May). Significant association rule mining with high associability. In *2021 5th International Conference on Intelligent Computing and Control Systems (ICICCS)* (pp. 1159-1164). IEEE.
- Evans, C. M. (2020). Measuring Student Success Skills: A Review of the Literature on Collaboration. 21st Century Success Skills. *National Center for the Improvement of Educational Assessment*.
- Habibah, S. M. (2021). Global citizenship education; a framework of civic literacy in indonesia. In *International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)* (pp. 625-628). Atlantis Press.
- Habibah, S. M., Usmi, R., Sari, B. I., & Istianah, A. (2026). *PENDEKATAN DEEP LEARNING DALAM PENDIDIKAN: Landasan Teoretis, Strategi, dan Praktik Pembelajaran Abad 21*. CV. Ruang Tentor.
- Hidayati, N., Winarno, W., & Adi, F. (2024). Role-playing for internalizing Pancasila values in PKn learning: A systematic literature review. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(4), 643-655.
- Lestari, E. (2023). Penerapan model pembelajaran *role-playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata PPKn di kelas XII SMK Negeri 1 Cangkringan. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2).
- Mismiranda, O., & Mariyani, M. (2024). Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Civic Skills Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Civic Hukum*, 9(2).
- Nastiti, R. S., & Subowo, A. (2024). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KERJASAMA DALAM PEMBELAJARAN PPKN (Studi Kelas VII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta). *Jurnal PPKn: Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 12(2), 14-26.

- Pratama, V., Kurniawan, D., & Jannah, D. R. (2025). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 153-156.
- Putra, R. A., Widiyanti, W., & Sutadji, E. (2020). *Keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi untuk mempersiapkan lulusan siswa smk* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Setiawan, A. R. (2024). *Literasi Matematis Berdasarkan Dukungan Pembelajaran dan Kegembiraan Belajar*. *Jurnal Basicedu*, 8(4).
- Suciati, E., & Sari, N. K. (2026). Role Playing Reveals Student Communication and Collaborative Interaction in IPAS: Role Playing Mengungkap Komunikasi dan Interaksi Kolaboratif Siswa dalam IPAS. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 49-62.
- Tabina, F. N., Handayani, N. F., & Majid, N. (2025). Penerapan metode role playing dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas XI-G SMA Negeri 3 Samarinda. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(2), 211-225.