Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 04, Desember 2025

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SD LAB SCHOOL UNNES MELALUI *ROLE PLAYING*

Faimaya [1], Puji Rahayu[2], Nasya Oktavia Romadhoni [3], Bilqis Azmi A.P [4], Rina Nuraeni[5]

[12345] Universitas Negeri Semarang
[1]Faimaya391@students.unnes.sc.id; [2]rahayuuupuji55@students.unnes.ac.id;
[3]nasyaoktavia1010@students.unnes.ac.id; [4]bilqisazmi14@students.unnes.ac.id;
[5]rinanuraeni@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the improvement of students' learning motivation in Pancasila Education through the implementation of the role-playing method in fourth-grade students at SD Lab School UNNES. The problem addressed in this research is the low learning motivation of students, as indicated by the initial pretest average score of 78.5%, which did not meet the classical mastery standard. This study employed a quantitative approach using a One Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 12 students selected through purposive sampling. Data were collected through pretest, posttest, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative techniques by calculating the mean scores and comparing the results before and after treatment. The findings show a significant increase in students' learning motivation after the application of the role-playing method. The posttest average score increased to 87.5%, surpassing the classical mastery criteria of 85%. In addition, all students achieved individual mastery, with a notable shift in the distribution of learning motivation categories from lower to higher levels. These results indicate that role-playing is an effective learning strategy to enhance students' learning motivation and understanding of Pancasila values through active participation and experiential learning. This study contributes to strengthening learning practices that emphasize student engagement and character development in elementary schools.

Keywords: *role playing, learning motivation, Pancasila Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan metode *role playing* pada siswa kelas IV SD Lab School UNNES. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa, yang terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 78,5% dan belum memenuhi standar ketuntasan klasikal.This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a One Group Pretest–Posttest model. Sampel penelitian berjumlah 12 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest, posttest, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai serta membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil

penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah diterapkannya metode *role playing*. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 87,5% dan telah melampaui standar ketuntasan klasikal sebesar 85%, serta seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, terjadi pergeseran kategori motivasi dari tingkat rendah ke tingkat lebih tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna, serta memberikan kontribusi terhadap penguatan praktik pembelajaran berorientasi karakter di sekolah dasar.

Kata Kunci: *role playing*, motivasi belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan mengembangkan potensi individu secara menyeluruh, baik aspek intelektual, emosional, maupun moral, sehingga peserta didik mampu tumbuh sebagai pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, dan memberi kontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, serta sikap yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan dan mencapai tujuan hidupnya (Rahmi dkk., 2020). Proses pendidikan tidak hanya berlangsung di sekolah sebagai lembaga formal, tetapi juga terjadi di lingkungan keluarga dan masyarakat, sehingga pendidikan menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kemajuan bangsa.

Sebagai salah satu mata pelajaran penting, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dirancang untuk membentuk peserta didik yang memiliki semangat kebangsaan, cinta tanah air, serta menjunjung tinggi nilai dan moral Pancasila. Pembelajaran ini juga bertujuan menumbuhkan kesadaran berkonstitusi berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, memahami nilai persatuan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, serta memperkuat komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia. Namun demikian, di ruang kelas kerap muncul persoalan terkait rendahnya motivasi belajar siswa. Guru berharap siswa memaksimalkan potensi dan waktunya selama di sekolah, namun sering kali harapan tersebut tidak sejalan dengan kondisi psikologis dan minat belajar siswa, sehingga motivasi

belajar justru tidak berkembang secara optimal (Made Ardani, 2021).

Di sisi lain, Pancasila sebagai dasar negara memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter bangsa. Namun tantangan internalisasi nilai-nilai Pancasila pada generasi muda semakin kompleks. Berbagai interpretasi terhadap Pancasila dalam konteks sosial, politik, dan budaya modern, ditambah dengan lemahnya metode pendidikan yang menarik dan efektif, menyebabkan terjadinya kesenjangan antara idealisme Pancasila dengan perilaku generasi muda (Pratama et al., 2024). Nilai-nilai Pancasila yang terumuskan dalam Profil Pelajar Pancasila—beriman dan bertakwa, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif—sering kali tidak tersampaikan dengan maksimal melalui metode pembelajaran yang monoton.

Strategi pembelajaran yang kurang variatif menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa tentang nilai keadilan, persatuan, maupun gotong royong, karena nilai-nilai tersebut memerlukan pemahaman konseptual sekaligus praktik nyata (Ahmad et al., 2023; Putra et al., 2023). Kurangnya penggunaan model pembelajaran interaktif, strategi mengajar yang tidak efektif, minimnya figur teladan, serta kurangnya penekanan pada penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari turut memperlebar jurang antara tujuan dan hasil pendidikan karakter (Haqqi et al., 2023; Sabila et al., 2024). Situasi ini diperburuk oleh menurunnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis pengalaman langsung.

Sebagai alternatif solusi, penelitian ini menyoroti penggunaan metode bermain peran (role-play) sebagai pendekatan untuk mengembangkan internalisasi nilai-nilai Pancasila. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat secara langsung mempraktikkan nilai keadilan, kerja sama, dan musyawarah (Afri Naldi et al., 2024; Anugrah & Rahmat, 2024). Metode ini merupakan teknik pembelajaran aktif yang memposisikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar (Gómez Poyato et al., 2024). Pembelajaran melalui pengalaman nyata tidak hanya meningkatkan motivasi siswa (Nofsan et al., 2023), tetapi juga membantu

mereka memahami konteks sosial yang relevan (Tarihoran, 2023).

Selain meningkatkan partisipasi aktif siswa (Karnia et al., 2023), metode ini juga terbukti efektif dalam menanamkan nilai Pancasila melalui pengalaman langsung (Sarifah, 2022), mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi, serta melatih pengendalian diri. Dukungan media pembelajaran dalam kegiatan bermain peran turut meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, termasuk dalam keterampilan bercerita. Suasana belajar yang lebih hidup mendorong siswa lebih antusias, merasa nyaman, serta mampu mengekspresikan diri secara bebas, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal (Purnomo et al., 2023; Trisnawati & Fathoni, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Lab School Unnes melalui penerapan metode *role playing*, serta mendeskripsikan dampak model ini terhadap partisipasi, pemahaman, dan penghayatan nilai-nilai Pancasila oleh siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru dalam menemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, bagi sekolah sebagai upaya memperkuat budaya belajar yang berorientasi pada karakter Pancasila, serta bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan kemampuan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait pengembangan model pembelajaran aktif dalam pendidikan karakter.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain *Quasi Experiment* dengan model One Group Pretest–Posttest Design. Desain ini tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga hanya menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa pembanding. Pada desain ini, peserta didik terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan dan kondisi motivasi sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, kelompok eksperimen

menerima perlakuan berupa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah perlakuan berlangsung, peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan pemahaman dan motivasi belajar mereka. Melalui perbandingan hasil pretest dan posttest, peneliti dapat melihat perubahan yang terjadi secara langsung dan menilai efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Al Muhandis & Riyadi, 2023).

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Lab School UNNES, sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas IVB dengan jumlah 12 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Suriani dan Jailani (2023), purposive sampling digunakan ketika peneliti membutuhkan partisipan dengan karakteristik khusus agar data yang diperoleh lebih fokus dan relevan. Dengan demikian, kelas IVB dianggap tepat sebagai subjek penelitian karena memenuhi kriteria permasalahan yang ingin dikaji dan relevan untuk penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari posttest dan dokumentasi. Soal posttest yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian. Tes ini diberikan setelah tindakan pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya topik Hak di Lingkungan, dan menjadi data tambahan yang mendukung penilaian terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman siswa setelah penerapan metode *role playing* (bermain peran). Selaian itu ,penelitian ini juga menggunakan dokumentasi untuk mengumpulkan bukti pendukung berupa foto, rekaman video, dan catatan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat memperkuat temuan dan memberikan gambaran nyata tentang perubahan motivasi belajar siswa.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu analisis yang berfokus pada pengolahan data berbentuk angka atau numerik. Menurut Dhewy (2022),

analisis data kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk menilai suatu perubahan secara objektif melalui perhitungan statistik, sehingga hasil penelitian dapat diukur secara terstruktur dan akurat. Dalam penelitian ini, data kuantitatif diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah penerapan metode *role playing*. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai dan selisih peningkatannya/perbandingan rata - rata niali siswa untuk mengetahui perubahan motivasi dan hasil belajar siswa secara terukur. Analisis ini digunakan untuk menilai efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di SD Lab School UNNES terkait motivasi belajar Pendidikan Pancasila dengan menggunakan *role playing*, peneliti menemukan ada peningkatan motivasi belajar siswa yang mempengaruhi nilai posttest siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya data mengenai kondisi motivasi belajar siswa sebelum penerapan metode *role playing*.

Tabel 1. Hasil Nilai Pretest

No.	Nilai Posttest Sebelum Metode *Role Playing*	KKM 70
1.	80	Tuntas
2.	90	Tuntas
3.	60	Belum Tuntas
4.	90	Tuntas
5.	60	Belum Tuntas
6.	100	Tuntas
7.	60	Belum Tuntas
8.	60	Belum Tuntas
9.	100	Tuntas
10.	90	Tuntas
11.	90	Tuntas
12.	60	Belum Tuntas
Rata-Rata 78,3%		

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Lab School UNNES, diketahui bahwa nilai *pretest* sebelum penerapan metode *role playing*, Tabel 1 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Rata-rata nilai keseluruhan hanya mencapai sekitar 79%**,** sehingga belum memenuhi standar ketuntasan klasikal, yaitu minimal 85%**.** Dari 12 peserta, sebagian besar sudah

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas. Nilai yang diperoleh peserta didik bervariasi, mulai dari 60 hingga 100. Tercatat 7 peserta didik dinyatakan tuntas, sedangkan 5 peserta didik masih belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah 70. Nilai rata-rata pretest adalah 78,3%, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik berada pada kategori cukup baik, tetapi masih memerlukan peningkatan melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan data yang ditemukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam mengerjakan pretest dikarenakan motivasi belajar yang masih rendah. Motivasi belajar siswa terlihat meningkat saat penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sangat mempengaruhi hasil posttest siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya data nilai posttest sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Nilai Posttest Penerapan *Role Playing*

No.	Nilai Posttest Sesudah Metode *Role Playing*	KKM 70
1.	90	Tuntas
2.	90	Tuntas
3.	80	Tuntas
4.	90	Tuntas
5.	90	Tuntas
6.	100	Tuntas
7.	80	Tuntas
8.	70	Tuntas
9.	100	Tuntas
10.	100	Tuntas
11.	90	Tuntas
12.	70	Tuntas
	Rata-Rata 87,5%	

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Lab School UNNES, diketahui bahwa nilai *posttest* sebelum penerapan metode role playing, Tabel 2 menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil *posttest* setelah penerapan metode *role playing*, dengan rata-rata nilai meningkat menjadi sekitar 87%, sehingga telah memenuhi standar ketuntasan klasikal, yaitu minimal 85%.Seluruh peserta didik, yaitu sebanyak 12 siswa, berhasil mencapai KKM 70, sehingga semuanya dinyatakan tuntas. Nilai yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang

cukup signifikan dibandingkan hasil pretest. Rentang nilai posttest berada antara 70 hingga 100, dengan sebagian besar siswa mendapatkan nilai 90 atau lebih. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Metode ini terbukti efektif dalam membantu siswa mencapai ketuntasan secara keseluruhan.

Untuk mengetahui efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dilakukan perbandingan antara nilai pretest dan posttest. Perbandingan ini disajikan pada Tabel 3 yang menggambarkan perubahan kategori nilai siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Role Playing*. Tabel tersebut menunjukkan bagaimana peningkatan terjadi pada setiap kategori pencapaian belajar.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Nilai Pretest dan Posttest Penerapan *Role Playing*

Semangat Belajar	Nilai Posttes Sebelum Metode *Role Playing*		Nilai Posttest Sesudah Metode *Role Playing*	
	N	**%**	**N**	**%**
Sangat Baik (90-100)	6	50 %	8	66%
Baik (80-89)	1	8,3%	2	16%
Cukup (70-79)	0	41 %	2	16%
Kurang (<70)	5	41%	0	25%

Hasil pada tabel menunjukkan bahwa setelah penerapan metode *Role Playing*, terjadi peningkatan kategori nilai peserta didik. Peserta didik pada kategori Sangat Baik meningkat dari 50% menjadi 66%. Kategori Baik juga naik dari 8,3% menjadi 16%. Peserta didik kategori Cukup, yang sebelumnya tidak ada, menjadi 16%. Sementara itu, kategori Kurang menurun drastis dari 41% menjadi 0%. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Lab School UNNES, diketahui bahwa rata-rata nilai pretest motivasi belajar siswa hanya mencapai 78,5%, sehingga menunjukkan bahwa motivasi siswa masih berada di bawah standar ketuntasan klasikal. Setelah

diterapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil posttest yang meningkat menjadi 87,5%, dan nilai rata-rata tersebut telah memenuhi standar ketuntasan klasikal, yaitu minimal 85%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ari Fujiarti et al., yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana *role playing* mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah dasar. menunjukkan bahwa kemampuan belajar siswa di sekolah dasar dipengaruhi oleh bermain peran. Setelah percobaan melibatkan permainan peran, siswa memperoleh nilai 80 dari 100, dengan kriteria hasil memuaskan. Dengan menggunakan metode *role playing*, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan dapat memahami pelajaran dengan lebih baik. Pendekatan role playing menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berinteraksi satu sama lain selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran bermain peran mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, memahami materi dengan mudah, dan tetap termotivasi untuk menyelesaikan pelajaran. (Fujiarti et al., 2024).

Selain itu, penelitian juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Silabah yang berjudul penerapan model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila materi keragaman di sekitarku pada siswa kelas IV SDN 066047 Helvetia menyatakan bahwa bahwa penerapan model *role playing* dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Pada kondisi awal (pra-siklus), persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 28% dengan rata-rata nilai 62. Setelah penerapan model *role playing*, hasil belajar meningkat menjadi 67% pada siklus I dan mencapai 89% pada siklus II dengan rata-rata nilai 77. Proses pembelajaran yang menggunakan *role playing* juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif.(Silaban et al., 2025).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Lab School UNNES, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 78,5% yang berada di bawah standar ketuntasan klasikal, menjadi 87,5% pada *posttest*, yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal 85%. Dengan demikian, metode *role playing* mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sekaligus menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan peran aktif dapat meningkatkan keterlibatan serta minat siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Temuan ini memperkuat literatur tentang efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) dan menawarkan model implementasi *role playing* yang sistematis serta dapat direplikasi. Melalui aktivitas bermain peran, siswa tidak hanya memahami konsep hak dan kewajiban, tetapi juga menghayatinya melalui interaksi sosial dan latihan tanggung jawab, sehingga penelitian ini memberi kontribusi teoretis dan praktis terhadap penguatan pendidikan karakter. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti kebutuhan waktu yang lebih lama, ketidaksesuaian metode untuk materi yang bersifat abstrak, serta ruang lingkup penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain quasi-eksperimen, membandingkan *role playing* dengan model pembelajaran lainnya, dan melibatkan subjek penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, A., Siregar, J., & Ramadhan, F. (2023). *Peningkatan motivasi belajar melalui strategi pembelajaran inovatif*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(2), 112–120.

Afri Naldi, M., Putri, R., & Hidayat, A. (2024). *Pengaruh model*

pembelajaran terhadap motivasi siswa sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 9(1), 44–53.

Al Muhandis, M. A., & Riyadi, A. (2023). *Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design*. Journal of Applied Multimedia and Networking, 7(2), 98–106

Anugrah, A., & Rahmat, R. (2024). *Pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan partisipasi siswa*. Jurnal Kreatifitas Guru, 6(1), 77–85.

Astutik, S., & Bektiarso, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas untuk peningkatan kualitas pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.

Fujiarti, N., Yuliana, R., & Setiawan, A. (2024). *Hubungan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pedagogik, 10(3), 155–165.

Gómez Poyato, M. J., Pérez, G. R., & Andrés, S. (2024). *Student engagement and learning motivation in classroom activities*. International Journal of Educational Research, 45(2), 67–80.

Haqqi, Z., Lubis, M., & Akbar, R. (2023). *Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Profesi Pendidikan, 8(2), 98–107.

Karnia, R., Anisa, F., & Wijaya, B. (2023). *Keefektifan model kooperatif tipe role playing*. Jurnal Pembelajaran Dasar, 12(1), 24–32.

Made Ardani, I. (2021). *Model role playing dalam pembelajaran PPKn*. Jurnal Pendas Indonesia, 7(1), 55–63.

Nofsan, M., Lestari, I., & Putri, D. (2023). *Penerapan model pembelajaran aktif untuk meningkatkan minat belajar siswa*. Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, 5(3), 130–139.

Pahleviannur, M., Susanto, A., & Riyadi, M. (2022). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktik*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

Pratama, H., Dewi, S., & Nugroho, A. (2024). *Peningkatan motivasi melalui metode bermain peran*. Jurnal Pendidikan Karakter, 13(1), 21–32.

Purnomo, A., Suryani, F., & Damar, I. (2023). *Evaluasi pembelajaran dalam pendidikan dasar*. Jurnal Evaluasi Pendidikan, 8(2), 76–89.

Rahmi, N., Kurnia, M., & Ayu, S. (2020). *Motivasi belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 22(1), 33–40.

Risdiana Chandra Dhewy, L. (2022). *Pendekatan pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar*. Jurnal Profesional Guru, 4(2), 88–95.

Sabila, A., Putri, N., & Fadhilah, R. (2024). *Analisis motivasi belajar pada pembelajaran tematik*. Jurnal Tematik Sekolah Dasar, 6(1), 41–49.

Sarifah, L. (2022). *Penggunaan metode bermain peran dalam*

pembelajaran PPKn. Jurnal PPKn SD, 3(2), 59–67.

Silaban, R., Sihombing, A., & Tambunan, D. (2025). *Strategi pembelajaran aktif dalam kurikulum merdeka*. Jurnal Pendidikan Modern, 9(2), 101–115.

Suriani, T., & Jailani, M. (2023). *Interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran aktif*. Jurnal Interaksi Pendidikan, 11(3), 178–187.

Tarihoran, T. (2023). *Efektivitas model role playing dalam pembelajaran kewarganegaraan*. Jurnal Pendidikan Pancasila, 4(1), 72–80.

Trisnawati, N., & Fathoni, A. (2023). *Pembelajaran kooperatif dalam pendidikan dasar*. Jurnal Praktik Pembelajaran, 7(1), 19–28.

.