

Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Berbasis *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Leli Hujmiyah¹, Ade Sastrawijaya², Tria Aditia Nugraha³,
Institut Prima Bangsa Cirebon, Indonesia

Article Information

Article History:

Received November 2, 2025

Revised Januari 08, 2026

Published Februari 18, 2026

DOI:

<https://doi.org/xxx/pride.v1i1.xx>

Keyword:

Model Pembelajaran
Interaktif
Motivasi
Hasil Belajar

ABSTRACT

Motivasi dan hasil belajar siswa SD Negeri Karangampel Kidul I masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, dan rata-rata hasil belajar yang diperoleh berada di bawah KKM. Dengan begitu, peneliti bermaksud melakukan penelitian melalui penerapan pembelajaran yang lebih bervariasi dan efektif, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa. Peneliti menggunakan model pembelajaran interaktif berbasis *role playing*. Pendekatan kuantitatif dengan jenis metode kuasi eksperimen. Desain kuasi-eksperimen yang dipilih adalah *pre-test post-test control group design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Karangampel Kidul I, dengan populasi sebanyak 96 siswa, dan sampel yang diambil sebanyak 76 dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar sebesar $0.001 < 0.05$. Sedangkan pada hasil belajar diperoleh nilai signifikansi $0.051 > 0.05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada siswa. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Motivasi belajar kelompok kontrol mean 4.2118, kelompok eksperimen 5.3993, meningkat cukup efektif. Hasil belajar kelompok kontrol mean 49.9541, eksperimen 65.4334, dengan signifikansi uji t $0.003 < 0.05$, menunjukkan pembelajaran interaktif berbasis *role playing* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, penting bagi guru untuk mengutamakan variasi metode pembelajaran serta penerapan media yang inovatif, agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, efektif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang mendukung untuk mengembangkan kemampuan diri, membentuk karakter, dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidikan berperan penting dalam membangun peradaban bangsa yang lebih baik dengan menciptakan generasi yang beriman, cerdas, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab, (Amarullah, 2022). Proses belajar yang baik membantu siswa mengembangkan potensi diri dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di setiap jenjang pendidikan. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan menjadi kunci utama dalam menghasilkan generasi muda yang kompeten dan berkarakter.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter siswa adalah pendidikan Pancasila. Mata pelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral, demokrasi, solidaritas, dan keadilan sosial yang wajib dimiliki setiap siswa. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan memiliki sikap toleransi, semangat gotong royong, serta rasa peduli terhadap lingkungan. Nilai-nilai tersebut termasuk landasan penting dalam membangun generasi yang berakhlak mulia serta mempunyai tanggung jawab terhadap masyarakat dan lingkungan, (Nisa' et al., 2021).

Namun, pada realitas di lapangan khususnya di SD Negeri Karangampel Kidul 1, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Diantara masalah utamanya adalah rendahnya motivasi belajar siswa, yang berdampak pada hasil belajar yang juga rendah. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi yang kurang menarik dan belum relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Banyak siswa menganggap bahwa pelajaran pendidikan Pancasila ini membosankan, karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan hafalan tanpa melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam kelas dan kesulitan memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong dan tanggung jawab sosial dalam kehidupan nyata, (Handayani et al., 2024).

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada diri siswa yang menimbulkan semangat untuk melakukan kegiatan belajar, (Fernando et al., 2024), serta mendapatkan hasil yang diinginkan, (Nahampun et al., 2024). Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan keinginan yang kuat untuk berhasil, ketekunan dalam belajar, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, (Zurriyati & Mudjiran, 2021). Adapun indikator motivasi belajar terdiri dari enam macam yaitu, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita di masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan menarik dalam belajar, keinginan untuk berhasil, dan lingkungan belajar yang kondusif, menurut Uno, H.B (Zega & Mendrofa 2023). Siswa mengalami suatu perubahan dalam pencapaian yang didapat, yang mana bisa diketahui melalui perubahan pengetahuan, sikap ataupun keterampilan sehingga keberhasilan tersebut dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa, termotivasi untuk terus belajar.

Selain motivasi, hasil belajar juga menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan sebuah tahap penilaian akhir yang dilakukan seseorang dalam proses pembelajaran, dimana melalui interaksi dengan guru dan berbagai penilaian, siswa dapat mengalami perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotorik yang ditandai dengan peningkatan kemampuan secara berkelanjutan, (Hisbullah & Firman, 2019). Hal ini sejalan dengan teori Taksonomi Bloom, yang menjelaskan bahwa hasil belajar dapat diukur melalui tiga ranah tersebut, (Marta et al., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penelitian dengan guru kelas IV di SD Negeri Karangampel Kidul I, diketahui bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru serta cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika diminta untuk maju kedepan kelas, banyak siswa yang tampak gugup, kurang percaya diri, dan enggan untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, sebagian besar siswa juga kurang memperhatikan penjelasan guru, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila yang diajarkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang

diterapkan belum mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Faktor utama yang menyebabkan hal tersebut adalah guru masih sering menggunakan metode pembelajaran yang bersifat tradisional, seperti ceramah dan hafalan, yang membuat suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Minimnya penggunaan model pembelajaran interaktif yang berpengaruh terhadap rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. ketika proses pembelajaran tidak melibatkan siswa secara aktif dan kurang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, siswa menjadi cepat merasa bosan dan kehilangan semangat untuk belajar. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi pendidikan pancasila, khususnya materi perangkat desa, menjadi kurang optimal. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar pendidikan pancasila di sekolah dasar masih bersifat konvensional dan belum dikembangkan secara maksimal di sekolah.

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran interaktif berbasis *role playing*. Suatu pendekatan yang melibatkan interaksi aktif antara siswa, guru, serta lingkungan dalam proses belajar, (Muslih & Roslaeni, 2024). Melalui bermain peran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep, karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga mengalami secara langsung proses yang berkaitan dengan materi pelajaran, (Pramesti & Dwi, 2023). Siswa dapat memahami peristiwa secara mendalam, menghayati peran yang dimainkan, serta terbiasa menghadapi berbagai permasalahan sosial dan psikologis dalam kehidupan sehari-hari, (Nurhasanah, 2020). Sejalan dengan penelitian tersebut, penerapan model *role playing* terbukti secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui partisipasi aktif dan kolaborasi yang menghubungkan teori dengan praktik, (Rahma & Wandini, 2024).

Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model *role-playing* yang dipadukan dengan media visual efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, (Siska Pratiwi, 2020). Namun kajian tersebut belum secara spesifik diterapkan pada pendidikan pancasila, khususnya pada materi perangkat desa. Sementara itu, materi perangkat desa memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami struktur pemerintahan desa serta menumbuhkan nilai-nilai gotong royong dan tanggung jawab sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Efektivitas pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan proses pembelajaran yang dapat dilihat dari partisipasi siswa, respons terhadap pembelajaran, serta penguasaan materi setelah mengikuti kegiatan belajar, Rohmawati (Rahmah et al., 2024). Dalam hal ini, penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa yang telah dijelaskan sebelumnya. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan bermain peran sesuai dengan situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal ini, ditambah dengan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, dapat meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai pancasila yang diajarkan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* dinilai tepat untuk membantu siswa memahami materi perangkat desa sekaligus menumbuhkan motivasi dan hasil belajar yang lebih optimal.

2. METHOD

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode kuasi eksperimen. Desain kuasi-eskperimen yang dipilih adalah *pre-test post-test control group design*.

Tabel 1: Desain Penelitian Pretest Posttest Control Group Design.

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Dalam penelitian ini, pada kelas masing-masing siswa diberikan tes awal (O_1 , O_3) terkait angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. pretest dilakukan untuk melihat kemampuan awal pembelajaran dengan model pembelajaran interaktif berbasis *role playing*. serta kelompok kontrol diberikan perlakuan guru seperti biasa. Setelah semua diberikan perlakuan, pada setiap kelas diberikan tes akhir (*posttest*) terkait angket motivasi belajar dan tes hasil belajar.

Populasi pada penelitian ini diambil dari SD Negeri Karangampel Kidul I Indramayu. Jumlah siswa yang diambil dalam populasi 96 siswa yaitu dari kelas 4A, 4B dan 4 C. Sampel yang digunakan dengan jumlah 76 siswa dari kelas 4A, 4B dan 4C. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (e) sebesar 5% , adapun rumus dan perhitungannya sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

$$n = \frac{96}{1 + 96 \cdot (0,5)}$$

$$n = \frac{96}{1 + 96 \cdot (0,0025)}$$

$$n = \frac{96}{1 + 0,24}$$

$$n = \frac{96}{1,24}$$

$$n = 77,4$$

$$n = 76$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh jumlah sampel sebesar 77,4, karena jumlah sampel tersebut berupa bilangan ganjil dan tidak dapat di bagi menjadi dua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol), maka angka tersebut dibulatkan ke bilangan terdekat menjadi 76 siswa.

Tabel 2: Populasi Penelitian.

Nama Sekolah	Kelas dan jumlah siswa
SD Negeri Karangampel Kidul I	IV A (32)
	IV B (32)
	IV C (32)
Total	96

Tabel 3: Sampel Penelitian.

Nama Sekolah	Sampel yang di ambil
SD Negeri Karangampel Kidul I (IV A, B)	38 (Kelas Kontrol)
SD Negeri Karangampel Kidul I (IV B, C)	38 (Kelas Eksperimen)
Total	76

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling*. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas yaitu Model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* (variabel X_1) dan variabel terikat yaitu motivasi belajar (variabel Y_1) dan hasil belajar (variabel Y_2). Teknik pengumpulan data menggunakan *test*, dan kuesioner (*pre-test*, *post-test*).

3. RESULT AND DISCUSSION

Studi ini menggunakan uji hipotesis untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih juga menunjukkan arah hubungan antara variabel dependen dengan independen. Apabila koefisien β bernilai positif (+), maka terjadi pengaruh searah antara variabel independen dengan variabel dependen. Demikian pula sebaliknya, apabila koefisien β bernilai negatif (-), hal ini menunjukkan adanya pengaruh negatif dimana kenaikan nilai variabel independen akan mengakibatkan penurunan nilai variabel dependen.

Tabel 4: Uji Regresi Linear Sederhana X_1 ke Y_1

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	30.277	8.273		3.660	.001
X_1	.044	.255	.029	.174	.863

a. Dependent Variable: Y_1 (Motivasi belajar)

Berdasarkan tabel 4 hasil analisis uji regresi linear sederhana diperoleh nilai konstanta (a) sebesar 30.277 dan koefisien regresi (b) sebesar 0.044, sehingga persamaan regresinya adalah $\hat{Y} = 30.277 + 0.044 X_1$. Hasil ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* (X_1) akan diikuti oleh peningkatan motivasi belajar (Y_1) sebesar 0.044 satuan. Nilai t hitung sebesar 3.660 dengan signifikansi $0.01 < 0.05$ mengindikasikan bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Tabel 5: Uji Regresi Linear Sederhana X_1 ke Y_2

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	71.264	35.229		2.023	.051
X_1	.294	1.084	.045	.271	.788

a. Dependent Variable: Y_2 (Hasil belajar)

Pada tabel 5 hasil uji regresi linear sederhana pada hasil belajar siswa, diperoleh nilai konstanta (a) sebesar 71.264 dan koefisien regresi (b) sebesar 0.294. dengan demikian persamaan regresinya dapat dirumuskan sebagai berikut : $\hat{Y} = 71.264 + 0.294 X_1$. Interpretasi dari persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel bebas (model pembelajaran interaktif berbasis *role playing*), akan diikuti oleh peningkatan sebesar 0.294 pada variabel terikat (hasil belajar), dengan nilai t sebesar 2.023 dengan signifikansi (p-value) sebesar 0.051 menunjukkan bahwa pengaruh variabel bebas terhadap hasil belajar tidak signifikan secara statistik, karena nilai p lebih besar dari 0.05.

Temuan ini menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar, akan tetapi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. hal ini menunjukkan bahwa model tersebut lebih efektif dalam menumbuhkan semangat, partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, walaupun dalam peningkatan motivasi belajar tersebut belum sepenuhnya berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

Pengaruh model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui keterlibatan aktif

siswa dalam proses bermain peran, sehingga mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan partisipasi dalam pembelajaran. Untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar, dilakukan uji N-Gain pada kedua variabel tersebut. selain itu, untuk memperkuat hasil analisis terhadap hasil belajar, juga dilakukan uji t guna untuk melihat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berikut disajikan hasil uji N-Gain dan uji t yang diperoleh:

Tabel 6: Uji t

		df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar	Equal variances assumed	74	.003	10.789
	Equal variances not assumed	73.794	.003	10.789

Berdasarkan tabel 6, hasil uji t terhadap hasil belajar menunjukkan taraf signifikansi sebesar $0.003 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Temuan ini menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila, khususnya pada materi perangkat desa. Oleh karena itu, model ini direkomendasikan sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 7: Hasil Uji N-Gain Y_1 dan Y_2

Kelas	Variabel Y_1Y_2	Nilai Rata-rata (Mean)
Kelas Kontrol	Motivasi	4.2118
	Hasil Belajar	49.9541
Kelas Eksperimen	Motivasi	5.3993
	Hasil Belajar	65.4334

Berdasarkan tabel 7, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, baik pada aspek motivasi belajar (Y_1) maupun hasil belajar (Y_2). Pada motivasi belajar, hasil uji n-gain menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Namun demikian, kedua kelompok masih berada pada kategori kurang efektif, yang menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa belum mencapai tingkat optimal. Sementara itu, pada hasil belajar, diperoleh nilai rata-rata n-gain kelas eksperimen sebesar 65,4% yang termasuk dalam kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 49,95% dan tergolong tidak efektif.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran pendidikan pancasila materi perangkat desa. Analisis ini menggaris bawahi pentingnya pemilihan metode yang tepat dalam mencapai hasil yang diinginkan dan memberikan bukti empiris bahwa intervensi tertentu dapat memberikan hasil yang lebih baik dalam konteks yang telah di uji.

4. CONCLUSION

Hasil uji t menunjukkan taraf signifikansi $0.003 < 0.05$, yang berarti hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila, khususnya materi perangkat desa. Penelitian ini merekomendasikan model tersebut sebagai strategi yang dapat diterapkan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif.

Berdasarkan analisis *pretest* dan *posttest* serta perhitungan *n-gain*, diketahui bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* mengalami peningkatan skor sebesar 65,4%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 49,95% yang termasuk kategori tidak efektif. Hasil ini menegaskan bahwa model pembelajaran interaktif berbasis *role playing* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, penelitian ini menekankan pentingnya pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan keterlibatan, pemahaman, dan prestasi belajar siswa di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, masukan, izin, dan bantuan selama proses penyusunan dan pelaksanaan, khususnya kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, guru, serta peserta didik yang telah berpartisipasi dalam penelitian. Semoga segala bentuk bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal.

REFERENCES

- Amarullah, A. (2022). Dasar-dasar pendidikan. *At-Ta'lim: Kajian Pendidikan Agama Islam*, 4(2). <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/Attalim/article/view/424>.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Handayani, S. A., Amalia, R., & Nursakiah, N. (2024). Penggunaan model problem based learning dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pancasila di sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 452-461. <https://doi.org/1030605/cjpe.722024.4751>
- Hisbullah, H., & Firman, F. (2019). Penerapan model pembelajaran snowball throwing dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 100–113. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.231>
- Marta, M. A., Purnomo, D., & Gusmamel, G. (2025). Konsep taksonomi bloom dalam desain pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227-246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Muslih, H., & Roslaeni, E. (2024). Model pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama islam (Pai) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Linuhung: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 1 (1), 1-15. <https://doi.org/10.52496/linuhung.v1i1.69>
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63-68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurhasanah, M. (2020). Role model pembelajaran sebagai sarana inovatif pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid 19. *Al-Lubab: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Keagamaan Islam*, 6 (1), 85-95.

- <https://doi.org/10.19120/al-lubab.v6i1.4038>
- Pramesti, P., & Dwi, GN (2023). Penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia* , 4 (12), 1356–1365. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i12.2617>
- Rahmah, M., Rosyid, A., Vonti, L. H., Yani, I., & Adela, A. (2024). Efektifitas pembelajaran microteaching terhadap kemampuan kompetensi calon guru. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 316-323. <https://doi.org/10.21009/jpd.v15i2.43088>
- Rahma, R. L., & Wandini, R. R. (2024). Pengaruh pembelajaran matematika interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 2 sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 271-280. <https://doi.org/10.58230/27454312.1471>.
- Siska Pratiwi. (2020). *Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar PKn kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi* (Doctoral dissertation, Universitas Bosowa). 2507(February), 1–9.
- Zurriyati, E., & Mudjiran, M. (2021). Kontribusi perhatian orang tua dan motivasi belajar terhadap keterlibatan siswa dalam belajar (student engagement) di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1555-1563. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.889>
- Zega, D. S., & Mendrofa, R. N. (2023). Analisis motivasi belajar dan hasil Belajar matematika pada materi matriks di Smk Negeri 2 Lotu. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 275-282.