P-ISSN : 2502-8383
E-ISSN : 2808-3954
Vol. 11 No. 2 , 2026

**AL-ASHR:**
Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar
Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ

# THE EFFECTIVENESS OF THE SONG-ASSISTED ROLE-PLAYING METHOD ON SKILLS AND ATTITUDES IN PANCASILA EDUCATION AMONG FOURTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

**Alfathurrahman [1], Putri Yanuarita Sutikno [2]**
**[1,2]Universitas Negeri Semarang**
**Email:** *alfaun25@students.unnes.ac.id* [1], *putriyanuarita@mail.unnes.ac.id* [2]

## Article Info

***Corresponding Author:***
Alfathurrahman
***alfaun25@students.unnes.ac.id***

***Keywords:***
*role playing;song-assisted learning; skills;attitudes; Pancasila Education.*

***Kata kunci:***
*role playing;lagu; keterampilan;sikap; Pendidikan Pancasila.*

***Naskah;***
*Diterima : 14/05/2026*
*Direvisi : 21/09/2026*
*Disetujui : 28/09/2026*

## Abstract

*Pancasila Education learning in elementary schools requires instructional strategies that can optimize students' skills while fostering positive attitudes through active and meaningful learning experiences. This study aimed to analyze the effectiveness of the role-playing method assisted by songs on the skills and attitudes of fourth-grade elementary school students. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 40 students, including 22 students in the experimental class and 18 students in the control class. Data were collected through skills tests and attitude observation sheets and analyzed using the Shapiro–Wilk normality test, Levene's homogeneity test, and the Independent Samples t-test. The results indicated that the data were normally distributed (Sig. = 0.059–0.347) and homogeneous (pretest Sig. = 0.902; posttest Sig. = 0.827), indicating that the data met the assumptions for further analysis. The mean score of the experimental class increased from 66.95 to 91.27 after participating in song-assisted role-playing activities, while the control class increased from 66.56 to 86.39 through conventional instruction. Hypothesis testing revealed no significant difference in the initial abilities of the two groups (Sig. = 0.620), but a significant difference was found after the treatment was implemented (Sig. < 0.001). These findings indicate that the song-assisted role-playing method is effective in improving students' skills and attitudes in Pancasila Education learning.*

## Abstrak

*Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan strategi yang mampu mengoptimalkan keterampilan sekaligus membentuk sikap murid melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas metode role playing berbantuan lagu terhadap keterampilan dan sikap murid kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental tipe pretest-posttest control group design. Sampel penelitian berjumlah 40 murid, terdiri atas 22 murid kelas eksperimen dan 18 murid kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan dan lembar observasi sikap, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, homogenitas Levene, dan Independent Sample t-Test. Hasil menunjukkan data berdistribusi normal (Sig. 0,059–0,347) dan homogen (Sig. pretest 0,902; posttest 0,827), sehingga layak dianalisis lebih lanjut. Rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 66,95 menjadi 91,27 setelah mengikuti pembelajaran role playing berbantuan lagu yang melibatkan aktivitas bermain peran dan penguatan nilai melalui lagu, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 66,56 menjadi 86,39 melalui pembelajaran konvensional. Uji hipotesis menunjukkan tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antarkelompok (Sig. = 0,620), namun terdapat perbedaan signifikan setelah perlakuan (Sig. < 0,001). Temuan ini menunjukkan bahwa metode*

*role playing berbantuan lagu efektif meningkatkan keterampilan dan sikap murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki posisi yang sangat strategis dalam membangun fondasi perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan karakter peserta didik. Pada jenjang ini, proses pembelajaran bukan sekedar diarahkan dalam kemahiran aspek kognitif semata, serta pada pengembangan keterampilan serta pembentukan sikap yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat mengutip dari (Citrawati et al., 2023). Dalam konteks tersebut, mata pelajaran pancasila menjadi mata pelajaran penting dalam pengembangan karakter siswa, moral, dan kepribadian peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia menutip dari (Abd Rahman et al., 2022). Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan tidak hanya mampu memahami konsep-konsep kewarganegaraan dan nilai-nilai kebangsaan dalam teoritis, tetapi mampu mengimplementasikannya pada perilaku keseharian di lingkungan sekolah maupun masyarakat mengutip dari (Purwowidodo & Zaini, 2023).

Pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila pada kenyataannya masih menghadapi macam-macam permasalahan yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah menyebabkan peserta didik cenderung bersikap pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterampilan siswa dalam menyampaikan pendapat, bekerja sama, maupun mengekspresikan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung secara monoton juga berpengaruh terhadap sikap siswa selama mengikuti kegiatan belajar, seperti kurangnya rasa percaya diri, tanggung jawab, disiplin, dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran mengutip dari (Misbahudin, 2021). Apabila kondisi tersebut terus berlangsung, maka tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik akan sulit tercapai secara optimal.

Upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan bermakna perlu dilakukan melalui penerapan metode pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar mengutip dari (Rahma et al., 2023). Salah satu model pembelajaran yang dinilai konkrit untuk dilaksanakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yaitu metode role playing berbantuan lagu(Atulolong et al., 2024). Model dengan *role playing* berbantuan lagu memberi peluang dan kesempatan murid untuk menirukan satau mencontoh sutau

karakter sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran melalui pengalaman belajar yang bersifat konkret dan kontekstual(Damayanti & Budiarta, 2025). Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga dilatih untuk berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kreatif, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sebayanya(Ichsan Fahrozi & Putri Yanuarita Sutikno, 2024).

Penggunaan lagu sebagai media pendukung dalam pembelajaran juga dinilai mampu meningkatkan ketertarikan dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Lagu yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu lagu tanam jagung yang disesuaikan liriknya untuk proses pembelajaran ini, lagu tanam jagung yang sudah disesuaikan liriknya ini di pilih karena sudah familiar di anak-anak dan mudah untuk diseap maknannya karena nadanya yang sudah familiar di anak-anak dan disebut mnemonic lagu, dimana teknik ini teknik menghafal atau mengingat suatu informasi dengan cara mengubah informasi tersebut ke dalam lirik dan nada sebuah lagu yaitu lagu menanam jagung. Lagu memiliki karakteristik yang dekat dengan dunia anak sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan(Sutikno et al., 2022). Selain itu, penggunaan lagu dapat membantu peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran dengan lebih mudah karena penyampaian informasi dilakukan melalui irama dan pengulangan yang menarik perhatian siswa(Fitrotul, 2025). Dengan demikian, kombinasi antara metode role playing dan media lagu diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan (Ruchliyadi et al., 2022).

Metode *role playing* berbantuan lagu merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa melalui kegiatan memerankan tokoh, situasi, maupun peristiwa tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar, metode dinilai efektif untuk menumbuhkan keterampilan sosial, keberanian berpendapat, kemampuan bekerja sama, serta sikap tanggung jawab siswa karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Agar pelaksanaan *role playing* menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, pembelajaran dipadukan dengan media lagu edukatif yang dekat dengan kehidupan siswa, yaitu lagu daerah Menanam Jagung yang liriknya dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan. Pengubahan lirik lagu dilakukan dengan tetap mempertahankan irama asli sehingga siswa lebih mudah menghafal dan memahami isi materi pembelajaran melalui kegiatan bernyanyi bersama. Penggunaan lagu tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan antusiasme dan konsentrasi siswa, serta membantu menanamkan nilai-nilai Pancasila secara lebih kontekstual dan mudah dipahami.

Kombinasi metode *role playing* berbantuan lagu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan kolaboratif sehingga keterampilan dan sikap siswa dapat berkembang secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara teoritis, penerapan metode role playing berbantuan lagu memiliki keterkaitan yang erat dengan pembelajaran konstruktivistik (Ernawati et al., 2024). Peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain peran dan interaksi sosial yang terjadi selama pembelajaran berlangsung(Thoriq & Fanny, 2025). Pengalaman belajar tersebut memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman secara mandiri sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan sikap positif melalui kerja sama kelompok, komunikasi, serta penghargaan terhadap pendapat orang lain(Rokhman & Setiawardani, 2025). Oleh karena itu, metode role playing berbantuan lagu dipandang mampu mendukung terciptanya pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada penguatan karakter peserta didik(Mariana, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan hasil penerapan metode *role playing* dengan bantuan lagu bisa meningkatkan keaktifan, keterampilan komunikasi, serta hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penggunaan lagu dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model pemeblajaran *role playing* berbantuan lagu pada keterampilan dan sikap murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih relatif terbatas(Ruminto, 2024). Oleh sebab itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kajian literatur yang relevan dengan penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Adawiyah & Nurbaeti, 2023) menjelaskan bahwa pelaksanaan metode *role playing* mampu membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret melalui kegiatan bermain peran yang melibatkan interaksi sosial, pengambilan keputusan, serta penanaman sikap tanggung jawab dan kerja sama. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi secara kognitif, tetapi juga mengalami proses pembentukan sikap dan keterampilan sosial secara langsung. Pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dinilai lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional karena dapat meningkatkan keberanian siswa dalam berpendapat, kemampuan

berkomunikasi, dan partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, metode *role playing* juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual sehingga materi Pendidikan Pancasila lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Kajian literatur lainnya menunjukkan hasil penggunaan media lagu dalam proses pembelajaran sekolah dasar dinilai mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Hasibuan, 2024) menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan inovasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan lagu edukatif yang liriknya disesuaikan dengan materi pembelajaran karena lagu mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih sederhana dan menarik. Penggunaan lagu daerah Menanam Jagung yang dimodifikasi sesuai materi Pendidikan Pancasila dinilai bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang sangat interaktif, meningkatkan proses keterlibatan emosional siswa, serta membantu proses internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan bernyanyi dan bermain peran secara bersama-sama. Kombinasi metode *role playing* dan media lagu juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa belajar melalui aktivitas visual, auditori, dan kinestetik secara terpadu.

Berdasarkan uraian tersebut,. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat tercapai secara optimal(Musqiroh, 2023).

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen *(quasi-experimental research)* dengan tujuan untuk menguji efektivitas metode role playing berbantuan lagu terhadap keterampilan dan sikap murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, yang memungkinkan peneliti membandingkan kondisi awal dan akhir peserta didik pada kelompok yang memperoleh perlakuan dengan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan. Desain penelitian dipilih karena peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan subjek dengan penuh (*random assignment*), mengingat kelas yang digunakan telah terbentuk secara alami dalam lingkungan sekolah.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian meliputi seluruh murid kelas IV pada sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Sampel penelitian berjumlah 40 murid yang terbagi ke dalam dua kelompok. Kelompok eksperimen terdiri dari 22 murid kelas IV SD Negeri Sadeng 01 yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan lagu, sedangkan kelompok kontrol terdiri atas 18 murid kelas IV SD Negeri Nongkosawit yang memperoleh pembelajaran dengan metode pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru. Pemilihan kedua sekolah didasarkan pada kesamaan karakteristik peserta didik, jenjang pendidikan, kurikulum yang digunakan, serta materi pembelajaran yang diajarkan.

Variabel bebas yang ada dalam penelitian ini yaitu metode *role playing* berbantuan lagu, sedangkan variabel terikat meliputi keterampilan dan sikap murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Implementasi metode role playing berbantuan lagu dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain peran berdasarkan situasi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila dan didukung penggunaan lagu sebagai media penguatan materi. Melalui kegiatan tersebut, murid didorong untuk berpartisipasi aktif, berinteraksi dengan teman sebaya, menghayati nilai-nilai yang dipelajari, serta menampilkan perilaku yang mencerminkan sikap sesuai tujuan pembelajaran.

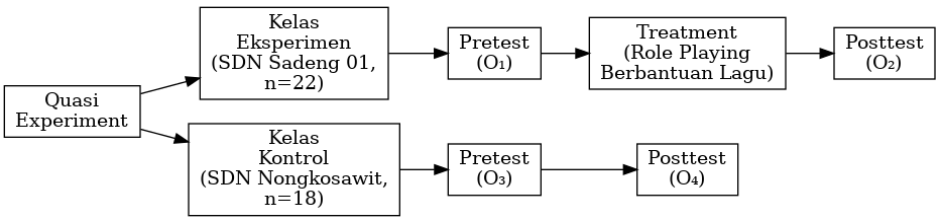
Teknik pengumpulan dari data dilakukan tes dan observasi. Instrumen tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan murid dalam memahami dan menerapkan materi Pendidikan Pancasila, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengukur perkembangan sikap murid selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum diaplikasikan pada penelitian, instrumen diawali dahulu dilakukan tahap uji validitas serta reliabilitas guna memastikan instrumen memiliki tingkat ketepatan dan konsistensi yang memadai dalam mengukur variabel dari penelitian.

Prosedur pada penelitian dimulai dengan pemberian pretest pada kelompok kelas eksperimen serta kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal murid. Selanjutnya, kelompok kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran yang menerapkan metode *role playing* berbantuan lagu selama beberapa kali pertemuan, sedangkan kelas kelompok kontrol melakukan pembelajaran dengan pendekatan konvensional oleh guru kelas. Setelah semua rangkaian metode penelitian perlakuan selesai dilaksanakan, kedua kelompok kelas diberikan posttest untuk mengetahui perubahan keterampilan dan sikap murid setelah proses pembelajaran.

Analisis dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 31. Tahap analisis dimulai dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dengan Shapiro-Wilk serta uji homogenitas digunakan Levene's Test. Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05 sehingga berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil dari uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang mengindikasikan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Setelah seluruh asumsi terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan

menggunakan Independent Sample t-Test pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Hipotesis alternatif diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa metode *role playing* berbantuan lagu efektif terhadap keterampilan dan sikap murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Gambar 1** Desain Penelitian *Quasi Eksperimen Pretest-Posttest Control Group*




## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode role playing berbantuan lagu terhadap keterampilan dan sikap murid pada pembelajaran Pancasila kelas IV sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan pada dua kelompok yang terdiri atas kelas eksperimen sebanyak 22 murid di SD Negeri Sadeng 01 dan kelas kontrol sebanyak 18 murid di SD Negeri Nongkosawit. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengetahui kondisi awal peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan metode role playing berbantuan lagu, sedangkan kelas kontrol memperoleh legiatan belajar dengan metode yang biasa digunakan guru. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perubahan keterampilan dan sikap murid. Sebelum dilaksanakan pengujian hipotesis dilakukan analisis statistik deskriptif guna memberikan gambaran umum terkait hasil belajar murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini mencakup total sampel, nilai *minimum*, nilai *maksimum*, nilai rata-rata (*mean*), serta standar deviasi yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui kecenderungan data serta perubahan hasil belajar yang terjadi setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil analisis statistik deskriptif dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1**.Deskripsi Data Penelitian

| Kelompok | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|---|---|
| Pretest Kelas Eksperimen | 22 | 60 | 70 | 66,95 | 2,478 |
| Posttest Kelas Eksperimen | 22 | 87 | 97 | 91,27 | 2,694 |
| Pretest Kelas Kontrol | 18 | 60 | 71 | 66,56 | 2,549 |
| Posttest Kelas Kontrol | 18 | 83 | 91 | 86,39 | 2,304 |

**Sumber:** Output SPSS Versi 31, diolah peneliti (2026).

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa kelas eksperimen yang terdiri atas 22 murid memperoleh nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 66,95 pada nilai minimum 60 serta maksimum 70. Setelah dilakukan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan lagu, mean nilai posttest mengalami peningkatan menjadi 91,27 dari nilai minimum 87 serta maksimum 97. Peningkatan rata-rata sebesar 24,32 poin menunjukkan adanya perkembangan yang sangat baik pada keterampilan dan sikap murid setelah mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan.Sementara itu, pada kelas kontrol yang terdiri atas 18 murid, nilai mean pretest sebesar 66,56 dan nilai minimum 60 serta maksimum 71. sesudah proses pembelajaran berlangsung, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 86,39 dengan nilai minimum 83 dan maksimum 91. Peningkatan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 19,83 poin menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan juga memberikan peningkatan hasil belajar, meskipun peningkatannya lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Selain itu, analisis deskriptif juga digunakan untuk memberikan gambaran pencapaian murid pada setiap indikator yang diukur. Aspek keterampilan meliputi kemampuan berbicara dalam menyampaikan pendapat dan dialog, kerja sama dalam kelompok, pemahaman terhadap peran yang dimainkan, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, kreativitas saat bermain peran, serta kemampuan tampil di depan kelas. Sementara itu, aspek sikap mencakup tanggung jawab, disiplin, kerja sama, percaya diri, kemampuan menghargai pendapat teman, dan sikap positif selama proses pembelajaran. Peningkatan pada indikator-indikator tersebut menjadi dasar dalam menilai efektivitas metode *role playing* berbantuan lagu terhadap keterampilan dan sikap murid. Metode ini memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain peran dan bernyanyi sehingga mendorong keberanian berbicara, meningkatkan kerja sama antarteman, menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok, serta memperkuat sikap percaya diri dan penghargaan terhadap pendapat orang lain selama pembelajaran berlangsung.

Jika dibandingkan berdasarkan nilai dari rata-rata posttest, kelas bagian eksperimen mendapat rata-rata sebesar 91,27 serta kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 86,39. Selisih rata-rata sebesar 4,88 poin menunjukkan bahwa murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *role playing* mendapat hasil yang lebih tinggi. Selain itu, nilai dari standar deviasi pada kedua kelompok relatif kecil, yaitu berada pada rentang 2,304 hingga 2,694, yang menunjukkan bahwa sebaran data cenderung homogen dan nilai yang diperoleh murid tidak terlalu bervariasi dari rata-rata kelompoknya.

Secara deskriptif, hasil tersebut mengindikasikan pengaplikasian metode yang dipilih yaitu metode role playing berbantuan lagu peningkatan keterampilan dan sikap murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini diperkuat oleh kenaikan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, sehingga metode yang diterapkan berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi murid sekolah dasar.akan tetapi, diperlukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Oleh karena itu, sebelum dilaksanakan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi penggunaan statistik parametrik.

**Tabel 2**. Uji *Normalitas*

| Kelompok Data | Statistik Shapiro-Wilk | df | Sig. | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| Pretest Kelas Eksperimen | 0,901 | 18 | 0,059 | Normal |
| Posttest Kelas Eksperimen | 0,932 | 18 | 0,209 | Normal |
| Pretest Kelas Kontrol | 0,945 | 18 | 0,347 | Normal |
| Posttest Kelas Kontrol | 0,938 | 18 | 0,268 | Normal |

**Sumber:** Output SPSS Versi 31, diolah peneliti (2026).

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest dan posttest pada kelas eksperimen masing-masing sebesar 0,059 dan 0,209, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,347 dan 0,268. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data penelitian dapat dinyatakan berdistribusi normal. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pola penyebaran data pada kedua kelompok penelitian sesuai dengan karakteristik distribusi normal. Dengan terpenuhinya kriteria normalitas, data keterampilan dan sikap murid memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik. Oleh karena itu, pengujian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode role playing berbantuan lagu terhadap keterampilan dan sikap murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Tabel 3**. Uji *Homogenitas*

| Data | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. | Keterangan |
|---|---|---|---|---|---|
| Pretest | 0,015 | 1 | 38 | 0,902 | Homogen |
| Posttest | 0,048 | 1 | 38 | 0,827 | Homogen |

**Sumber:** Output SPSS Versi 31, diolah peneliti (2026).

Pengujian dilakukan dengan menggunakan Levene's Test berdasarkan nilai *Based on Mean*. Berdasarkan hasil yang tersaji pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,902 untuk pretest

dan 0,827 untuk posttest. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penyebaran data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif setara. Homogenitas varians yang terpenuhi menandakan bahwa tidak terdapat perbedaan keragaman data yang signifikan antara kedua kelompok penelitian. Dengan terpenuhinya syarat tersebut, data dinyatakan layak untuk dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilanjutkan untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* berbantuan lagu dalam meningkatkan keterampilan dan sikap murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian memiliki kualitas yang baik untuk dianalisis lebih lanjut. Kondisi ini memberikan dasar yang kuat bahwa perbedaan hasil yang diperoleh pada tahap pengujian hipotesis nantinya lebih dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan, yaitu penerapan metode *role playing* berbantuan lagu, daripada oleh perbedaan karakteristik statistik awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 4**. Uji Hipotesis

| Data | Mean Difference | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
|---|---|---|---|
| Pretest | -0,39999 | 0,620 | Tidak terdapat perbedaan yang signifikan |
| Posttest | -4,88384 | < 0,001 | Terdapat perbedaan yang signifikan |

**Sumber:** Output SPSS Versi 31, diolah peneliti (2026).

Untuk mengetahui kesetaraan kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan analisis menggunakan *Independent Sample t-Test*. Hasil pengujian pada data pretest yang ditampilkan pada Tabel 4 menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,620. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kemampuan awal murid pada kedua kelompok. Hasil ini menegaskan bahwa sebelum pelaksanaan perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang relatif sama. Dengan demikian, perbandingan hasil yang dilakukan setelah proses pembelajaran dapat memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai pengaruh metode *role playing* berbantuan lagu terhadap keterampilan dan sikap murid.

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* pada data posttest, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar < 0,001. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima, sedangkan hipotesis nol ditolak. Nilai *mean difference* sebesar -4,88384 memperlihatkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok penelitian. Hasil ini menunjukkan bahwa

penggunaan metode *role playing* berbantuan lagu memberikan dampak yang lebih efektif terhadap keterampilan dan sikap murid dibandingkan pembelajaran yang berlangsung pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berbantuan lagu efektif dalam meningkatkan keterampilan dan sikap murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menguatkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain peran dan media lagu mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta bermakna bagi murid sehingga berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan lagu efektif dalam meningkatkan keterampilan dan sikap murid kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif sama yang ditunjukkan oleh hasil pretest dengan nilai signifikansi sebesar 0,620. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen merupakan dampak dari perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaraan Pendidikan Pancasila, aktivitas bermain peran memungkinkan murid memahami nilai-nilai Pancasila tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotorik. Melalui kegiatan memerankan suatu peristiwa atau permasalahan sosial, murid dapat mengembangkan keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, menyampaikan pendapat, serta menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila.

Penggunaan lagu sebagai media pendukung pembelajaran turut memperkuat efektivitas metode yang diterapkan. Lagu membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan mempermudah murid dalam mengingat materi yang dipelajari. Kombinasi antara aktivitas bermain peran dan penggunaan lagu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik sehingga murid lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan dan pembentukan sikap positif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna. Melalui metode role playing berbantuan lagu, murid memperoleh kesempatan untuk mengonstruksi

pemahaman berdasarkan pengalaman langsung yang mereka lakukan selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode role playing mampu meningkatkan partisipasi, keterampilan sosial, dan pemahaman konsep peserta didik, sedangkan penggunaan lagu dapat meningkatkan motivasi serta daya ingat murid terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwa metode *role playing* berbantuan lagu merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada pembelajaran . Penerapan metode ini tidak hanya mendukung peningkatan keterampilan murid dalam memahami dan menerapkan materi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan sikap positif yang menjadi tujuan utama Pendidikan Pancasila.

**Gambar 3** Dokumentasi Penerapan metode *Role Playing*



**Gambar 4** Dokumentasi Penerapan metode *Role Playing*



**Gambar 5** Lirik lagu

**Judul Lagu: "Ayo Bermusyawarah"**
**(Nada: Menanam Jagung)**

Ayo kawan kita bersama Amalkan sila keempat
Bermusyawarah,
ambil keputusan Untuk mufakat,
Dengar... dengar... hargai teman
Janganlah kamu paksakan kehendak
Satu... dua... suara terbanyak
Keputusan kita, jalankan bersama
Kepala Banteng itu lambangnya
Mari bicara dengan yang sopan
Beda pendapat hal yang biasa
Pancasila kita, jadi pedoman

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai efektivitas metode *role playing* berbantuan lagu terhadap keterampilan dan sikap , dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing berbantuan lagu merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan dan sikap murid secara signifikan. Kesimpulan tersebut diperoleh berdasarkan serangkaian proses penelitian yang dilakukan secara sistematis melalui desain quasi experimental dengan bentuk pretest-posttest control group design yang melibatkan 22 murid kelas IV SD Negeri Sadeng 01 sebagai kelas eksperimen dan 18 murid kelas IV SD Negeri Nongkosawit sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran empiris mengenai sejauh mana pembelajaran yang memadukan aktivitas bermain peran dan media lagu mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional.

Secara deskriptif, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif setara. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata (mean) pretest kelas eksperimen sebesar 66,95 dengan rentang nilai 60–70 dan standar deviasi 2,478, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata pretest sebesar 66,56 dengan rentang nilai 60–71 dan standar deviasi 2,549. Kedekatan rata-rata kedua kelompok tersebut menunjukkan bahwa kondisi awal peserta didik berada pada tingkat kemampuan yang hampir sama sehingga memungkinkan dilakukan perbandingan yang objektif setelah perlakuan diberikan. Setelah proses pembelajaran berlangsung, terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok. Akan tetapi, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen terbukti lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 91,27 dengan rentang nilai 87–97 dan standar deviasi 2,694, sedangkan rata-rata posttest kelas kontrol mencapai 86,39 dengan rentang nilai 83–91 dan standar deviasi 2,304. Dengan demikian, peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 24,32 poin, sedangkan peningkatan pada kelas kontrol sebesar 19,83 poin. Selisih peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode role playing berbantuan lagu memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap pencapaian keterampilan dan sikap murid dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan metode tersebut.

Keberhasilan metode *role playing* berbantuan lagu dalam penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik metode yang menempatkan murid sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, murid tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung dalam memerankan situasi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila yang dipelajari. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan

kemampuan berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, menyampaikan pendapat, memecahkan masalah, serta mengekspresikan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran melalui tindakan nyata. Selain itu, meningkatkan fokus dan motivasi belajar, serta membantu murid memahami dan mengingat materi dengan lebih mudah. Lagu yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai yang mampu memperkuat pemahaman murid terhadap konsep-konsep Pendidikan Pancasila melalui lirik yang mengandung pesan moral dan nilai karakter. Dengan demikian, perpaduan antara metode role playing dan media lagu menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa data penelitian telah memenuhi seluruh prasyarat yang diperlukan untuk penerapan analisis parametrik. Berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,059 pada pretest kelas eksperimen, 0,209 pada posttest kelas eksperimen, 0,347 pada pretest kelas kontrol, dan 0,268 pada posttest kelas kontrol. Seluruh nilai tersebut berada di atas batas signifikansi 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa data penelitian memiliki distribusi normal. Selain itu, hasil uji homogenitas menggunakan Levene Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,902 untuk data pretest dan 0,827 untuk data posttest. Karena kedua nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik.

Temuan penelitian semakin diperkuat melalui hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*. Pada data pretest diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,620, yang lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, kedua kelompok dapat dianggap memiliki kondisi awal yang relatif setara sebelum perlakuan diberikan. Sebaliknya, hasil pengujian pada data posttest menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,001 dengan *mean difference* sebesar -4,88384. Nilai tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar murid pada kedua kelompok setelah proses pembelajaran berlangsung. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan dan sikap yang dicapai oleh murid pada kelas eksperimen berkaitan dengan penerapan metode *role playing* berbantuan lagu yang digunakan selama penelitian, sehingga metode tersebut terbukti memberikan kontribusi positif terhadap hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Oleh karena itu, hipotesis alternatif (Ha) yang menyatakan bahwa metode role playing berbantuan lagu efektif terhadap keterampilan dan sikap dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diterima, sedangkan hipotesis nol ($H_0$) ditolak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila akan lebih optimal apabila dirancang melalui aktivitas yang memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, refleksi nilai, dan keterlibatan emosional. Metode role playing berbantuan lagu terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, partisipatif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mendorong murid untuk tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga menghayati dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam perilaku sehari-hari. Temuan ini memberikan implikasi bahwa guru perlu mengembangkan inovasi pembelajaran yang memadukan metode aktif dan media kreatif agar tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat tercapai secara lebih optimal. Dengan demikian, metode yang digunakan dapat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus memperkuat pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8.

Arina, A., Sabri, T., & Asmayani, A. (N.D.). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*, *11*(2).

Atulolong, M. F. P., Bera, L., & Maria, S. K. (2024). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Ipa Pada Pelajaran Pancasila Tentang Contoh Aturan Di Rumah Kelas 1 Sdn Wegoknatar. *Jurnal Biogenerasi*, *10*(1), 710–716.

Citrawati, A., Syofia, N., & Wahyuni, W. (2023). Transformasi Pendidikan Seni Melalui Teknologi: Memperluas Horison Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Tari. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, *5*(1), 118–125.

Damayanti, N. W. S., & Budiarta, I. W. (2025). Metode Role Playing: Strategi Aktif Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, *7*(2), 28–35.

Ernawati, E., Purnamasari, V., & Estiyani, E. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Pandenlamper 03 Semarang. *Islamika*, *6*(4), 1633–1642.

Fitrotul, D. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 215–230.

Hasibuan, F. H. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keefektifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Penkomi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, *7*(1), 265–273.

Ichsan Fahrozi, & Putri Yanuarita Sutikno. (2024). Profiling Student Learning Styles To Design Differentiated Learning To Support Independent Learning. *Journal Of Education Action Research*, *8*(3), 459–467. Https://Doi.Org/10.23887/Jear.V8i3.78669

Mariana, N. K. (2023). Penerapan Metode Role-Playing Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sd Negeri 1 Nongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, *5*(2), 7–14.

Misbahudin, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ppkn Pada Materi Sumpah Pemuda Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Citizenship Virtues*, *1*(1), 7–14.

Musqiroh, L. (2023). Pengaruh Komik Pancasila Berbantuan Metode Role Playing Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Dasar. *Collase (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, *6*(5), 930–936.

Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2023). Teori Dan Praktik Model Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka*, *65*.

Rahma, L., Putri, I. *, & Sutikno, Y. (2023). Pengembangan Video 360 Derajat Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendirigen Lagu Nasional. In *Jlj* (Vol. 12, Number 4). Https://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jlj

Rokhman, N., & Setiawardani, W. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2).

Ruchliyadi, D. A., Putra, H. M. A., Adawiah, R., & Kiptiah, M. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *12*(2), 132–136.

Ruminto, F. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Toleransi Pada Elemen Bhinneka Tunggal Ika Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sdn Kabuh. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *12*(7).

Setyani, L. I., Suntari, Y., & Dallion, E. (2024). Studi Literatur; Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(3), 1240–1247.

Setyawati, D., Apriana, A., Yuliarni, Y., Heryati, H., Ramadhan, N., & Octavian, W. A. (2024). Penyuluhan Media Banner Berbasis Sejarah Lokal Rumah Kampung Arab Palembang Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (Jppm)*, *5*(1), 71–76.

Sutikno, P. Y., Jazuli, M., Utomo, U., & Sunarto, S. (2022). *Development Of "M-Learning Melodika" To Improve The Skills Of Elementary School Students In Playing The Pianika*. Https://Proceeding.Unnes.Ac.Id/Index.Php/Iset

Thoriq, G. A. P. A., & Fanny, A. M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Margorejo 1/403 Surabaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, *11*(02), 1–9.