


Penerapan Model Pembelajaran *RolePlay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas 4 SD Negeri 09 Pontianak Tenggara

Destia Nurhahza^{1*}, Lola Florina², Nur Romadhani³, Uswatun Hasanah⁴, Yuyun Angela⁵, Desy Ariati A⁶, Reni Marlina⁷

¹⁻⁷Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tanjungpura, Jl. Karya Bhakti, Kota Pontianak, Kalimantan Barat
E-mail: nurhahzadestia@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7103>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 05 June 2026

Revised: 22 June 2026

Accepted: 08 July 2026

Kata Kunci:

Hasil Belajar,
Pendidikan Pancasila,
Penilaian Kinerja,
Problem Based
Learning, Role Playing

Keywords:

Learning Outcomes,
Pancasila Education,
Performance
Assessment, Problem
Based Learning, Role
Playing



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 09 Pontianak Tenggara melalui model pembelajaran Role Playing. Penelitian dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam tiga siklus dengan subjek 23 siswa tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan persentase ketuntasan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 35% pada pra-siklus, menjadi 52% pada Siklus I, 70% pada Siklus II, dan 87% pada Siklus III. Peningkatan ini terjadi karena penerapan model Role Playing yang memberikan pengalaman belajar langsung dan didukung scaffolding pada tahap akhir. Dengan demikian, model Role Playing terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 09 Pontianak Tenggara.

This study aims to improve the learning outcomes of Pancasila Education for fourth-grade students of SD Negeri 09 Pontianak Tenggara through the Role Playing learning model. The research was motivated by the low learning outcomes due to teacher-centered learning. The method used was Classroom Action Research (CAR) in three cycles with 23 students as subjects in the 2025/2026 academic year. Data were collected through learning outcome tests and observations, then analyzed descriptively quantitatively based on the percentage of completeness. The results showed an increase in learning completeness from 35% in the pre-cycle, to 52% in Cycle I, 70% in Cycle II, and 87% in Cycle III. This increase occurred due to the implementation of the Role Playing model which provided direct learning experiences and was supported by scaffolding at the final stage. Thus, the Role Playing model was proven to be effective in improving the learning outcomes of Pancasila Education for fourth-grade students of SD Negeri 09 Pontianak Tenggara.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Destia Nurhahza, et al (2026). Penerapan Model Pembelajaran *RolePlay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas 4 SD Negeri 09 Pontianak Tenggara, 5(1) 637-642. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7103>

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam sudut pandang historis dimulai dari adanya kehidupan manusia dan terus berlangsung sepanjang hayat (*long life education*) (Anditya et al., 2023). Pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang mandiri, berkarakter, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif, dan berperan dalam masyarakat demokratis, sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 (Ferdinand & Putera, 2025). Negara Indonesia ialah tergolong sebagai Negara berkembang yang memiliki perspektif bahwa pendidikan ialah sebagai kebutuhan yang fundamental serta sebagai sarana agar dapat memajukan atau mengembangkan pembangunan Negara (Mufidah & Tirtoni, 2023). Pendidikan Pancasila sebagai

fondasi nilai-nilai kebangsaan di Indonesia memiliki peran krusial dalam membentuk karakter generasi muda (Rizki et al., 2025). Namun, kondisi yang terjadi di lapangan membuktikan bahwa hasil pembelajaran siswa kerap tidak sesuai dengan harapan (Safitri, 2025).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada jenjang sekolah dasar yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan nilai kebangsaan, serta mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 yang merujuk pada berbagai keterampilan penting yang dibutuhkan murid dalam kehidupan sehari-hari (Sunaryati et al., 2025). Tujuan Pendidikan Pancasila bukan hanya mengajarkan prinsip-prinsip ideologi negara, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai penting seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila dihadapkan pada metode konvensional seperti metode ceramah satu arah (Sinaga et al., 2024). Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik, sehingga rentan menyebabkan kesulitan dalam memahami penerapan nilai-nilai sila Pancasila di kehidupan sehari-hari (Rokhman et al., 2025). Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 09 Pontianak Tenggara, pembelajaran masih monoton sehingga siswa cenderung pasif dan kurang mampu mengidentifikasi contoh penerapan sila-sila Pancasila, khususnya pada penjabaran sila ke-2, ke-3, ke-4, dan ke-5. Hal ini dilihat pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana pada tahap pra-siklus persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 35% (hanya 8 siswa dari total 23 siswa yang tuntas).

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *roleplay* atau bermain peran. Model ini memungkinkan peserta didik terlibat aktif secara menyeluruh, baik dari sisi afektif, kognitif, maupun psikomotorik (Solihin, 2023). Melalui *roleplay*, siswa dapat menghayati langsung nilai-nilai sila ke-1 sampai sila ke-5 melalui pemeranan tokoh dan pembuatan dialog yang kontekstual (Aurika et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN 09 Pontianak Tenggara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam mengidentifikasi penerapan sila-sila Pancasila melalui penerapan model *roleplay*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan secara reflektif oleh guru atau peneliti dalam pembelajaran di kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan proses serta hasil pembelajaran. Penelitian ini bersifat siklus dan kolaboratif, di mana guru sebagai *practitioner* melakukan tindakan, mengobservasi, dan merefleksikan hasilnya untuk kemudian memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya (Br Tarigan et al., 2025). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mendeskripsikan mengenai implementasi dari pendekatan pembelajaran yang diterapkan selama kegiatan pembelajaran serta ketercapaian hasil yang diinginkan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan (Andriyani et al., 2025).

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SD Negeri 09 Pontianak Tenggara. Subyek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV di SD Negeri 09 Pontianak Tenggara tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah 25 peserta didik, yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Kelas ini dipilih karena hasil belajar khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih rendah. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 9 April 2026 hingga 24 April 2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes. Siklus I penilaiannya menggunakan tes tertulis, siklus II dan siklus III menggunakan penilaian kinerja. Tes dilaksanakan 4 kali yakni pada pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. PTK dilaksanakan secara bertahap melalui beberapa siklus, yang mana masing-masing siklusnya meliputi 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan ini akan dilanjutkan hingga sasaran yang diinginkan tercapai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran (Azis et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 09 Pontianak Tenggara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 dengan jumlah 25 orang.

Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus dengan langkah-langkah tiap siklus sebagai berikut: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), dan (4) Refleksi.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus melalui perhitungan persentase ketuntasan belajar. Teknik analisis data bersifat deskriptif kuantitatif. Kriteria keberhasilan PTK ditetapkan apabila $\geq 85\%$ siswa mencapai nilai

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar secara klasikal, digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase Ketuntasan Belajar

f = Jumlah siswa yang tuntas (mencapai KKTP)

N = Jumlah seluruh siswa bersangkutan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model *roleplay* pada siswa kelas 4 SDN 09 Pontianak Tenggara. Penelitian melibatkan 23 siswa yang mengikuti setiap tahap, mulai dari pra-siklus, siklus I, siklus II, hingga siklus III. Berdasarkan hasil analisis data, penerapan model *roleplay* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tahapan pra-siklus kemudian dilanjutkan dengan siklus I, siklus II, dan siklus III di SD Negeri 09 Pontianak Tenggara.

Pra-Siklus (Kondisi Awal)

Pra-Siklus (Kondisi Awal) Pada tahap pra-siklus, pembelajaran bersifat konvensional (ceramah). Siswa sangat pasif, dan guru mencatat masalah utama adalah siswa kebingungan mengidentifikasi penerapan dari sila ke-2, ke-3, ke-4, dan ke-5 dalam konteks nyata. Dari total 23 siswa, hanya 8 siswa yang tuntas sehingga nilai rata-rata ketuntasan hanya menyentuh 35%.

Siklus I

Tindakan penelitian diawali melalui siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Dalam pelaksanaannya, guru menyajikan sebuah masalah terkait kehidupan sehari-hari, dan siswa diberikan tes tertulis. Hasil evaluasi menunjukkan sedikit perubahan positif dari 23 siswa, 12 siswa mulai tuntas (52%). Namun, dari hasil refleksi, model *Problem Based Learning* belum mampu memberi pemahaman mendalam untuk penerapan sila ke-3, ke-4, dan ke-5. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, tindakan perbaikan dilakukan pada Siklus II dengan mengganti pendekatan pembelajaran menjadi model *Role Play*. Pada tahap ini, siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk menampilkan drama mini, namun guru menggunakan rubrik penilaian unjuk kerja secara individu dalam mengukur pemahaman per orang atas nilai Pancasila yang diperankan. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan, yaitu terlihat saat 16 siswa dinyatakan tuntas secara individu, dengan persentase hasil menjadi 70%. Meski demikian, dari hasil observasi dan refleksi masih menemukan beberapa kendala, dua kelompok menunjukkan miskonsepsi saat mengeksplorasi tema nilai sila ke-4 dan ke-5. Dialog yang dibuat tidak mencerminkan nilai musyawarah dan keadilan. Temuan ini menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan pada siklus berikutnya.

Siklus III

Selanjutnya, pada Siklus III dilakukan perbaikan, guru menambahkan tahapan *scaffolding* ke dalam *Role Playing*. Pada kegiatan pembelajaran Guru membimbing siswa dalam menyusun prolog sebelum menuliskan dialog agar siswa dapat menulis dialog sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan tepat. Saat tampil, penilaian kembali ditekankan pada rubrik kinerja individu. Hasilnya sangat memuaskan, di mana seluruh kelompok mampu menuliskan dan menampilkan dialog sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan tepat. Total 20 siswa (87%) telah mencapai kriteria ketuntasan. Dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian yaitu ketuntasan belajar $\geq 85\%$ maka penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil dan selesai pada Siklus III.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Perlakuan	Konvensional	PBL	Role Playing Berkelompok	Role Playing Berkelompok
Metode	Ceramah dan Tes Tertulis	Diskusi Kasus dan Tes Tertulis	Peran Praktik dan Penilaian Kinerja Individu	Peran Praktik, <i>Scaffolding</i> dan Penilaian Kinerja Individu
Fokus Masalah	Siswa kesulitan mengidentifikasi penerapan sila ke-2 dan sila ke-5	Kesulitan mulai terurai pada sila ke-2, tersisa sila ke-3, 4, 5.	Siswa kesulitan membedakan dan memerankan sila ke-4 dan 5 (miskonsepsi)	Semua siswa mampu menulis dialog/memerankan sila ke-4 dan 5 dengan tepat
Jumlah Siswa Tuntas	8 siswa (35%)	12 siswa (52%)	16 siswa (70%)	20 Siswa
Persentase Ketuntasan	35%	52%	70%	87%
Peningkatan	—	Meningkat 17% dari pra-siklus	Meningkat 18% dari siklus I	Meningkat 17% dari siklus II

Pembahasan

Berdasarkan paparan hasil dalam tiga siklus, penerapan model role play menunjukkan perubahan pada hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada tahap pra-siklus, temuan Sinaga et al. (2024) terbukti bahwa metode ceramah semata membatasi kognisi siswa dalam mengidentifikasi pengamalan sila ke-2, ke-3, ke-4, dan ke-5. Ketika diterapkan Problem Based Learning (PBL) pada siklus I yang dievaluasi dengan tes tertulis, siswa mulai menunjukkan hasil belajar yang sedikit meningkat. Persentase ketuntasan mencapai 52%. Hal ini karena dalam analisis konseptual, evaluasi tertulis tidak cukup menangkap keterampilan afektif dan psikomotor siswa usia sekolah dasar.

Pada siklus II, dengan menggunakan model role play siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan ketuntasan 70%. Di tahap ini ditetapkan instrumen yang tepat sasaran meski siswa bekerja sama menyusun dan memeragakan drama di satu kelompok, rubrik kinerja menjabarkan poin capaian yang dinilai untuk masing-masing individu. Penilaian individu dari aktivitas tim mencegah *free-rider* pada proses penilaian, membuat guru mampu memastikan bahwa tiap anak sungguh-sungguh sadar apa makna sila ke-3, ke-4, maupun ke-5.

Teori ZPD (*Zone of Proximal Development*) dari Vygotsky diterapkan pada Siklus III. Karena masih miskonsepsi pada penyusunan dialog sila ke-4 dan ke-5 pada siklus II. Untuk itu pada siklus III siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan mencapai 87% angka ketuntasan. Penilaian perorangan dalam kerja praktik memicu rasa tanggung jawab. Siswa tidak hanya mengetahui teori tentang Pancasila, tapi juga mampu mempraktikkannya langsung dengan kesadaran penuh (Rokhman et al., 2025).

SIMPULAN

Penerapan model *role play* dalam pelajaran Pendidikan Pancasila terbukti meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri 09 Pontianak Tenggara. Identifikasi pengamalan Pendidikan Pancasila yang awalnya sangat tidak memuaskan dengan dominasi ketidaktuntasan pada pra-siklus (35% atau hanya 8 siswa), berhasil ditingkatkan pada setiap siklus. Pada Siklus I menggunakan model Problem Based Learning, hasil belajar meningkat menjadi 52% (12 siswa). Pada Siklus II menerapkan model Role Play berkelompok yang dinilai secara personal lewat instrumen unjuk kerja individu, mendorong persentase ke angka 70% (16 siswa). Pada Siklus III, memberikan *scaffolding* kepada siswa dalam

menyusun prolog agar dialog yang ditulis dan ditampilkan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat ketuntasan 87% (20 siswa). Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *role play* meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami sebagai tim penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah dan seluruh guru SDN 09 Pontianak Tenggara yang telah memberikan izin serta dukungan selama pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini berlangsung. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada para siswa kelas 4 tahun ajaran 2025/2026 yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan model *roleplay*. Tidak lupa kami berterima kasih kepada DPL dan rekan-rekan mahasiswa PPG Calon Guru Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Tanjungpura, atas dukungan moral dan material selama proses penelitian berlangsung.

REFERENSI

- Ananda, R. (2018). Peningkatan pembelajaran PKn dengan penerapan metode role-playing siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42.
- Anditya, J. S., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Peserta Didik Kelas IV Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76532>
- Andriyani, R., Mushafanah, Q., & Suwarni, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model PBL dengan Pendekatan TaRL Kelas IV SDN Sarirejo. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3018>
- Astati, Latri, & Patta, R. (2024). Penerapan metode role-playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar di Kota Makassar. *Pinisi Journal of Education*, 4(2), 60–76.
- Aurika, L., Halidjah, S., & Pranata, R. (2024). Pengaruh model role playing dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan. *Journal on Education*, 06(02).
- Azis, M., Tikollah, M. R., Sahade, S., Azis, F., & Samsinar, S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Pendidikan*, 1(4), 53–59.
- Br Tarigan, D. R., Dedy Juliandri Panjaitan, Dewi Fitria, & Anjelia Tarigan. (2025). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dengan Model PBL Kelas V SDN 064034 Medan Johor. *SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3). <https://doi.org/10.58540/sambarapkm.v3i3.975>
- Damayanti, W. S., & Budiarta, I. W. (2025). Metode role playing: Strategi aktif untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 7(2), 28–35.
- Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1). <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46168>
- Ferdinand, Y. P., & Putera, R. F. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Powtoon di Kelas IV SD Negeri 03 Pakan Labuah Kota Bukittinggi. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(2). <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.444>
- Irama, D., Sutarto, & Risal, S. (2023). Implementasi teori belajar sosial menurut Albert Bandura dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Literasiologi*, 12(4), 129–139.
- Iskandar, R., & Rachmadtullah, R. (2017). Meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui metode role playing di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 135–144.
- Khotimah, S. (2018). Upaya meningkatkan hasil belajar PKn menggunakan metode role playing pada siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(3), 417–437.
- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>

- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori belajar konstruktivisme. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882.
- Rahmawati, T., & Sanoto, H. (2025). The effectiveness of class management-based role-playing method on the learning outcomes of fifth-grade elementary school students in Pancasila Education. *Eduvest – Journal of Universal Studies*, 5(3), 3056–3071.
- Ramadani, A., & Muhammadi. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model role playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 20 Air Camar Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1–12.
- Rizaludin, Rokhmat, J., & Triapuri, A. H. (2023). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada peserta didik kelas II SDN 23 Ampenan Kota Mataram. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 65–75.
- Rizki, D., Waldi, A., Anita, Y., & Indrawati, T. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Wordwall Kelas IV SDN 076/II Tenam Candi Kabupaten Bungo. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 3(2). <https://doi.org/10.58578/ajecee.v3i2.4967>
- Rokhman, N., Setiawardani, W., & Rasilah. (2025). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan percaya diri dan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 478–488.
- Safitri, A. (2025). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Smart Box pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8). <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8988>
- Sinaga, G. M., Tobing, M. T. L., & Purba, J. R. T. (2024). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V UPTD SDN 122365. *Journal Sains*, 5(3), 2862–2869.
- Solihin, I. (2023). Penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 12 Sindue. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i1.473>
- Sunaryati, T., Sudharsono, M., Kurnia, I. R., Rayyan, M. F., & Bangsa, U. P. (2025). Analisis peran Pendidikan Pancasila dalam mengembangkan kompetensi abad 21 pada siswa sekolah dasar. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 8(2).