

DAFTAR PUSTAKA

1310-3998-1-PB. (t.t.).

4628-12883-2-PB. (t.t.).

Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>

Alfian Khadafi, Siti Qomariyah, & Doa Fajarwati. (2025). Implementasi Role Playing dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Mata Pelajaran PAI Kelas 1 di Sekolah SDIT Nabawi. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(1), 249–261. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1246>

Barokah, A., & Lestari, N. A. (t.t.). *PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI POWTOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR*. <https://doi.org/10.21009/JPD.XXX>

Data Yang Efisien pada Penelitian Tindakan Kelas, P., & Tantangan Ahmad Saádi Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hidayatullah Batam, dan. (t.t.). *Nomor 2 Maret 2025*, hlm. 2, 90–108.

Fitrianingsih, D., & Handini, O. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN MODEL ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF PADA PESERTA DIDIK KELAS IIIA. *Jurnal Sinektik*, 4. <https://doi.org/10.33061/js.v3i2.0000>

Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Fajrin, R. A. (t.t.). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 2023.

Hagugu¹, P., Lihawa², F., & Yusuf³, D. (t.t.). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI KELAS XI MATERI MITIGASI BENCANA DI SMA NEGERI 1 DULUPI*.

Halimah, S., Duskri, M., & Author Siti Halimah, C. (t.t.).) 2025 i(Printed) 5 (2) i2025. Dalam *Journal of Innovative and Creativity* (Vol. 5, Nomor 2).

Hanifa Zara, R., & Muhibbin, A. (2025). *PENERAPAN PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA SISWA SD* (Vol. 7, Nomor 1). <https://journalversa.com/s/index.php/jkp>

Hartini, A., Ekaristi, D., Yuniar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, F., Persada Khatulistiwa Sintang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, S., & Persada Khatulistiwa Sintang Politeknik Persatuan Guru Republik Indonesia Banten, S. (2025). *PERAN PENDIDIKAN PANCASIL DAN KEWARGANEGARAAN DALAM MEMBENTUK NILAI KARAKTER TANGGUNG JAWAB PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 9 SINTANG* (Vol. 10).

- Ilmi Nafi', & Mohamad Arief Rafsanjani. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Kelas 10 SMAS IPIEMS Surabaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3555–3559. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2147>
- Kurnianto, B. (2022). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Model Pembelajaran Probing Prompting pada Siswa Kelas V*. 10(01). <https://ejournal.undaris.ac.id/index.php/waspada>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Nomor 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). ANALISIS BAHAN AJAR. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Nomor 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maran, M. V. L., Bunga, M. H. D., & Lawotan, Y. E. (2025). Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Cerita Berantai terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Paedagogie*, 20(2), 415–422. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v20i2.15451>
- Mariani, S., & Ramadan, S. (2024a). *MADRASAH IBTIDAIYAH RESEARCH JOURNAL Pemanfaatan Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 2(2), 132–138.
- Mariani, S., & Ramadan, S. (2024b). *MADRASAH IBTIDAIYAH RESEARCH JOURNAL Pemanfaatan Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 2(2), 132–138.
- Millaty Azka, Nuroh Nihayatuz Ziyah, Ranaditya Maulana, & Artika Arleawati. (2025). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Sarana Internalisasi Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Kewarganegara Indonesia*, 2(3), 125–137. <https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i3.704>
- Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025a). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 20–30. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025b). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 20–30. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- Nailul Fauziyah Rohmah, A., Kotabumi Lampung, S., Al-Ma, S., & Way Kanan, arif. (2022). *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 3 MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDI NURUL QUR'AN KECAMATAN ABUNG TENGAH KABUPATEN LAMPUNG UTARA*.

- Nichla, S., Attalina, C., Wakhidah, N., & Nikmah, R. I. (t.t.). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Penerapan Pendekatan CTL pada siswa di SD 1 Pecangaan kelas 4*. (2). <https://doi.org/10.61132/jupendir.v2i3.576>
- Nurhalisa, & Asrani. (2024). *JTPP+Siti+Nurhalisa,+Asrani*.
- Oktaviyanti, Supriyadi, & Nuramila. (2026). *Pemanfaatan Media Powtoon Sebagai Sarana Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Teks Narasi pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Bokat*. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v5i1.7931>
- Oktivianto, O. I., Hudaiah, H., & Alian, A. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 3(2), 113. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p113-118>
- Parapat, A. L., Simanjuntak, H., Marpaung, R., Pardede, L., & Siahaan, M. (2025). Peran Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Sikap Nasionalisme Siswa di Kelas VIII. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(3), 519–531. <https://doi.org/10.58540/pijar.v3i3.1111>
- Pendidikan, P., Dalam, K., Karakter, M., Kesadaran, D., Negara, B., Muda, G., Leilani, P. B., Hapsari, A., Kusumasari, S., Weka, D., Purna, A., & Brata, Y. (2023). *Indigenous Knowledge*. 2.
- Pengaruh Video Animasi Powtoon terhadap Keterampilan Proses IPA di Kelas V SDN 067774. (2023). *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(3). <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16418>
- Putri, Nurul Fatimah, Fatimah, N., Kholifah, S. N., & Iskandar, S. (2025). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran dari Perspektif Standar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, Nomor 2). <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pgmi>
- Putri, T. B., Atmoko, A., & Flurentin, E. (2025). Efektivitas Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Powtoon untuk Meningkatkan Pemahaman Diri Siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(7), 9. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i7.2025.9>
- Putu, N., Purnami, M. D., Wayan, N., Sulianingsih, W., & Widyantari, E. (t.t.). *Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi Using Powtoon as a Technology-Based Creative Learning Media*.
- Rahayu, S., & Fatmawati, R. (2024). PELATIHAN PEMANFAATAN POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA. Dalam *TONGKONAN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 3, Nomor 1).
- Saádi. (2025). *Pengumpulan Data Yang Efisien pada Penelitian Tindakan Kelas: Teknik, Alat, dan Tantangan*. 2, 90–108.
- Sàdiyah, H. (t.t.). *BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)* (Vol. 3).

- Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Azhar Pekanbaru alhadicentre, N. (2020a). TEORI KOGNITIVISME SERTA APLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. Dalam *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Nomor 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Azhar Pekanbaru alhadicentre, N. (2020b). TEORI KOGNITIVISME SERTA APLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. Dalam *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Nomor 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Sofia, M., Nenometa, Y., Stifen Lay, C., & Sesfao, M. I. (2025). *Teori Belajar Kognitif*. 02(02), 1208–1211.
- Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. (2023). *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(2). <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Sulina, W., Riyanti, I., & Serli, W. O. (2024). PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN: MENINJAU TUJUAN UTAMA PEMBENTUKAN KARAKTER BAGI ANAK USIA DASAR. Dalam *Journal of Innovative Research* (Vol. 01). <https://ziaresearch.or.id/index.php/mesada>
- Suryawati, Mariana, E., Yuliana, D., & Fazilla, F. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Matematis Melalui Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Di Kelas Xi-F3 Sman 1 Ingin Jaya* (Vol. 9, Nomor 2).
- Syaeful Millah, A., Arobiah, D., Selvia Febriani, E., & Ramdhani, E. (t.t.). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 2023.
- Ulina, E., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (t.t.). *PENGARUH SELF REGULATED LEARNING, COGNITIVE LEARNING, DAN FAMILY SYSTEM TERHADAP CRITICAL THINKING DENGAN KINERJA AKADEMIK MAHASISWA AKUNTANSI SEBAGAI VARIABEL INTERVENING SKRIPSI* Diajukan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Untuk Memenuhi Syarat-Syarat Guna Meraih Gelar Sarjana Akuntansi Oleh.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Yunita, S., Milala, E. B., Siregar, M., Gaol, R. L., Panjaitan, R., Dosen, P., & Indonesia, M. (2025). Indonesian Journal of Learning Studies Analisis Kritis Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Indonesia. *Indonesian Journal of Learning Studies (IJLS)*, 3(1), 2023.