

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamid, J., Esa, M. S., Ationg, R., Othman, I. W., Sharif Adam, S. D., Mohd Tamring, B. A., & Hajimin, M. N. H. H. (2021). *The Patriotism Application Among Secondary School History Teachers in Sabah. International Journal of Law, Government and Communication*, 6(23), 42–56. <https://doi.org/10.35631/ijlgc.623003>.
- Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A., Ristiyana, R., Saputri, F., Jayatmi, I., & Satria, E. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif : Teori Dan Praktik Get Press Indonesia (N. Sulung & R. Sahara, Eds.). *Get Press Indonesia*.
- Agung, A.A.G. (2021). Statistika Dasar Untuk Pendidikan. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G., & Jampel, I. (2022). Statistika Inferensial untuk Pendidikan. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G., Parmiti, D., & Mahadewi, L. (2022). Asesmen & Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arifin, M. Z., Ganda, N., & Hamdu, G. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Menggunakan Cerita Keteladanan Pahlawan Bangsa Terhadap Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di SD. In *All rights reserved* (Vol. 8, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.
- Awaliyah, F., Aisiyah Aay, Putra, F., & Santoso, G. (2022). Peradaban Patriotisme dan Nasionalisme. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 01 No 03(Peradaban Patriotisme dan Nasionalisme; Generasi Muda sebagai Landasan Pembangunan Karakter Bangsa), 67–68.
- Baidawi, A. (2023). Socius: Implementasi Patriotisme dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/JS>.
- Berry, L. A., & Kowal, K. B. (2022). Role-Play in Online Discussions Effect of Role-Play in Online Discussions on Student Engagement and Critical Thinking. *Online Learning*, 26(3).
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). Validitas dan Reabilitas Penelitian (Vol. 1). Penerbit Mitra Wacana Media.
- Bungin, B. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya (Vol. 4). Kencana Prenada Media Grup.
- Cahyono. (2015). Statistik Uji Normalitas. Yayasan Sanitarian Banyumas.
- Cahyono, A., Oktavia, S., & Perdana, D. (2024). Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Ke-3 Tahun 2024 Fkip Universitas Lampung Menanamkan Sikap Patriotisme Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. FKIP Universitas Lampung.

- Dharmayanti, P., Paramartha, W., Lestari, L., Halida, H., & Fakaruddin, F. (2025). Role-playing Techniques to Improve Intercultural Communication Competence. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 6(2), 352–360. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i2.2201>.
- Fathurrohman, M. (2016). Model-model Pembelajaran Inovatif (N. Hidayah, Ed.; cet. 2.). Ar-Ruzz Media.
- Firdaus, H. (2023). Menanamkan Sikap Cinta Tanah Air Melalui Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar Sebagai Pilar Patriotisme Bangsa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 (Menanamkan Sikap Cinta Tanah Air Melalui Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar Sebagai Pilar Patriotisme Bangsa), 1532.
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Azis, Pagiling, S., Natsir, I., Mufarikhatin, A., Simanjuntak, D., Hutagaol, K., & Anugrah, N. (2023). Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian (R. Watrianthos, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Frisda, M., Disurya, R., & Dedy, A. (2023). Pengaruh Metode *Role Playing* Menggunakan Cerita Keteladanan Pahlawan Bangsa terhadap Penanaman Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Pulau Rimau. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(3).
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing : history, principles, and applications*. Pearson.
- Hanifa, S., & Dewi Dinie. (2021). Kesadaran Patriotik di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol 2 (Kesadaran Patriotik Di Kalangan Mahasiswa), 758.
- Hermawan, A., Setyawan, K., Niswatin, N., & Segara, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Karakter Siswa Pada Materi Interaksi Sosial. 3(3), 69–80.
- Hidayatullah, R., Rustamana, A., & Fauzan, R. (2024). Penerapan Metode Role Playing Pada Peristiwa Bojongsokosan 1945 Terhadap Peningkatan Nilai – Nilai Patriotik Siswa Kelas XI IPS Di SMAN 1 Cidahu Kabupaten Sukabumi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 9609–9621. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14312>.
- Ika Putra, M., Rachman Heryawan, A., Rifqi Rukmana, M., & Yapari Aktripa Bandung, S. (2023). Upaya Mempertahankan Sikap Patriotisme dan Nasionalisme Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Generasi Milenial Dalam Revolusi 4.0. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari, 2023(1), 210–215. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7519851>.
- Jas, J., Achmad, S., & Alvi, R. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 151–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>.
- Kartini, S. (2020). *Jiwa Patriotisme*. Semarang: PT Sindur Press.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran. Kata Pena.

- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 2. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>.
- Lestari, F., Chalimi, I., & Mirzachaerulsyah, E. (2024). Efektivitas Model *Role Playing* terhadap Penguatan Nilai Karakter pada Pembelajaran Sejarah Bagi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Seponti Kayong Utara.
- Misbahudin. (2024). 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*, 2021(1), 7–14.
- Musdalifah, S., Tri Pangesthi, L., Sulandjari, S., Purwidiani, N., Tata Boga, P., Negeri Surabaya, U., & Seni Kuliner, M. (2021). Jurnal Tata Boga Penerapan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Program Keahlian Kuliner. 10(1), 35–43.
- Nangus, Y., Romadhon, R., & Iswahyudi, D. (2025). Strategi Guru PPKn dalam Mengantisipasi Lunturnya Nilai Nasionalisme di SMP Katolik Frateran Celaket 21. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. [https://doi.org/10.21927/literasi.2025.16\(1\).1-36](https://doi.org/10.21927/literasi.2025.16(1).1-36).
- Nasution, S. (2021). Variabel Penelitian. Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA), 05.
- Nia. Ine, Wijayanti, Y., & Nurholis, E. (2023). Pendidikan Karakter Melalui Nilai-Nilai Kepahlawanan Dewi Sartika untuk Pembelajaran Sejarah Kelas XI PK II MAN 1 Darussalam Ciamis. In *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 4, Issue 3).
- Nida, D., Parmiti, D., & Sukmana, A. (2021). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 16–31. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>.
- Novayani, W. (2024). *Learning Impact Role Playing Game* Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa. In *Jurnal Komputer Terapan* (Vol. 8, Issue 1). <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>.
- Octavionica, D., Kadwa, I. I., & Evelynno, M. F. (2023). Sejarah Perumusan Pancasila. 2(4).
- Paramartha, W., Suranata, K., & Dharsana, I. (2022). Panduan Praktis Penggunaan Media dalam Bimbingan Konseling. Nilacakra.
- Pratiwi, D., Tyas, H., & Nugroho, W. (2025). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap EQ pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Al – Azhaar. *Jurnal Pendidikan Dewantara: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 1–11.
- Pratiwi, F., & Gunansyah, G. (2022). Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 2.

- Prayogo, G., & Martadi. (2022). Perancangan Kartu Permainan Sebagai Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(2), 15–29.
- Prihatmojo, A. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Tanjung Aman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 92. <https://doi.org/10.28185/pedagogia.v1i1.409>.
- Putri, M., Sasmita, S., & Samino. (2022). Menumbuhkan Jiwa Patriotisme Melalui Ekstrakurikuler Bela Negara. In *Journal of Community Services in Humanities and Social Sciences* (Vol. 4, Issue 1).
- Rahmadhani, F., Rohmanurmeta, F., & Dewi, C. (2024). Keefektifan Metode Role Playing Berbantuan Media Kartu Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Krama Inggil pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Seminar Nasional Sosial Sains*, 3(2), 401–407. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>.
- Ramadani, A., Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 750. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.
- Ramadhan, M., Siroj, R., & Afgani, M. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 06(02), 10967–10975.
- Rhadita, R., Utami, S., & Umayah, S. (2023). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Nglongsor Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Jual Beli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 6215.
- Rochimudin, Hadi, M., & Asroni, A. (2023). Pendidikan Pancasila (M. Rizal Abdi, Ed.). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Romdona, S., Junista, S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Safitri, S. (2021). Analisis Muatan Nilai-Nilai Patriotisme dalam Novel “Halaman Terakhir” Karya Yudhi Herwibowo. Universitas Negeri Jakarta.
- Samidi, R., Kusuma, W. J., Artikel, I., Juni, D., Juni, D., & Juni, D. (2021). Analisis Kritis Eksistensi Nilai Patriotisme dalam Pendidikan Kewarganegaraan. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>.
- Setemen, K. (2021). Pengembangan dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178.
- Setyawan, I. (2021). *Hipotesis dan Variabel Penelitian* (Vol. 72). Tahta Media.
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>.

- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (R. KR, Ed.; II). Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. www.cvalfabeta.com.
- Suryani, N., Jailani, Ms., Suriani, N., Raden Mattaher Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan.
- Syafi, M. (2022). Upaya Penguatan Pendidikan Karakter Patriotik Siswa SD Islam Miftahul Ulum Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, IV(1).
- Utami, R., Wulandari, S., Asih, W., & Muslimah, I. (2024). Penerapan Media Role Playing untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 1499.
- Viora, D., Wahyuningsi, E., Surya, Y., & Marta, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pengajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(2), 267.
- Wati, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Bermuatan Cerita Ramayana terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 161–170. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>.
- Wijayanto J., R., & Marzuki, M. (2021). Pendidikan Bela Negara Sebagai Tonggak Peradaban Jiwa Patriotisme Generasi Muda. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(2), 186. <https://doi.org/10.17977/um019v3i2p186-191>.
- Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran *Role Playing* Berlandaskan *Teori Social Learning* Berbasis Pedagogik Kreatif (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>.
- Wulandari, I. G. A. A., Lasmawan, I. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). *Overcoming plagiarism through habituation on appreciating each human work: Balinese culture implementation of Tri Hita Karana on learning in higher education*. *Nurture*, 18(1), 130–138. <https://doi.org/10.55951/nurture.V18I1.549>.
- Wulandari, I. G. A. A., Trisiantari, N. K. D., & Agetania, N. L. P. (2024). Cultivating Honest Character in Social Context: The Basis for Realizing Academic Integrity. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 7(1), 68–76. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v7i1.79778>.
- Yonggom, A., & Ayomi, G. (2023). Pemanfaatan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Peristiwa Sejarah. *Jurnal Pengelolaan Pendidikan JUNI*, 2023(1), 1–08.
- Zahro, N., & Utomo, A. (2024). Efektivitas Penerapan Model Quantum Learning Untuk Meningkatkan Karakter Patriotisme Pada Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2276–2288. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8124>.