

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN KONSENTRASI SISWA PADA MATA PELAJARAN
PKn KELAS XI DI SMAN 1 BLEGA**

Holipah¹, Ernawati², Bagus Imam Faisal³, Diah Retna Yuniarti⁴

^{1,2,3,4} STKIP PGRI Bangkalan

holipah1001@gmail.com¹, ernawati@stkippgri-bkl.ac.id²,
bagusimam@stkippgri-bkl.ac.id³, diahretna@stkippgri-bkl.ac.id⁴

ABSTRACT

This study aims to determine whether the implementation of the role playing method can increase students' concentration in civics learning at SMAN 1 Blega. The study employs a descriptive qualitative approach with 32 students from class XI as research subjects. Data collection techniques include observation through teaching module implementation sheets and student learning concentration questionnaires. The results indicate that the implementation of the PKN teaching module using the role-playing method is in the "good" category with an 80% percentage. The highest indicator is the teacher's ability to respond to student questions, reaching 100%, while the lowest indicators relate to initial motivation, aperception, and linking material to social life, each achieving 70%. Meanwhile, students' learning concentration reaches 88%, which is in the "very good" category. The five highest concentration aspects achieve 91%, including attention to teacher explanations, resilience against distractions, focus during discussions, attention during role-playing, and seriousness in participation. The relatively lower aspects are the ability to focus attention when the teacher asks questions (83%) and the ability to avoid other thoughts during learning (80%), both of which remain in the "good" category. This research concludes that the role-playing method is effective in improving the quality of lesson implementation while enhancing student concentration, particularly on PKN material about the formulation of Pancasila in the BPUPKI session. Students demonstrated the ability to maintain focus throughout the learning process, follow activities well, and actively participate in role-playing. Thus, the application of the role-playing method in PKN learning provides tangible support for students to be more focused, active, and enthusiastic in engaging in the teaching and learning process, making learning more meaningful, contextual, and enjoyable.

Keywords: Role Playing, Student Concentration, Civics Learning, PKN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan metode role playing dapat meningkatkan konsentrasi siswa pada pembelajaran PKN di SMAN 1 Blega. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian 32 siswa kelas XI. Teknik pengumpulan data meliputi observasi melalui lembar keterlaksanaan modul ajar dan angket konsentrasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan modul ajar PKN menggunakan metode *role playing* berkategori baik dengan persentase 80%. Indikator tertinggi terdapat pada kemampuan guru merespons pertanyaan siswa yang mencapai 100%, sedangkan indikator terendah berkaitan dengan motivasi awal, apersepsi, dan pengaitan materi

dengan kehidupan sosial yang masing-masing mencapai 70%. Sementara itu, konsentrasi belajar siswa mencapai persentase 88% yang berkategori sangat baik. Lima aspek konsentrasi tertinggi mencapai 91%, meliputi perhatian terhadap penjelasan guru, ketahanan dari gangguan, fokus saat diskusi, perhatian selama *role playing*, dan keseriusan dalam berpartisipasi. Adapun aspek yang relatif lebih rendah adalah kemampuan memusatkan perhatian saat guru bertanya (83%) dan kemampuan menghindari pikiran lain selama pembelajaran (80%), meskipun keduanya masih berada dalam kategori baik. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran sekaligus meningkatkan konsentrasi siswa, khususnya pada materi PKn tentang perumusan Pancasila dalam sidang BPUPKI. Siswa terbukti mampu mempertahankan fokus selama proses pembelajaran, mengikuti kegiatan dengan baik, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermain peran. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn memberikan dukungan nyata bagi siswa untuk lebih terfokus, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Role Playing, Konsentrasi Siswa, Pembelajaran PKn, Metode Pembelajaran

A. Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sistematis untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik, guna memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang relevan bagi individu dan masyarakat (Annisa, 2022). Pada jenjang pendidikan sekolah menengah atas, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran sentral dalam menumbuhkan

nilai-nilai demokrasi, etika sosial, serta tanggung jawab kewarganegaraan. Konsentrasi dalam belajar sangat penting dalam setiap proses pembelajaran, karena konsentrasi penuh siswa akan memungkinkan mereka untuk memahami materi yang diajarkan (Faizah & Kamal, 2024).

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya konsentrasi siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah cenderung membuat siswa hanya berperan sebagai pendengar, sehingga menimbulkan rasa bosan dan kejenuhan, terutama pada mata

pelajaran PKn yang banyak memuat konsep dan materi bersifat teoritis (Khumaiyah, 2025). Observasi pra-penelitian menemukan bahwa sejumlah siswa menunjukkan perilaku gelisah, mengobrol, bahkan tertidur selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini mengindikasikan bahwa konsentrasi belajar siswa perlu ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif (Andriana et al., 2023).

Metode role playing merupakan salah satu metode inovatif yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode ini melibatkan simulasi peran dalam skenario kehidupan nyata untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Metode ini didasarkan pada teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky yang menekankan pembelajaran melalui interaksi kolaboratif dan pengalaman langsung, serta teori belajar aktif John Dewey yang menyatakan bahwa aktivitas praktis dapat memperkuat motivasi intrinsik (Anggraini & Ishartiwi, 2017) Berbagai penelitian seperti (Pramesti, 2023) dan Rinjani & (Hafizah et al., 2022) menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan minat, keaktifan, serta

konsentrasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan metode pembelajaran role playing dalam meningkatkan konsentrasi siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMAN 1 Blega.

Kajian Teori

1. Konsep Dasar Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merujuk pada strategi atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses belajar siswa, dengan tujuan meningkatkan efektivitas pemahaman dan retensi materi. Menurut Ardila Putri Noza, metode pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara efektif. Metode pembelajaran bukan sekadar langkah rutin mengajar, tetapi merupakan strategi yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga terlibat dalam proses berpikir dan berdiskusi (Noza & Wandira, 2024).

Jean Piaget menekankan bahwa pembelajaran yang efektif

terjadi melalui interaksi aktif siswa dengan lingkungan, di mana siswa membangun pengetahuan secara bertahap melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Sementara itu, Lev Vygotsky menegaskan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran melalui konsep zona perkembangan proksimal (ZPD), di mana siswa dapat mencapai kemampuan yang lebih tinggi dengan bantuan guru atau teman sebaya (scaffolding). Berdasarkan ketiga pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang efektif adalah metode yang bersifat aktif, konstruktif, dan kolaboratif, serta mampu mendorong keterlibatan penuh siswa dalam proses belajar (Maghfiroh & Muttaqin, 2025).

2. Metode Pembelajaran Role Playing

Metode role playing adalah pendekatan edukatif yang melibatkan simulasi peran dalam situasi kehidupan nyata atau sosial untuk memfasilitasi belajar aktif dan mendalam. Menurut J. L. Moreno, metode role playing merupakan suatu cara pembelajaran yang melibatkan individu untuk memainkan peran tertentu dalam situasi kehidupan

nyata guna mengeksplorasi perasaan, sikap, dan perilaku. Moreno menegaskan bahwa bermain peran bukan sekadar aktivitas akting, melainkan sarana edukatif yang dapat mendorong perubahan sikap dan perilaku melalui pengalaman langsung (Hartati et al., 2024). David Kolb menambahkan bahwa metode role playing termasuk ke dalam pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning), di mana siswa belajar melalui keterlibatan langsung, refleksi, dan pengaitan pengalaman dengan konsep yang dipelajari (Noza & Wandira, 2024).

Dalam pembelajaran PKn, role playing dapat diterapkan untuk mensimulasikan situasi seperti sidang BPUPKI, debat politik, atau pemilihan umum. Melalui skenario tersebut, siswa tidak hanya belajar konsep secara teoritis tetapi juga mengalaminya secara praktis. Langkah-langkah pelaksanaan role playing meliputi: (1) tahap persiapan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan latar belakang materi; (2) pemilihan dan pembagian peran kepada siswa; (3) pelaksanaan bermain peran sesuai skenario yang telah disiapkan; dan (4) diskusi, evaluasi, dan refleksi bersama setelah

kegiatan selesai. Kelebihan metode ini antara lain meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa, membantu memahami materi abstrak melalui pengalaman konkret, mengembangkan sikap empati dan toleransi, serta menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi (Anggraini & Ishartiwi, 2017).

3. Hakikat Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan individu untuk memusatkan perhatian dan pikiran secara terus-menerus pada satu objek, aktivitas, atau materi pembelajaran tertentu. William James mendefinisikan konsentrasi dari konsep attention (perhatian) sebagai kemampuan pikiran untuk memusatkan fokus pada satu objek di antara banyak stimulus yang terjadi secara bersamaan, sehingga seseorang dapat menarik diri dari gangguan dan memusatkan aktivitas mentalnya pada materi yang relevan (Aviana, 2020). Cahyani Fauzia menambahkan bahwa konsentrasi belajar adalah kemampuan individu untuk memusatkan pikiran pada satu objek secara konsisten, sehingga individu dapat mengerjakan sesuatu

lebih cepat dan dengan hasil yang lebih baik (Fauzia et al., 2023).

Terdapat beberapa indikator konsentrasi belajar yang dapat diamati, yaitu: (1) fokus pada materi pembelajaran, yang tercermin dari perhatian siswa terhadap penjelasan guru dan aktivitas kelas; (2) ketahanan fokus selama proses pembelajaran dari awal hingga akhir; (3) kemampuan mengabaikan gangguan yang tidak relevan, baik dari luar maupun dari dalam diri; (4) keterlibatan mental dan respons aktif melalui bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat; serta (5) kapasitas memahami dan menyelesaikan tugas pembelajaran dengan baik. Faktor yang memengaruhi konsentrasi belajar meliputi faktor internal seperti kondisi fisik, minat, motivasi, dan emosi siswa, serta faktor eksternal seperti kondisi lingkungan belajar, metode pembelajaran, dan gaya mengajar guru (Amalia et al., 2022).

4. Hubungan Role Playing dengan Konsentrasi Belajar

Metode pembelajaran yang bersifat aktif, partisipatif, dan bermakna cenderung meningkatkan konsentrasi belajar karena peserta didik tidak berada pada posisi pasif,

melainkan terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar. Dalam role playing, peserta didik dituntut untuk menyimak alur skenario, memahami posisi peran, serta menanggapi dialog dan situasi yang muncul, sehingga perhatian mereka terarah pada kegiatan pembelajaran. Keterlibatan emosi, gerak tubuh, dan interaksi sosial selama bermain peran juga membantu mengurangi kejenuhan dan distraksi, yang pada akhirnya mendukung pemeliharaan konsentrasi (Musta & Ismiriyam, 2022).

Metode role playing mampu memenuhi faktor-faktor yang memengaruhi konsentrasi, yaitu minat, motivasi, dan cara mengajar. Ketika siswa diberikan peran yang jelas dan bermakna, mereka merasa bertanggung jawab secara pribadi sehingga secara psikologis terdorong untuk lebih berkonsentrasi. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Hidayati & Purnama, 2024) bahwa pembelajaran yang aktif dan melibatkan partisipasi siswa dapat meningkatkan perhatian serta fokus mereka selama proses belajar berlangsung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian adalah SMAN 1 Blega, Bangkalan. Subjek penelitian melibatkan guru dan siswa kelas XI sebagai informan kunci. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: (1) Observasi menggunakan lembar keterlaksanaan modul ajar dengan 15 indikator yang diamati oleh dua observer; (2) Angket konsentrasi belajar siswa yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala 1-4 yang diberikan kepada 32 peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif persentase. Persentase keterlaksanaan pembelajaran dihitung dengan membagi jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah skor maksimal kemudian dikalikan 100%. Kriteria penilaian menggunakan rentang: 85%-100% (sangat baik), 75%-84% (baik), 60%-74% (cukup baik), 40%-59% (kurang baik), dan 0%-39% (belum baik). Uji keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Keterlaksanaan Modul Ajar

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran PKn menggunakan metode role playing disajikan pada Tabel 1 berikut.

Indikator	Total Skor	Persentase
Persiapan siswa	8	80%
Motivasi siswa	7	70%
Pertanyaan pengantar (apersepsi)	7	70%
Penyampaian tujuan pembelajaran	8	80%
Gambaran materi dan alur role playing	9	90%
Pengantar materi PKn	8	80%
Sesi tanya jawab peran	8	80%
Respon pertanyaan siswa	10	100%
Penggunaan bahan ajar PKn	8	80%
Bimbingan peran sesuai nilai PKn	8	80%
Mengaitkan peran dengan kehidupan sosial	7	70%
Refleksi pembelajaran	8	80%
Umpan balik guru	8	80%
Tugas tindak lanjut	8	80%
Rencana pembelajaran berikutnya	8	80%
Rata-rata Keseluruhan	120/150	80%

Tabel 1. Hasil Keterlaksanaan Modul Ajar

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh total skor 120 dari skor maksimal 150, dengan rata-rata persentase 80% yang tergolong kategori baik. Indikator dengan persentase tertinggi adalah indikator kedelapan, yaitu kemampuan guru menjawab pertanyaan siswa, yang mencapai 100% (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa interaksi antara guru dan siswa berlangsung sangat optimal serta responsif. Indikator kelima terkait penyampaian gambaran materi dan alur role playing mencapai 90% (sangat baik), menunjukkan bahwa siswa mendapat penjelasan yang cukup jelas sebelum kegiatan bermain peran dimulai.

Sementara itu, indikator yang mendapat persentase relatif lebih rendah adalah indikator kedua (motivasi siswa), ketiga (apersepsi), dan kesebelas (pengaitan materi dengan kehidupan sosial), masing-masing mencapai 70% (cukup baik). Hal ini mengindikasikan bahwa aspek pembukaan pembelajaran dan upaya menghubungkan materi dengan konteks kehidupan nyata siswa masih perlu ditingkatkan. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Ferdiyansyah et al., 2022) bahwa pembelajaran yang efektif adalah yang dilaksanakan

secara terencana dan sistematis, termasuk dalam tahap pembukaan yang mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa sejak awal.

2. Konsentrasi Belajar Siswa

Hasil angket konsentrasi belajar siswa selama pembelajaran PKn dengan metode role playing disajikan pada Tabel 2. Angket diberikan kepada 32 siswa setelah pelaksanaan pembelajaran dan terdiri dari 10 pernyataan yang mencerminkan berbagai aspek konsentrasi belajar

Pernyataan	Total Skor	Persentase
Memperhatikan penjelasan latar belakang BPUPKI	116	91%
Fokus saat penjelasan perumusan Pancasila	114	89%
Tidak mudah terganggu saat membahas tokoh Pancasila	116	91%
Memusatkan perhatian saat guru bertanya	106	83%
Fokus selama diskusi hasil sidang BPUPKI	116	91%
Mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian	112	88%
Tidak memikirkan hal lain saat pembelajaran	103	80%
Fokus saat mengikuti	111	87%

kegiatan role playing		
Memperhatikan jalannya role playing dari awal-akhir	116	91%
Mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dengan sungguh-sungguh	116	91%
Rata-rata Keseluruhan	1126/1280	88%

Tabel 2. Hasil Angket Konsentrasi Belajar Siswa

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh total skor 1.126 dari skor maksimal 1.280 dengan rata-rata persentase 88%, yang termasuk dalam kategori sangat baik (85%-100%). Lima pernyataan mendapat persentase tertinggi 91%, yaitu memperhatikan penjelasan guru, ketahanan terhadap gangguan, fokus selama diskusi, perhatian saat role playing, dan keseriusan dalam berpartisipasi. Tingginya konsentrasi belajar siswa ini menunjukkan bahwa metode role playing mampu memenuhi faktor-faktor yang memengaruhi konsentrasi, yaitu minat, motivasi, dan cara mengajar (Anggraini & Ishartiwi, 2017) Siswa yang terlibat langsung dalam memerankan tokoh-tokoh sejarah BPUPKI secara psikologis terdorong untuk lebih berkonsentrasi karena

merasa bertanggung jawab secara pribadi atas peran yang mereka jalani. Dua pernyataan mendapat persentase lebih rendah, yaitu kemampuan memperhatikan saat guru bertanya (83%) dan kemampuan tidak memikirkan hal lain selama belajar (80%), keduanya masih dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa konsentrasi yang bersifat reaktif terhadap rangsangan luar dan pengendalian pikiran dari gangguan internal lebih sulit dipertahankan dibandingkan konsentrasi pasif saat mendengarkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan pernyataan (Hidayati & Purnama, 2024) bahwa pembelajaran yang aktif dan melibatkan partisipasi siswa dapat meningkatkan perhatian serta fokus mereka.

Penggabungan keterlaksanaan modul ajar yang baik (80%) dengan tingkat konsentrasi belajar yang sangat baik (88%) menegaskan bahwa metode role playing merupakan pilihan strategi yang tepat dalam pembelajaran PKn.

3. Analisis Keterkaitan Keterlaksanaan Pembelajaran dan Konsentrasi Siswa

Temuan penelitian ini mengungkap adanya keterkaitan yang erat antara kualitas keterlaksanaan

modul ajar dengan tingkat konsentrasi belajar siswa. Indikator keterlaksanaan yang tinggi, seperti kemampuan guru merespons pertanyaan siswa (100%) dan penyampaian gambaran materi yang jelas (90%), berbanding lurus dengan tingginya persentase konsentrasi siswa pada aspek-aspek yang berkaitan dengan keterlibatan aktif. Siswa yang mendapatkan panduan peran yang jelas dan penjelasan alur pembelajaran yang terstruktur cenderung lebih mudah memusatkan perhatian mereka selama kegiatan role playing berlangsung. Hal ini mengonfirmasi bahwa efektivitas metode pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode itu sendiri, tetapi juga oleh kualitas pelaksanaannya di lapangan.

Sebaliknya, indikator keterlaksanaan yang lebih rendah, seperti motivasi awal (70%) dan pengaitan materi dengan kehidupan sosial (70%), memiliki korelasi dengan aspek konsentrasi yang juga relatif lebih rendah, yaitu kemampuan memusatkan perhatian saat guru bertanya (83%) dan kemampuan menghindari pikiran lain (80%). Ini menunjukkan bahwa pembukaan pembelajaran yang kurang mampu

membangkitkan minat siswa berdampak pada kesulitan siswa dalam mempertahankan konsentrasi ketika dihadapkan pada pertanyaan yang membutuhkan pemikiran reflektif. Dengan demikian, peningkatan kualitas tahap pembukaan pembelajaran, khususnya pada aspek motivasi dan apersepsi, berpotensi meningkatkan konsentrasi siswa secara keseluruhan.

Dari perspektif teoretis, temuan ini mendukung pandangan Vygotsky bahwa kualitas interaksi antara guru dan siswa (scaffolding) sangat menentukan keberhasilan proses belajar. Ketika guru mampu memberikan arahan dan bimbingan yang responsif selama kegiatan role playing, siswa berada dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) yang optimal, sehingga mereka dapat mencapai tingkat konsentrasi dan pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan jika belajar secara mandiri. Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya guru mengembangkan kemampuan dalam merancang skenario role playing yang kontekstual dan membangun apersepsi yang kuat sebelum kegiatan inti dimulai, agar seluruh tahapan pembelajaran dapat berjalan secara

sinergis dalam meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Pelaksanaan modul ajar dalam pembelajaran PKn menggunakan metode role playing berada pada kategori baik dengan persentase 80%. Guru telah menerapkan setiap tahap pembelajaran secara terstruktur mulai dari kegiatan awal, inti, hingga penutup. Indikator tertinggi adalah kemampuan guru merespons pertanyaan siswa yang mencapai 100%, sementara aspek motivasi awal, apersepsi, dan pengaitan materi dengan konteks sosial masih perlu ditingkatkan. (2) Konsentrasi belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blega selama mengikuti pembelajaran PKn dengan metode role playing berada pada kategori sangat baik dengan persentase 88%. Siswa mampu mempertahankan fokus, mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh, dan berpartisipasi aktif dalam bermain peran. Secara keseluruhan, metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih

bermakna, kontekstual, dan menyenangkan.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyarankan beberapa hal berikut. Bagi guru, disarankan untuk terus menerapkan metode role playing dalam pembelajaran PKn dengan memberikan perhatian lebih pada aspek motivasi awal dan apersepsi serta upaya menghubungkan materi dengan kehidupan sosial siswa. Bagi sekolah, diharapkan mendukung implementasi metode inovatif melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta mendorong pelatihan guru dalam pengembangan metode pembelajaran aktif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas penelitian dengan melibatkan variabel lain seperti motivasi belajar, hasil akademik, atau keterampilan sosial, serta menggunakan desain penelitian yang lebih luas agar hasil dapat digeneralisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., Hilyana, F. S., Keguruan, F., & Kudus, U. M. (2022). Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. 8(4), 1261–1268.
<https://doi.org/10.31949/Educati>
- o.V8i4.3120
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Aprilia, L. (2023). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Di Sd Negeri Tembong 2. *Jurnal Holistika*, 7(1), 1.
<https://doi.org/10.24853/Holistika.7.1.1-5>
- Anggraini, R., & Ishartiwi. (2017). Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Dan Kerja Sama. 4(2), 212–221.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan Dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Aviana. (2020). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di Sma Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3(1), 30–33.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). *Jurnal Basicedu*. 8(1), 466–476.
- Fauzia, C., Marcelya, D., Lestari, Eka Ayu, & Annisa, Regita Wida. (2023). No Title. 1, 367–376.
- Ferdiyansyah, A., Zahara, S. L., & Rahayu, W. P. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Role

- Playing Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Kelas 4 Sdn Bumiayu 2 Malang The Effectiveness Of The Role Playing Learning Model On Increasing The Social Interaction Of Class 4 Students At Sdn Bumiayu 2 Malang. 5(1), 64–75.
- Hafizah, T., Sari, D. P., & Warsah, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Aktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 05 Lebong.
- Hartati, D., Salsabila, R., Ningsih, Sri Rahayu, Marini, A., & Mahmud Yunus. (2024). Cendikia Pendidikan. 7(9), 1–7.
- Hidayati, M. N., & Purnama, F. (2024). Role-Playing For Internalizing Pancasila Values In Pkn Learning : A Systematic Literature Review. 8(4), 643–655.
- Khumaiyah, W. I. M. (2025). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Kelas Vii Di Mts Sains Al-Qur ' An An -Nur Wiwik Iis Mumu Khumaiyah Edumasa : Jurnal Pendidikan Islam Terasa Monoton , Sehingga Siswa Cenderung Tidak. 4, 25–34.
- Maghfiroh, W., & Muttaqin, A. I. (2025). The Relevance Of Collaborative Learning In The Perspective Of Lev Vygotsky ' S Social Constructivism : A Literature Review. 6(04), 377–392.
- Musta, M., & Ismiriyam, F. V. (2022). Peningkatan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Melalui Pemanfaatan Metode Belajar Sensorimotor Dengan Kombinasi Senam Latih Otak. 1(2). <https://doi.org/10.32584/jpp.v1i2.1892>
- Noza, A. P., & Wandira, R. A. (2024). Pentingnya Metode Belajar Dalam. 8(4), 158–164.
- Pramesti, G. N. D. P. (2023). Jurnal Pendidikan Indonesia Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Ginna Novarianti Dwi Putri Pramesti Universitas Kuningan , Indonesia Ginna Novarianti Dwi Putri Pramesti Pendahuluan Pembelajaran Merupakan Kegiatan Yang Dirancang Sedemiki. 4(12), 1356–1365.