

IMPLEMENTASI MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Priska Nova Linda¹, Qhori Lukfati Syah², Restu Aulia Mayori³,
Reva Amanda⁴, Susi Ratna Sari⁵

¹⁻⁵Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

¹priskanovalinda@gmail.com, ²qhorilukfatisyah04@gmail.com,
³restuauliamayori@gmail.com, ⁴revaamanda110305@gmail.com,
⁵susiratnasari@uinmybatusangkar.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning motivation of third-grade students in Social Studies subjects, which was indicated by the lack of attention, active participation, curiosity, and persistence of students during the learning process. This condition was caused by the use of conventional learning models that were still teacher-centered, making students passive and easily bored. This study aimed to determine the implementation of the roleplaying learning model in improving the Social Studies learning motivation of third-grade elementary school students. The research method used was Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles, namely cycle I and cycle II. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The results showed that the implementation of the role playing learning model was able to gradually improve students' learning motivation. In the pre-cycle stage, students' learning motivation reached 50% and was categorized as low. After the implementation of the role playing model in cycle I, learning motivation increased to 65% with a sufficient category, and in cycle II it significantly increased to 85% with a good category. Improvements also occurred in all indicators of learning motivation, including attention to the material, active participation, curiosity, and learning persistence. Therefore, the role playing learning model is effective in improving the Social Studies learning motivation of third-grade elementary school students.

Keywords: role playing, learning motivation, social studies, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS yang ditunjukkan melalui kurangnya perhatian, partisipasi aktif, rasa ingin tahu, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III sekolah dasar.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara bertahap. Pada pra-siklus, motivasi belajar siswa memperoleh persentase sebesar 50% dengan kategori rendah. Setelah diterapkan model role playing pada siklus I, motivasi belajar meningkat menjadi 65% dengan kategori cukup, dan pada siklus II meningkat signifikan menjadi 85% dengan kategori baik. Peningkatan juga terjadi pada seluruh indikator motivasi belajar, meliputi perhatian terhadap materi, partisipasi aktif, rasa ingin tahu, dan ketekunan belajar. Dengan demikian, model pembelajaran role playing efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: role playing, motivasi belajar, IPS, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk menanamkan pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa. Dalam bidang ilmu pengetahuan sosial (IPS), konsep sosial diintegrasikan secara kontekstual. Namun, penelitian di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas III masih memiliki motivasi yang rendah untuk belajar mata pelajaran IPS. Di salah satu sekolah dasar, observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa terlihat pasif, tidak antusias dalam kelas, mudah teralihkan perhatian, dan cenderung bosan dengan metode ceramah. Teori motivasi belajar Uno (2021) memperkuat kenyataan ini. Teori ini menyatakan bahwa berbagai metode pembelajaran dan partisipasi aktif

dalam proses pembelajaran sangat memengaruhi motivasi intrinsik siswa (Susanti & Pratama, n.d.).

Salah satu masalah utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas III tidak memiliki motivasi untuk belajar IPS. Ini disebabkan oleh dominasi model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Siswa jarang mengalami konsep yang dipelajari secara langsung dalam situasi nyata atau simulasi. Namun, untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi, permainan peran dan pengalaman langsung sangat diperlukan karena anak-anak berada pada tahap operasional konkret pada usia sekolah dasar (Piaget, 1970). Akibatnya, model pembelajaran yang inventif diperlukan. Salah satunya adalah

model bermain peran, yang memungkinkan siswa berperan sebagai petani, pedagang, atau ilmuwan cilik dalam pembelajaran IPS(Karmila et al., 2020).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana model role playing dapat diterapkan dan menguji sejauh mana model tersebut dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar IPS di sekolah dasar kelas III. Penelitian ini berkonsentrasi pada indikator motivasi belajar seperti perhatian siswa terhadap materi, rasa ingin tahu, partisipasi aktif dalam kegiatan simulasi, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas IPS. Secara teoretis, manfaat penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian tentang model pembelajaran aktif dalam konteks IPS di jenjang pendidikan dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pendahuluan ini sangat penting bagi reviewer untuk menilai relevansi, aktualitas, dan manfaat penelitian(Negeri et al., 2016).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran role playing. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas secara berkelanjutan

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus dilakukan secara berulang hingga diperoleh peningkatan motivasi belajar siswa sesuai indikator yang ditetapkan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas III sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi motivasi belajar siswa yang meliputi indikator perhatian, partisipasi aktif, rasa ingin tahu, dan ketekunan dalam belajar.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana untuk mengetahui peningkatan

motivasi belajar siswa pada setiap siklus .

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi banyak tantangan yang cukup menantang, terutama berkaitan dengan hasil belajar yang buruk, kurangnya aktifitas siswa, dan kurangnya keinginan untuk belajar. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan tetap berpusat pada guru seringkali menyebabkan kondisi ini terjadi. Dalam kondisi ini, guru memiliki peran yang lebih besar dalam menjelaskan materi, sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar(Surel, 2017). Akibatnya, proses pembelajaran menjadi tidak interaktif dan tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk memaksimalkan potensinya.

Selain itu, siswa cenderung cepat bosan dengan pelajaran yang monoton dan tidak aktif. Ketika siswa tidak tertarik dengan proses pembelajaran, mereka akan berkurang perhatian mereka terhadap materi yang diajarkan. Ini berdampak langsung pada pemahaman yang buruk siswa tentang materi, yang

pada gilirannya berdampak pada hasil belajar mereka. Akibatnya, inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk membuat belajar lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa(Fip & Negeri, n.d.).

Model pembelajaran bermain peran atau role playing adalah alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam model ini, siswa diberi kesempatan untuk memerankan karakter atau situasi tertentu yang relevan dengan materi pelajaran. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis melalui kegiatan ini, tetapi mereka juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui pengalaman yang nyata dan kontekstual.

Sudah terbukti bahwa penggunaan role playing dalam pembelajaran dapat mengubah hasil belajar siswa secara signifikan. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan untuk memahami materi menjadi lebih mudah dipahami karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Keterlibatan ini membuat siswa lebih fokus dan lebih memahami konsep yang diajarkan(Wahyuni & Setyaningtyas, 2018). Seiring waktu, hasil belajar

siswa mulai meningkat secara bertahap sebagai hasil dari keterlibatan ini.

Model role playing baik untuk hasil belajar dan partisipasi siswa di kelas. Siswa menjadi lebih berani untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, baik dalam diskusi, kerja kelompok, maupun bermain di kelas. Dibandingkan dengan pembelajaran satu arah, aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat membuat kelas lebih hidup, dinamis, dan interaktif.

Selain itu, penerapan model ini mungkin secara signifikan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Karena kegiatan belajar tampak seperti bermain, siswa yang sebelumnya tidak tertarik dengan pembelajaran menjadi lebih tertarik. Komponen permainan dalam role playing membuat belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan penuh semangat. Motivasi yang tinggi ini sangat penting untuk membantu proses pembelajaran berhasil.

Selain itu, model peran playing membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik karena memberi mereka kesempatan

untuk mengaitkannya dengan situasi dunia nyata(Dasar, 2025). Ketika mereka memerankan suatu tokoh atau situasi, mereka secara tidak langsung belajar konsep dan peran yang ada di dalamnya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya dapat menghafal informasi tetapi juga dapat memahaminya dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Role playing membantu siswa memperoleh keterampilan sosial selain meningkatkan pemahaman mereka. Siswa belajar bekerja sama dengan teman, berkomunikasi secara efektif, dan menghargai pendapat orang lain melalui kegiatan ini. Siswa memperoleh keterampilan bersosialisasi yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat melalui interaksi yang mereka alami saat bermain peran(Ilmu et al., 2023).

Kegiatan bermain peran juga dapat membantu siswa menjadi lebih berani dan percaya diri. Siswa belajar untuk mengatasi rasa takut dan malu saat tampil di depan kelas. Seiring waktu, siswa akan menjadi lebih percaya diri saat berbicara. Hal ini merupakan salah satu keuntungan penting dari pembelajaran yang tidak hanya

berkonsentrasi pada materi akademik tetapi juga pada perkembangan karakter siswa(Siswa & Sekolah, 2025).

Role playing dapat digunakan bersama dengan metode lain untuk meningkatkan pembelajaran. Misalnya, kegiatan bermain peran dapat membantu Anda memecahkan masalah sehari-hari. Siswa tidak hanya diminta untuk berpartisipasi dalam permainan, tetapi juga diminta untuk berpikir kritis untuk memahami dan menyelesaikan masalah(Pendidikan, 2021). Ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Meskipun ada banyak keuntungan dalam menerapkan role playing, guru perlu mempersiapkan diri dengan baik. Merancang skenario pembelajaran yang sesuai dengan materi, menentukan pembagian peran yang tepat, dan mengatur kegiatan agar terarah dan efektif adalah semua keterampilan yang harus dimiliki guru. Keberhasilan pembelajaran dengan pendekatan ini sangat bergantung pada perencanaan yang baik.

Selain itu, pembelajaran peran membutuhkan waktu yang lebih lama daripada metode konvensional(Profesional & Taman,

2025). Ini karena ada banyak langkah yang harus dilakukan, seperti diskusi, pelaksanaan, persiapan, dan evaluasi. Guru harus mengatur waktu dengan tepat agar semua langkah dapat diselesaikan tanpa mengurangi tujuan pembelajaran.

Kondisi ruang kelas juga harus dipertimbangkan. Kegiatan bermain peran membutuhkan ruang yang cukup luas agar siswa dapat bergerak dengan leluasa. Jika ruang yang tersedia terbatas, kegiatan mungkin tidak berhasil sepenuhnya. Oleh karena itu, guru harus mengubah strategi pelaksanaan sesuai dengan lingkungan belajar saat ini.

Selain itu, ada siswa yang tidak percaya diri; beberapa mungkin merasa malu atau tidak ingin tampil di depan kelas. Guru harus mendorong dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara bertahap dalam hal ini. Dengan pendekatan yang tepat, siswa yang awalnya pasif dapat berubah menjadi lebih aktif dan percaya diri(Restalillah & Jambi, 2025).

Secara keseluruhan, model pembelajaran role playing adalah salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ini meningkatkan hasil

belajar siswa dan meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik mereka. Siswa menikmati pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Oleh karena itu, role playing sangat disarankan sebagai alternatif untuk pembelajaran di sekolah dasar karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan memberikan pengalaman belajar yang tidak dapat dilupakan. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan role playing akan terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu siswa mencapai potensi terbaik mereka (*Peningkatan Motivasi Belajar Ips Melalui Metode*, 2013).

Hasil penelitian diperoleh melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi dengan menerapkan model pembelajaran role playing pada siswa kelas III sekolah dasar.

Pada kondisi awal (pra-siklus), motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari rendahnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, kurangnya partisipasi aktif, serta minimnya rasa

ingin tahu siswa terhadap materi IPS. Sebagian besar siswa terlihat pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Beberapa siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran dan mulai terlibat dalam kegiatan bermain peran, meskipun partisipasi belum merata dan masih terdapat siswa yang kurang percaya diri. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi, motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan berani dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Utomo et al., 2024).

Peningkatan motivasi belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel I: Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Tahap	Persentase Motivasi	Kategori	Keterangan
Pra-Siklus	50%	Rendah	Siswa masih pasif, kurang perhatian, dan kurang antusias dalam

Taha p	Persentas e Motivasi	Katego ri	Keterangan
			pembelajar an
Siklu s I	65%	Cukup	Mulai terjadi peningkata n, siswa mulai tertarik namun belum merata
Siklu s II	85%	Baik	Siswa aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajar an

Selain itu, peningkatan motivasi belajar siswa juga dapat dilihat berdasarkan indikator motivasi belajar yang meliputi perhatian, partisipasi aktif, rasa ingin tahu, dan ketekunan belajar. Hasil peningkatan pada setiap indikator disajikan pada tabel berikut:

**Tabel II: Peningkatan Motivasi
Belajar Siswa**

Indikator	Pra- Siklus	Siklus I	Siklus II
Perhatian terhadap materi	52%	68%	87%
Partisipasi aktif	48%	63%	85%

Rasa ingin tahu	50%	66%	84%
Ketekunan belajar	50%	64%	86%
Rata-rata	50%	65%	85%

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2, terlihat bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa kelas III secara bertahap setelah diterapkannya model pembelajaran role playing. Peningkatan tersebut terlihat jelas mulai dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II.

Pada Tabel 1, rata-rata motivasi belajar siswa pada pra-siklus berada pada angka 50% dengan kategori rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Setelah diterapkan model role playing pada siklus I, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 65% dengan kategori cukup. Meskipun belum optimal, peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung mulai memberikan dampak positif terhadap minat dan perhatian siswa (Publikasi & Pratiwi, 2014). Pada siklus II, motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan menjadi 85% dengan kategori baik. Hal ini

menunjukkan bahwa penerapan role playing yang dilakukan secara berkelanjutan dan disertai perbaikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

Peningkatan motivasi belajar juga dapat dilihat lebih rinci pada Tabel 2 yang menunjukkan perkembangan setiap indikator motivasi. Indikator perhatian terhadap materi meningkat dari 52% pada pra-siklus menjadi 87% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih fokus dan tertarik terhadap pembelajaran (Agustin et al., 2024). Indikator partisipasi aktif juga mengalami peningkatan dari 48% menjadi 85%, yang menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran, khususnya saat melakukan kegiatan bermain peran.

Selanjutnya, indikator rasa ingin tahu meningkat dari 50% menjadi 84%, yang menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan minat untuk memahami materi secara lebih mendalam. Indikator ketekunan belajar juga meningkat dari 50% menjadi 86%, yang menandakan bahwa siswa lebih serius dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas

pembelajaran (View of *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA* (1), n.d.). Peningkatan pada seluruh indikator ini menunjukkan bahwa model role playing tidak hanya meningkatkan satu aspek saja, tetapi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, peningkatan motivasi belajar siswa ini terjadi karena model role playing memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Ips et al., n.d.). Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi berperan langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Selain itu, kegiatan bermain peran juga mendorong siswa untuk berinteraksi dengan teman, bekerja sama dalam kelompok, serta berani mengemukakan pendapat (Education, 2020). Kondisi ini secara tidak langsung meningkatkan kepercayaan diri siswa dan memperkuat keterampilan sosial mereka. Dengan

demikian, model role playing tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial siswa.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dan adanya siswa yang masih kurang percaya diri. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui perencanaan yang matang serta bimbingan guru yang berkelanjutan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III sekolah dasar, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan yang terjadi pada setiap siklus dan setiap indikator motivasi belajar (No Title, 2016).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing mampu meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi pada setiap siklus, di mana motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari kondisi

awal sebesar 50% (kategori rendah), menjadi 65% pada siklus I (kategori cukup), dan meningkat signifikan menjadi 85% pada siklus II (kategori baik).

Peningkatan motivasi belajar siswa juga terlihat pada setiap indikator, yaitu perhatian terhadap pembelajaran, partisipasi aktif, rasa ingin tahu, dan ketekunan belajar yang seluruhnya mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini menunjukkan bahwa model role playing mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Dengan demikian, model pembelajaran role playing dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, V., Ummah, N., & Rezania, V. (2024). *Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Role Playing Siswa Kelas V di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. 7, 6156–6164.
- Dasar, D. I. S. (2025). 3 , 1,2,3. 10(September).
- Education, J. (2020). *PENGUNAAN*

- METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN. 8(4), 115–125.
- Fip, P., & Negeri, U. (n.d.). *PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN DASAR*.
- Ilmu, J., Belajar, S., Kelas, S., Di, I. I. I., Gladak, S. D. N., Oktafiana, S., Amir, T. F., & Astuti, P. N. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan*. 1(3), 164–173.
- Ips, P., Kelas, D. I., Sdn, I. I. I., & Batu, P. (n.d.). *No Title*. (056612), 85–92.
- Karmila, A., Yenti, P., Asri, S. A., & Oktaviany, V. (2020). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing*. (2011), 179–183.
- Negeri, S. D., Kembang, L., & Kecamatan, S. (2016). *102 Model Pembelajaran Role Playing, Hasil Belajar IPS Arleni Tarigan*. 5(November), 102–112.
- No Title. (2016). (2), 58–69.
- Pendidikan, J. (2021). *Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*. 3.
- Peningkatan motivasi belajar ips melalui metode. (2013).
- Profesional, K., & Taman, G. (2025). *Best practice penulisan karya ilmiah untuk meningkatkan kompetensi profesional guru taman kanak-kanak (tk)*. 8(4), 599–604.
- Publikasi, N., & Pratiwi, M. E. V. A. (2014). *Penerapan model role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ips siswa kelas iv sdn 1 kateguhan sawit boyolali tahun 2013/2014*. 1–11.
- Restalillah, R. R., & Jambi, U. (2025). *Strategi Mengatasi Tantangan Mengimplementasikan Proses Uji Coba Terbatas dalam Penelitian Tindakan Kelas*. 6(1), 113–125.
- Siswa, I., & Sekolah, K. V. (2025). = 14,138 dan $t_{tabel} = 1,720$. Dari data tersebut dapat diketahui t . 5(2), 727–735.
- Surel, R. (2017). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI*. 37(September 2016), 24–31.
- Susanti, N. D., & Pratama, D. (n.d.). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui metode role playing dalam pelajaran bahasa indonesia sekolah dasar*.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan*. (4), 1–19.
- View of *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA* (1). (n.d.).
- Wahyuni, I., & Setyaningtyas, E. W. (2018). *Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS*. 2(4), 356–363.