

PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS IV SDN KARANGTENGAH

Alsya Nabilah¹, Febri Fajar Pratama², Hatma Heris Mahendra³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Perjuangan Tasimalaya^{1,2,3}

e-mail: nabilahalsya28@gmail.com¹, Febripratama@unper.ac.id², hatmaheris@unper.ac.id³

Diterima: 18/08/2026; Direvisi: 25/08/2026; Diterbitkan: 29/08/2026

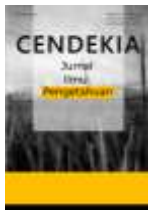
ABSTRAK

Keterampilan sosial merupakan kemampuan penting yang perlu dimiliki peserta didik dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN Karangtengah, keterampilan sosial peserta didik masih perlu ditingkatkan, terutama dalam aspek komunikasi, kerja sama, dan empati. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik melalui penerapan metode *role playing* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Karangtengah. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 peserta didik, terdiri atas 11 laki-laki dan 19 perempuan, yang ditentukan menggunakan teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Ketuntasan indikator keterampilan sosial pada tahap pratindakan mencapai 33,33%, meningkat menjadi 56,67% pada siklus I atau mengalami peningkatan sebesar 23,34% dari kondisi awal. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 93,33% dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%. Dengan demikian, metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SDN Karangtengah.

Kata Kunci: *bermain peran, keterampilan sosial, penelitian tindakan kelas*

ABSTRACT

Social skills are important competencies that students need to develop to support successful learning. Preliminary observations in Grade IV at SDN Karangtengah indicated that students' social skills needed improvement, particularly in communication, cooperation, and empathy. This study aimed to improve students' social skills through the implementation of the *role playing* method in learning about Indonesia's Cultural Diversity in IPAS (Integrated Science and Social Studies) in Grade IV at SDN Karangtengah. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 30 students, consisting of 11 male and 19 female students, selected using a *total sampling* technique. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that the implementation of the *role playing* method improved students' social skills. The achievement of the social skills indicators increased from 33.33% in the pre-action stage to 56.67% in Cycle I, representing an improvement of 23.34% from the initial condition. Following improvements to the learning process in Cycle II, the achievement



increased to 93.33%, exceeding the predetermined success criterion of 80%. Therefore, the *role playing* method was effective in improving students' social skills in IPAS learning on the topic of Indonesia's Cultural Diversity in Grade IV at SDN Karangtengah.

Keywords: *role playing, social skills, classroom action research*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih utuh terhadap lingkungan di sekitarnya (Nailis Sa et al., 2025). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk membantu peserta didik memahami keterkaitan antara lingkungan alam dan sosial secara terpadu sehingga mereka mampu menjadi individu yang peduli terhadap berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya. Salah satu ruang lingkup IPAS adalah materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang berperan penting dalam membentuk peserta didik agar memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Asmaul et al., 2023). Menurut Siregar et al. (2025), IPS merupakan disiplin ilmu yang mempelajari manusia dan lingkungan sosialnya berdasarkan berbagai kenyataan serta fenomena dalam masyarakat. IPS mencakup berbagai bidang, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Sejalan dengan tujuan pembelajaran abad ke-21, peserta didik tidak hanya dituntut menguasai materi pelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan menjalin hubungan sosial yang baik. Oleh karena itu, keterampilan sosial merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar.

Menurut Maharani et al. (2018), keterampilan sosial merupakan keterampilan yang timbul akibat hubungan antara manusia dengan manusia lain yang saling membutuhkan. Seiring berkembangnya kehidupan sosial, peserta didik perlu memiliki keterampilan sosial yang baik agar dapat berinteraksi dengan lingkungan secara positif. Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk membangun dan menjalankan perilaku sesuai dengan tuntutan sosial sehingga seseorang mampu hidup bermasyarakat (Supriyatna et al., 2024). Keterampilan ini penting dikembangkan sejak sekolah dasar karena pada masa tersebut peserta didik mulai belajar membangun hubungan dengan teman sebaya, guru, dan lingkungan sekolah. Pengalaman tersebut menjadi dasar dalam membentuk karakter dan kemampuan bersosialisasi pada masa mendatang. Berkaitan dengan hal tersebut, Albert Bandura (dalam Warini et al., 2023) melalui teori pembelajaran sosial (*social learning theory*) menyatakan bahwa individu belajar melalui proses pengamatan, pemodelan, dan peniruan perilaku orang lain dalam konteks sosial. Teori belajar sosial menjelaskan bahwa individu tidak hanya belajar melalui pengalaman pribadi, tetapi juga melalui interaksi dan pengamatan terhadap perilaku orang lain serta lingkungan sekitarnya.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk menjalin interaksi yang efektif dengan orang lain dan lingkungan sosialnya. Kemampuan tersebut tercermin dalam tindakan seperti mendengarkan secara aktif, berkomunikasi dengan jelas, memahami perspektif orang lain, serta bekerja sama dalam berbagai konteks sosial (Risyanto & Yulianto, 2025). Keterampilan sosial mencakup beberapa indikator yang mendukung perkembangan sosial peserta didik, di antaranya (1) kemampuan berkomunikasi, (2) kemampuan bekerja sama, dan (3) kemampuan menunjukkan empati (Vygotsky et al., 1978). Keterampilan sosial menjadi bekal penting bagi peserta didik untuk membangun hubungan yang baik dengan orang lain sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang positif. Kemampuan tersebut dapat



dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara bersama, seperti berdiskusi, bermain, dan berkolaborasi, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar sekaligus kesempatan untuk melatih kemampuan sosialnya.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Karangtengah pada pembelajaran IPAS yang mencakup materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), masih terdapat peserta didik yang belum mampu menerapkan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya kepedulian terhadap teman, masih adanya perilaku mengejek, serta kecenderungan memilih teman tertentu ketika bekerja kelompok. Apabila dibiarkan, kondisi ini dapat memengaruhi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sekaligus menghambat perkembangan sosial mereka di sekolah. Kondisi tersebut terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton dan kurang mengembangkan keterampilan sosial. Guru lebih berfokus pada penyampaian materi tanpa memberikan ruang yang memadai bagi interaksi antarpeserta didik melalui kegiatan diskusi dan kerja sama. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Menurut Febriani et al. (2023), metode ceramah cenderung lebih fokus pada kemampuan menghafal dan mengesampingkan kemampuan kerja sama sehingga keterampilan sosial peserta didik menjadi kurang. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif sehingga keterampilan sosial mereka dapat berkembang dengan lebih baik.

Pada umumnya, dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, baik pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, maupun perguruan tinggi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Menurut Nurlatifa et al. (2024), metode pembelajaran merupakan sekumpulan jalan, cara, atau teknik yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pembelajaran dengan tujuan mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode *role playing*. *Role playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang mengajak peserta didik terlibat secara langsung dalam pembelajaran dengan memerankan tokoh atau situasi yang terdapat dalam materi maupun peristiwa tertentu dalam bentuk cerita sederhana (Nasution et al., 2024). Menurut Zuhdiah et al. (2024), metode pembelajaran berfungsi sebagai pedoman atau petunjuk dalam melaksanakan suatu kegiatan agar kegiatan tersebut dapat berjalan secara efektif dan efisien. Setiap metode memiliki karakteristik dan tahapan tertentu yang membedakannya dengan metode lainnya. Adapun tahapan metode *role playing* menurut Rokmanah et al. (2024) meliputi (1) memilih situasi untuk bermain peran, (2) mempersiapkan kegiatan yang lebih positif, (3) memilih peserta atau pemeran, (4) mempersiapkan penonton, (5) memainkan peran, dan (6) mendiskusikan serta mengevaluasi kegiatan. Dengan demikian, metode *role playing* merupakan salah satu alternatif metode yang dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik karena mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam situasi sosial yang menyerupai kondisi nyata. Melalui peran yang dimainkan, peserta didik dapat belajar berkomunikasi, bekerja sama, memahami sudut pandang orang lain, dan menunjukkan empati yang berdampak positif terhadap perkembangan keterampilan sosial.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hamidahtur et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, mulai dari keterampilan perilaku interpersonal, *peer acceptance*, hingga keterampilan berkomunikasi. Pengembangan tersebut membantu peserta didik menyesuaikan diri, bekerja sama dengan teman, berinteraksi, dan menyelesaikan tugas secara bersama. Sejalan dengan



penelitian Ummah (2018), metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik melalui pengalaman belajar yang positif dan aktivitas yang melibatkan aspek fisik, pikiran, serta emosi peserta didik untuk mengekspresikan peran yang dimainkan. Namun, hasil observasi di kelas IV SDN Karangtengah menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik, yaitu 66,67%, masih memiliki keterampilan sosial yang rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial peserta didik perlu ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang memberikan pengalaman interaksi sosial secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik melalui penerapan metode *role playing* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Melalui penerapan metode tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan menunjukkan empati melalui pengalaman belajar yang melibatkan interaksi secara langsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model tersebut dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara bersiklus untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN Karangtengah yang berjumlah 30 peserta didik, terdiri atas 11 peserta didik laki-laki dan 19 peserta didik perempuan. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh peserta didik kelas IV dijadikan subjek penelitian karena jumlah subjek relatif terbatas dan seluruh peserta didik mengikuti proses pembelajaran yang menjadi objek tindakan.

Penelitian dilaksanakan melalui beberapa siklus yang setiap siklusnya terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi perencanaan pembelajaran, serta lembar observasi keterampilan sosial peserta didik. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan tindakan pembelajaran yang telah dirancang, sedangkan observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan perkembangan keterampilan sosial peserta didik. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan dan menentukan perbaikan yang diperlukan untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru, keterlaksanaan perencanaan pembelajaran, dan keterampilan sosial peserta didik selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran serta perkembangan keterampilan sosial peserta didik. Ketiga teknik tersebut digunakan secara saling melengkapi untuk memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai proses dan hasil tindakan.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi perencanaan pembelajaran, lembar observasi keterampilan sosial peserta didik, dan pedoman wawancara. Instrumen observasi dan pedoman wawancara dikembangkan oleh peneliti berdasarkan indikator yang sesuai dengan tujuan penelitian dan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan aspek aktivitas guru, perencanaan pembelajaran, dan keterampilan sosial peserta didik yang menjadi fokus penelitian. Sebelum

digunakan dalam pengumpulan data, instrumen divalidasi oleh ahli untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan pernyataan, keterbacaan, dan kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian. Masukan dari validator digunakan untuk melakukan perbaikan instrumen sebelum diterapkan dalam penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Data yang diperoleh dari instrumen observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan mengubah skor yang diperoleh ke dalam bentuk persentase. Hasil persentase selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria keberhasilan aktivitas guru yang mengacu pada Sari et al. (2020), sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Aktivitas Guru

Rentang Skor	Kategori
86–100	Sangat Baik
71–85	Baik
56–70	Cukup Baik
41–55	Kurang Baik
20–40	Sangat Kurang

Selanjutnya, tingkat keterampilan sosial peserta didik dianalisis berdasarkan kriteria pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Sosial

Rentang Skor	Kategori
80–100	Sangat Baik
60–79	Baik
40–59	Cukup Baik
20–39	Kurang Baik
<20	Sangat Kurang

Analisis data dilakukan setelah seluruh data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terkumpul. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketercapaian setiap indikator, kemudian membandingkan hasil pada setiap siklus untuk mengetahui perkembangan aktivitas guru dan keterampilan sosial peserta didik. Persentase hasil observasi dihitung menggunakan rumus:

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase hasil pengamatan

F = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Selain analisis kuantitatif, data wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperjelas perubahan yang terjadi selama tindakan. Hasil wawancara dianalisis dengan mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran, respons peserta didik, dan perkembangan keterampilan sosial, kemudian dikaitkan dengan hasil observasi pada setiap siklus. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat bukti pelaksanaan tindakan dan perubahan aktivitas peserta didik selama penelitian.

Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian karena subjek penelitian merupakan peserta didik sekolah dasar. Sebelum pengumpulan data dilakukan, peneliti memperoleh persetujuan dari pihak sekolah serta persetujuan (*informed consent*) dari orang tua atau wali peserta didik. Orang tua atau wali diberikan informasi mengenai tujuan, prosedur, kegiatan yang dilakukan selama penelitian, penggunaan data, serta jaminan kerahasiaan

Copyright (c) 2026 CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan

 <https://doi.org/10.51878/cendekia.v6i4.14627>

identitas peserta didik. Keikutsertaan peserta didik dalam penelitian dilakukan dengan persetujuan orang tua atau wali dan data yang diperoleh digunakan hanya untuk kepentingan penelitian.

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal. Ketuntasan individu ditetapkan apabila peserta didik memperoleh skor ≥ 80 , yang termasuk dalam kategori sangat baik. Ketuntasan klasikal dinyatakan tercapai apabila sekurang-kurangnya 80% dari jumlah peserta didik memperoleh skor ≥ 80 . Apabila ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal telah terpenuhi, tindakan pembelajaran dinyatakan berhasil dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas IV SDN Karangtengah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

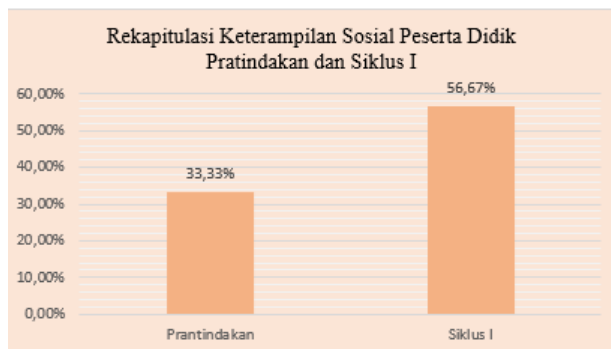
Hasil keterlaksanaan pada keterampilan sosial peserta didik, dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I memberikan dampak yang positif terlihat pada hasil peningkatan keterampilan sosial, berikut skor keterampilan sosial pada siklus I.



Gambar 1. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus I

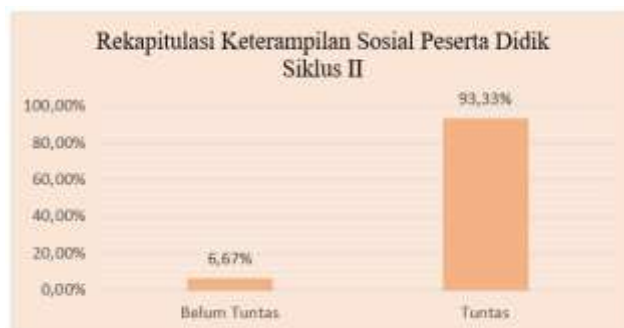
Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* pada siklus I, keterampilan sosial peserta didik mulai menunjukkan peningkatan pada setiap indikator, yaitu keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan. Dari 30 peserta didik, sebanyak 17 peserta didik (56,67%) telah mencapai kategori tuntas, sedangkan 13 peserta didik (43,33%) masih belum tuntas. Berdasarkan hasil wawancara pada siklus I yang dilakukan terhadap dua peserta didik yang memiliki keterampilan sosial tinggi dan keterampilan sosial yang masih kurang. Peserta didik dengan keterampilan sosial tinggi mampu bekerja sama dengan baik, menghargai pendapat teman, dan mulai percaya diri saat berbicara di depan kelas melalui kegiatan *role playing*. Sementara itu, peserta didik dengan keterampilan sosial yang masih kurang mengaku masih malu untuk berbicara, cenderung mengikuti pendapat teman, dan belum berani mengajak anggota kelompok yang kurang aktif untuk terlibat dalam diskusi.

Dengan demikian, diperlukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan ketuntasan keterampilan sosial sesuai dengan target yang telah ditetapkan yaitu 80%. Penerapan metode *role playing* pada siklus I memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan sosial peserta didik meningkat. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 2. Peningkatan Keterampilan Sosial Peserta Didik

Berdasarkan gambar grafik persentase keterampilan sosial diatas, terlihat adanya peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik setelah penerapan metode *role playing*. Dibandingkan dengan kondisi pratindakan, persentase ketuntasan pada siklus I mengalami peningkatan pada seluruh indikator, yaitu kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan penelitian karena masih terdapat peserta didik yang belum tuntas. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, sehingga penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik secara optimal. Keterlaksanaan pada keterampilan sosial dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus II memberikan dampak yang baik, terlihat pada hasil peningkatan keterampilan sosial. Ketercapaian indikator dari hasil penskorann dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 3. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklul II

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, penerapan metode *role playing* memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat pada setiap indikator keterampilan sosial, yaitu berkomunikasi, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebanyak 28 peserta didik (93,33%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 2 peserta didik (6,67%) masih belum tuntas. Dari hasil tersebut terlihat peningkatan yang signifikan, secara klasikal dan individu telah tercapai maka penulis memberhentikan siklus. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II dengan menerapkan metode *role playing* menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 4. Peningkatan Keterampilan Sosial

Berdasarkan grafik persentase ketuntasan pada gambar di atas, keterampilan sosial peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan pada setiap indikator keterampilan sosial. Selain itu, diperoleh informasi melalui wawancara terhadap dua peserta didik yang dipilih berdasarkan hasil observasi, bahwa salah satu peserta didik telah mampu bekerja sama dengan anggota kelompok, menghargai pendapat teman, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Sementara itu peserta didik satunya lagi masih memerlukan bimbingan dalam bekerja sama, cenderung menunggu arahan dari teman. Meskipun demikian, keduanya menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan metode *role playing* membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan, membuat membantu memahami materi, dan mendorong mereka untuk lebih berani dan bekerja sama dengan teman. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Karena indikator keberhasilan telah tercapai secara individu dan klasikal, penelitian dinyatakan selesai pada siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN Karangtengah, keterampilan sosial peserta didik masih berada pada kondisi yang perlu ditingkatkan. Pada tahap pratindakan, hanya 10 dari 30 peserta didik atau sebesar 33,33% yang mencapai kriteria ketuntasan keterampilan sosial. Kondisi tersebut terlihat dari masih rendahnya keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat, kurangnya inisiatif untuk berinteraksi dengan teman, kecenderungan memilih teman tertentu ketika bekerja dalam kelompok, serta masih ditemukannya perilaku mengejek teman. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial peserta didik belum berkembang secara optimal, khususnya pada aspek komunikasi, kerja sama, dan empati. Padahal, keterampilan sosial merupakan kemampuan penting yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara efektif dengan orang lain dan menyesuaikan perilakunya dengan tuntutan lingkungan sosial (Maharani et al., 2018; Supriyatna et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran IPAS, khususnya materi yang berkaitan dengan IPS, keterampilan sosial juga memiliki posisi penting karena pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan kemampuan peserta didik dalam memahami kehidupan sosial di lingkungan sekitarnya (Asmaul Husnah et al., 2023; Siregar et al., 2025).

Permasalahan tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Meskipun metode tersebut tetap dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, penerapannya secara dominan dapat membatasi kesempatan peserta didik untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan mengembangkan kemampuan

sosial melalui pengalaman langsung. Febrian et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran yang kurang memberikan ruang interaksi dapat menyebabkan keterampilan sosial peserta didik belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan metode yang memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Zuhdiah et al. (2024) bahwa pemilihan metode pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik kegiatan dan tujuan yang hendak dicapai. Dalam penelitian ini, tujuan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi Kekayaan Budaya Indonesia, tetapi juga dengan pengembangan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan menunjukkan empati.

Penerapan metode *role playing* menjadi salah satu alternatif yang sesuai dengan permasalahan tersebut karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam situasi pembelajaran yang menyerupai kondisi sosial nyata. Rinjani dan Subiyantoro (2024) menjelaskan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan memainkan peran. Dalam pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia, kegiatan bermain peran memberikan ruang bagi peserta didik untuk memerankan tokoh atau situasi yang berkaitan dengan keberagaman budaya sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru mengenai keberagaman budaya, tetapi memperoleh kesempatan untuk mengomunikasikan gagasan, mendengarkan teman, bekerja dalam kelompok, serta memahami sudut pandang orang lain. Kondisi tersebut sesuai dengan teori pembelajaran sosial Bandura yang menekankan bahwa individu dapat belajar melalui pengamatan, interaksi, pemodelan, dan peniruan perilaku dalam lingkungan sosial (Warini et al., 2023). Dengan demikian, kegiatan *role playing* memberikan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik belajar keterampilan sosial melalui pengalaman dan interaksi secara langsung.

Kesesuaian metode *role playing* dengan pengembangan keterampilan sosial juga dapat dijelaskan melalui konsep belajar sosial dan interaksi peserta didik. Dalam kegiatan bermain peran, peserta didik dituntut untuk menjalankan peran yang telah diberikan sekaligus menyesuaikan tindakannya dengan peran peserta didik lain. Proses tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan mendengarkan, menyampaikan pendapat, merespons orang lain, bekerja sama, dan memahami perasaan atau perspektif teman. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Vygotsky et al. (1978) yang menempatkan interaksi sosial sebagai bagian penting dalam perkembangan kemampuan individu. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi dengan teman memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman melalui proses sosial. Oleh karena itu, *role playing* tidak hanya berfungsi sebagai metode untuk membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga menjadi sarana bagi peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan sosial secara langsung.

Temuan penelitian pada siklus I menunjukkan adanya perubahan dibandingkan kondisi pratindakan. Ketuntasan keterampilan sosial meningkat dari 10 peserta didik (33,33%) menjadi 17 peserta didik (56,67%), atau meningkat sebesar 23,34%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan awal metode *role playing* telah memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik. Peserta didik mulai memperoleh kesempatan untuk berbicara, berinteraksi dengan anggota kelompok, menjalankan tugas sesuai peran, dan menyampaikan hasil kegiatan. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Hamidahtur et al. (2022) yang menunjukkan bahwa *role playing* dapat mengembangkan keterampilan perilaku interpersonal, penerimaan teman sebaya, dan keterampilan komunikasi. Penelitian Ummah (2018) juga



menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aspek fisik, pikiran, dan emosi. Dengan demikian, peningkatan pada siklus I dalam penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa keterlibatan peserta didik dalam aktivitas bermain peran dapat menjadi stimulus bagi perkembangan keterampilan sosial.

Meskipun demikian, peningkatan pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu sekurang-kurangnya 80% peserta didik memperoleh skor minimal 80. Hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang kurang percaya diri ketika memainkan peran, belum aktif menyampaikan pendapat, dan masih bergantung pada arahan teman maupun guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada siklus I belum sepenuhnya memberikan pengalaman yang merata bagi seluruh peserta didik. Hal ini penting diperhatikan karena keberhasilan metode pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh pemilihan metode, tetapi juga oleh bagaimana guru merancang, mengorganisasi, dan memberikan pendampingan selama kegiatan berlangsung. Oleh sebab itu, hasil refleksi siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Perbaikan pada siklus II dilakukan dengan memberikan contoh bermain peran yang lebih jelas sebelum kegiatan dimulai, memberikan pendampingan kepada peserta didik yang masih kurang percaya diri, serta membagi tugas secara lebih terarah dalam kelompok. Guru juga memberikan kesempatan yang lebih merata kepada peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan. Perbaikan tersebut membuat peserta didik lebih memahami apa yang harus dilakukan dalam kegiatan bermain peran dan mengurangi ketergantungan terhadap teman yang lebih aktif. Pengorganisasian peran yang lebih jelas juga membantu setiap peserta didik memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* perlu disertai dengan pengelolaan pembelajaran yang sistematis agar seluruh peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang sama. Pendekatan ini sejalan dengan tahapan *role playing* yang mencakup pemilihan situasi, persiapan kegiatan, pemilihan pemeran, persiapan penonton, pelaksanaan bermain peran, serta diskusi dan evaluasi (Rokmanah et al., 2024). Dengan mengikuti tahapan tersebut secara lebih terarah, kegiatan bermain peran dapat berlangsung secara lebih terstruktur dan memberikan ruang interaksi yang lebih luas kepada peserta didik.

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi. Ketuntasan keterampilan sosial meningkat dari 17 peserta didik (56,67%) pada siklus I menjadi 28 peserta didik (93,33%) pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 36,66% dan capaian tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi, metode *role playing* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi peserta didik. Peserta didik menjadi lebih berani berkomunikasi, lebih mampu bekerja sama dalam kelompok, serta lebih menunjukkan sikap menghargai dan memahami teman. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Nurwahyuni dan Khadijah (2025) yang menemukan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif berbicara, lebih percaya diri menyampaikan pendapat, serta lebih mampu bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Peningkatan tersebut juga memperlihatkan bahwa *role playing* memiliki keunggulan dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi. Pada pembelajaran konvensional, peserta didik lebih banyak menerima informasi, sedangkan melalui



role playing peserta didik ditempatkan sebagai pelaku dalam proses pembelajaran. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman langsung sehingga peserta didik dapat mempraktikkan perilaku sosial dalam situasi yang aman dan terarah. Dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia, pengalaman tersebut menjadi semakin relevan karena peserta didik tidak hanya mempelajari keberagaman budaya sebagai pengetahuan, tetapi juga belajar menghargai perbedaan, mendengarkan pandangan orang lain, dan bekerja sama dengan teman yang memiliki karakter berbeda. Hal tersebut mendukung tujuan pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan pemahaman mengenai lingkungan alam dan sosial serta mendorong peserta didik memahami kehidupan sosial secara lebih utuh (Nailis Sa et al., 2025; Asmaul Husnah et al., 2023).

Secara lebih khusus, peningkatan pada aspek komunikasi terlihat dari semakin banyak peserta didik yang berani berbicara ketika memainkan peran maupun menyampaikan pendapat setelah kegiatan. Aspek kerja sama berkembang melalui pembagian tugas dan koordinasi antarpeserta didik dalam mempersiapkan serta melaksanakan permainan peran. Sementara itu, aspek empati berkembang ketika peserta didik berusaha memahami karakter, perasaan, dan posisi tokoh yang diperankan serta menghargai peran teman lainnya. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Febrian et al. (2023) yang menunjukkan adanya pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan sosial pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hasil penelitian Hamidahtur et al. (2022) juga menunjukkan bahwa kegiatan *role playing* dapat mendorong perkembangan keterampilan interpersonal, penerimaan teman sebaya, dan komunikasi. Dengan demikian, peningkatan keterampilan sosial dalam penelitian ini tidak hanya ditunjukkan oleh perubahan persentase ketuntasan, tetapi juga terlihat melalui perubahan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran.

Dari perspektif pembelajaran, keberhasilan penerapan metode *role playing* dalam penelitian ini juga menunjukkan pentingnya menciptakan pembelajaran yang memberikan ruang interaksi antarpeserta didik. Keterampilan sosial tidak cukup dikembangkan melalui penjelasan atau pemberian nasihat secara verbal, tetapi membutuhkan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkannya. Ketika peserta didik diberi kesempatan untuk bekerja sama, berkomunikasi, mengambil keputusan dalam kelompok, dan memahami perspektif orang lain, mereka memperoleh pengalaman sosial yang lebih bermakna. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Maharani et al. (2018) dan Risyanto dan Yulianto (2025) bahwa keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan individu membangun hubungan dan berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan aktivitas kolaboratif dan interaksi langsung menjadi penting dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial peserta didik sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menempatkan kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi sebagai bagian penting dari kompetensi peserta didik. Dalam konteks pembelajaran IPAS, kemampuan tersebut dapat dikembangkan bersamaan dengan pemahaman terhadap materi melalui kegiatan yang bersifat aktif dan kontekstual. Metode *role playing* memungkinkan guru mengintegrasikan penguasaan materi dengan pengembangan sikap dan keterampilan sosial. Dengan demikian, pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia tidak berhenti pada kemampuan peserta didik menyebutkan atau menjelaskan berbagai bentuk budaya Indonesia, tetapi berkembang menjadi pengalaman untuk memahami keberagaman dan membangun hubungan sosial yang positif.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa peningkatan keterampilan sosial dalam penelitian ini terjadi melalui proses yang bertahap. Pada tahap pratindakan, keterampilan sosial peserta didik masih rendah dengan ketuntasan 33,33%. Setelah



penerapan *role playing* pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 56,67%, tetapi belum mencapai target. Hasil refleksi kemudian digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan pada siklus II, dan ketuntasan meningkat menjadi 93,33%. Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas *role playing* tidak hanya terletak pada aktivitas memainkan peran, tetapi juga pada pemberian arahan, pembagian peran yang jelas, pendampingan, dan evaluasi setelah kegiatan. Temuan ini memperkuat penelitian terdahulu mengenai penggunaan *role playing* dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik (Ummah, 2018; Hamidahtur et al., 2022; Febrian et al., 2023; Nurwahyuni & Khadijah, 2025).

Dengan demikian, penerapan metode *role playing* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas IV, khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Keberhasilan metode ini ditunjukkan tidak hanya oleh peningkatan persentase ketuntasan dari 33,33% menjadi 56,67% dan selanjutnya 93,33%, tetapi juga oleh semakin aktifnya peserta didik dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan menunjukkan empati selama pembelajaran. Implikasi praktis penelitian ini adalah guru dapat menggunakan *role playing* sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan penguasaan materi dengan pengembangan keterampilan sosial. Penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi, pembagian peran, serta pendampingan guru agar setiap peserta didik memperoleh kesempatan berpartisipasi secara aktif.

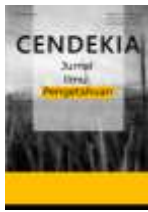
KESIMPULAN

Penerapan metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik di kelas IV SDN Karangtengah pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial saja, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Pengalaman belajar melalui bermain peran memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi secara langsung, mengemukakan pendapat, bekerja sama, serta menghargai orang lain. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih berani menyampaikan pendapat, lebih percaya diri saat tampil di depan kelas, dan mampu bekerja sama dan menghargai pendapat teman selama kegiatan *role playing*. Pengalaman belajar melalui bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung, mengemukakan pendapat dan menghargai orang lain. Dengan demikian metode *role playing* tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial yang dibutuhkan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

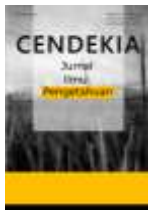
Berdasarkan hasil penelitian tersebut, metode *role playing* dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik di sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menerapkan metode *role playing* pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda, atau mengombinasikannya dengan model pembelajaran lain sehingga manfaatnya terhadap pengembangan keterampilan sosial peserta didik dapat dikaji secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Asmaul Husnah, O., Fitriani, A., Patricya, F., & Putri Handayani, T. (2023). Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *JPDSH*:



- Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1).
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6749>
- Febrian, T., Mulyadiprana, A., & Setiadi, P. M. (2023). Pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan sosial pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(5).
<https://doi.org/10.22460/collase.v6i5.18355>
- Hamidahtur, S., Ah, R., & Al-Qodiri Jember, I. (2022). Pengembangan keterampilan sosial anak melalui model *role playing* “Market Day” di RA Fitri Mulia Gembang-Patrang-Jember. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 80–93. <https://doi.org/10.53515/CJI.2022.3.2.80-93>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Model-model pengajaran*. Pustaka Pelajar.
- Maharani, L., Masya, H., & Janah, M. (2018). Peningkatan keterampilan sosial peserta didik SMA menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 5(1), 65–72.
<https://doi.org/10.24042/kons.v5i1.2658>
- Nailis Sa, A., Alvi Millati, F., Naufali Muttaqin, F., Arifah, I., & Umami Kaltsum, H. (2025). Peningkatan hasil belajar IPAS materi ekosistem melalui media digital aktif dan video pembelajaran di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24941>
- Nasution, N. F., Dalimawaty, D., Afriwani, I., & Sutarini, S. (2024). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Rantai Makanan Kelas 5 SD Negeri 060924 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 43593–43598. Retrieved from
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20812>
- Nurlatifa, S., Ramadhan, I. Z., & Rahmawati, A. (2024). Mengaktualisasikan metode pendidikan Islam berlandaskan hadis untuk generasi milenial. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1). <https://doi.org/10.56013/fj.v4i1.2275>
- Nurwahyuni, & Siti Khadijah. (2025). Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara pada anak kelas II SD. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(2), 174–183.
<https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v3i2.5572>
- Prawiyoga, A. G., Sadih, L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan media *big book* untuk menumbuhkan minat membaca di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Rinjani, A. M., & Subiyantoro, S. (2024). *Role playing*: Metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar IPAS di sekolah dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i3.369>
- Risyanto, A., & Yulianto, A. G. (2025). Analisis pengaruh model pembelajaran Team Assisted Individualization pada keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Keolahragaan*, 11(1), 36–44.
- Saadi, A. (2025). Pengumpulan data yang efisiensi pada penelitian tindakan kelas: Teknik, alat, dan tantangan. *Al Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(2), 90–108. <https://doi.org/10.53398/alaman.v2i2.377>
- Sari, P. A., Nuraisah, I., & Amalia, A. R. (2020). Peningkatan keterampilan sosial siswa melalui model *Make a Match* di kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
<https://doi.org/10.37150/perseda.v3i1>



- Siregar, A., Khairani, A., Amalia, A. R., Khairunnisa, & Yusnaldi, E. (2025). Peran pembelajaran IPS dalam membentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.56832/pema.v6i1>
- Supriyatna, P. A., Hanifah, N., & Atun, I. (2024). Penerapan metode tutor sebaya dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1).
- Ummah, R. (2018). Peningkatan keterampilan sosial siswa melalui metode bermain peran siswa kelas IV sekolah dasar: Ringkas dan informatif. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2).
- Vygotsky, L. S., Cole, M., John-Steiner, V., Scribner, S., & Souberman, E. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Warini, S., Hidayat, Y. N. H., & Darul, I. (2023). Teori belajar sosial dalam pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4). <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.181>
- Zuhdiah, Yuspiani, & Damopoli, M. (2024). Metode-metode inovatif dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(4). <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss4.1235>