

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nurapni Juliati¹, Febri Fajar Pratama², Hatma Heris Mahendra³

Universitas Perjuangan Tasikmalaya^{1,2,3}

e-mail: nurapnijlt@gmail.com, febripratama@unper.ac.id, hatmaheris@unper.ac.id

Diterima: 17/07/2026; Direvisi: 28/07/2026; Diterbitkan: 28/08/2026

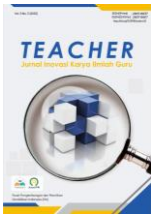
ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN 2 Pengadilan masih didominasi oleh metode ceramah satu arah sehingga siswa cenderung pasif dan hasil belajarnya belum optimal, khususnya pada materi kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan. Penelitian mengenai metode Role Playing telah banyak dilakukan, namun sebagian besar berfokus pada mata pelajaran IPS, sedangkan kajian mengenai pengaruhnya terhadap hasil belajar IPAS sebagai mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka pada siswa kelas IV sekolah dasar masih sangat terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode Role Playing secara khusus dalam konteks pembelajaran IPAS, sehingga penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen desain Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada siswa kelas IV SDN 2 Pengadilan. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis melalui uji prasyarat serta uji hipotesis Independent Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen yang menerapkan metode Role Playing lebih tinggi dan berbeda secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa metode Role Playing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar dan dapat dijadikan alternatif variasi pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna, sekaligus melengkapi kajian empiris tentang penerapan Role Playing pada mata pelajaran IPAS yang masih jarang diteliti.

Kata Kunci: *Role Playing, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

The learning of Natural and Social Sciences (IPAS) in grade IV of SDN 2 Pengadilan is still dominated by one-way lecturing, causing students to be passive and to achieve less than optimal learning outcomes, particularly on the topic of buying and selling as a way of fulfilling needs. Prior studies on the Role Playing method are abundant, yet most focus on Social Studies (IPS), while research on its effect on IPAS a subject newly introduced under the Merdeka Curriculum for fourth-grade students remains scarce. This study's novelty lies in applying the Role Playing method specifically within the IPAS learning context, aiming to describe its effect on the IPAS learning outcomes of fourth-grade elementary school students. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method employing a Nonequivalent Control Group Design involving an experimental group and a control group of fourth-grade students at SDN 2 Pengadilan. Learning outcome data were collected through tests that had been tested for validity



and reliability, then analyzed using prerequisite tests and the Independent Sample T-Test. The results showed that the increase in learning outcomes of the experimental group taught with the Role Playing method was higher and significantly different from the control group taught with conventional learning. These findings confirm that the Role Playing method has a significant effect on the IPAS learning outcomes of fourth-grade elementary school students and can be used as an alternative, more active and meaningful learning variation, contributing new empirical evidence on Role Playing in the still-underexplored IPAS subject.

Keywords: *Role Playing, Learning Outcomes, IPAS, Elementary School*

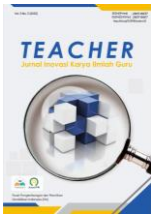
PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar yang direncanakan secara sistematis agar seluruh aktivitas guru dan siswa terarah pada pencapaian tujuan tertentu (Junaedi, 2019). Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa, yang mencerminkan sejauh mana siswa mampu memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Namun, dalam kenyataannya, proses pembelajaran di sekolah dasar masih dihadapkan pada berbagai kendala, salah satunya adalah pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) dengan metode ceramah yang minim variasi, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu pembelajaran yang memadukan kajian mengenai makhluk hidup, benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra et al., 2023). Pembelajaran IPAS dirancang untuk mengembangkan kompetensi ilmu pengetahuan alam dan sosial melalui kegiatan pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal materi, tetapi juga memahami konsep, menganalisis berbagai fenomena, serta mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan kehidupan sehari-hari (Lestari & Nabila, 2024).

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa. Hasil observasi di kelas IV SDN 2 Pengadilan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kejenuhan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran akibat dominasi metode ceramah yang berlangsung secara satu arah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa dan belum meratanya hasil belajar, khususnya pada materi kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan. Permasalahan tersebut diperkuat oleh data hasil evaluasi harian yang menunjukkan bahwa sebanyak 15 dari 25 siswa (60%) belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Salah satu metode yang berpotensi menjawab permasalahan tersebut adalah metode Role Playing, yaitu metode penyampaian materi melalui pertunjukan yang merepresentasikan peristiwa yang dialami oleh individu tertentu (Saputri & Yamin, 2022). Metode ini melibatkan penugasan kepada siswa untuk mendramatisasikan situasi yang mengandung permasalahan guna diselesaikan dalam konteks kehidupan nyata, dan berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentransfer pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, serta mengeksplorasi materi pembelajaran melalui pendekatan yang berbeda (Sari, 2018). Pemilihan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian juga didasarkan pada teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa siswa pada usia tersebut berada pada tahap operasional konkret dan masih memerlukan bantuan visual serta pengalaman konkret untuk memahami konsep abstrak (Imanulhaq & Ichsan, 2022).



Penelitian terdahulu oleh Hartati dan Fitriani (2025) pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 55,78 (pretest) menjadi 83,15 (posttest). Hasil ini diperkuat oleh meta-analisis Kristin (2018) yang menyimpulkan peningkatan hasil belajar IPS rata-rata 23,32% dengan signifikansi $0,00 < 0,05$. Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan metode Role Playing pada mata pelajaran IPAS, khususnya bagi siswa kelas IV sekolah dasar, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut dengan mendeskripsikan pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Pengadilan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (quasi-experimental design) karena subjek penelitian merupakan kelas yang telah terbentuk secara alamiah di sekolah, sehingga pengacakan penuh tidak memungkinkan dilakukan. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang keduanya diberikan pretest dan posttest, namun hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penerapan metode Role Playing. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Mei sampai 02 Juni 2026 di SDN 2 Pengadilan.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan subjek yang memenuhi karakteristik tertentu sesuai permasalahan yang dikaji peneliti (Firmansyah & Dede, 2022). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Pengadilan yang berjumlah 47 siswa tersebar dalam dua rombongan belajar. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah total sampling, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel, yaitu 25 siswa kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan 22 siswa kelas IVC sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan metode Role Playing dengan langkah-langkah menentukan masalah, menetapkan peran, menyusun alur bermain peran, pelaksanaan bermain peran, diskusi dan evaluasi, serta penarikan kesimpulan (Rahim & Dwiprabowo, 2020), sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan tanya jawab.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar pada materi kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan, berupa 10 butir soal pilihan ganda dan 5 soal esai yang telah dinyatakan valid dan reliabel setelah diujicobakan kepada 20 siswa kelas IV SDN Neglasari. Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan diberikan kepada kedua kelompok. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dengan teknik Shapiro-Wilk dan uji homogenitas dengan teknik Levene, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test berbantuan program SPSS versi 24 pada taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Pengadilan Kota Tasikmalaya dengan subjek 47 siswa yang terbagi menjadi kelas IVA sebagai kelompok eksperimen (25 siswa) dan kelas IVC sebagai kelompok kontrol (22 siswa). Data hasil pretest dan posttest kedua kelompok disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest

Kelompok	Data	N	Rata-rata	Min–Maks
Eksperimen (IVA)	Pretest	25	59,52	20–87
	Posttest	25	78,48	43–100
Kontrol (IVC)	Pretest	22	59,77	30–87
	Posttest	22	61,18	30–83

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif setara, yaitu 59,52 dan 59,77, yang mengindikasikan kemampuan awal kedua kelompok berada pada level yang sebanding sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata posttest kelompok eksperimen meningkat menjadi 78,48, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 61,18, sehingga tampak perbedaan pola peningkatan yang cukup besar antara kedua kelompok setelah pemberian perlakuan. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dengan teknik Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

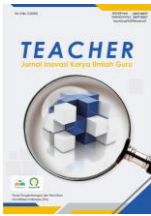
Data	Statistic	Sig.	Keterangan
Pretest Kontrol	0,974	0,792	Normal
Posttest Kontrol	0,921	0,078	Normal
Pretest Eksperimen	0,926	0,069	Normal
Posttest Eksperimen	0,950	0,250	Normal

Berdasarkan Tabel 2, seluruh nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga data pretest maupun posttest kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dengan teknik Levene pada data posttest kedua kelompok memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,554, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga varian data kedua kelompok dinyatakan homogen. Karena data berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample T-Test, dengan hasil disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Kelompok	Mean	t	Df	Sig. (2-tailed)
Posttest Kontrol	61,18	-4,017	45	0,000
Posttest Eksperimen	78,48			

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selisih rata-rata (mean difference) antara kedua kelompok sebesar 17,298 poin, dengan kelompok eksperimen yang



menerapkan metode Role Playing menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Pengadilan.

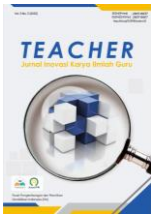
Pembahasan

Perbedaan pola peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada Tabel 1 dan Tabel 3 mengindikasikan bahwa perlakuan Role Playing, bukan sekadar faktor kematangan atau pengalaman mengerjakan tes berulang, yang mendorong perbaikan pemahaman siswa. Selama proses pembelajaran, kelompok eksperimen dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang memerankan tokoh produsen, distributor, konsumen, dan pengamat dalam skenario jual beli, kemudian melakukan praktik bermain peran secara bergiliran, diikuti diskusi dan penarikan kesimpulan bersama. Struktur kegiatan semacam ini membuka ruang partisipasi siswa yang jauh lebih luas dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang didominasi kegiatan menyimak, mencatat, dan menjawab pertanyaan, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga mengalami dan mengonstruksi pemahamannya sendiri.

Temuan ini konsisten dengan sejumlah penelitian yang menguji Role Playing pada berbagai mata pelajaran maupun jenjang. Meta-analisis Kristin (2018) terhadap penelitian-penelitian Role Playing pada pembelajaran IPS menemukan peningkatan hasil belajar rata-rata 23,32%, sedangkan Fauziyah dan Attalina (2024) serta Saputri dan Yamin (2022) masing-masing melaporkan efektivitas serupa pada materi kegiatan ekonomi dan dongeng di kelas IV. Konsistensi arah pengaruh pada berbagai konteks dan mata pelajaran, termasuk pada penelitian Hamid dkk. (2021), Dumaini dan Ardhiani (2023), serta Widyari dkk. (2018), memperkuat dugaan bahwa keunggulan Role Playing tidak bergantung pada karakteristik materi tertentu, melainkan pada struktur aktivitas belajar yang memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara emosional dan sosial dalam proses belajar. Hal ini menjadi dasar argumen bahwa efektivitas Role Playing bersifat lintas mata pelajaran, termasuk pada IPAS yang menuntut pemahaman lintas disiplin ilmu alam dan sosial.

Secara teoretis, keunggulan Role Playing pada materi jual beli dapat dijelaskan melalui kesesuaiannya dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga pemahaman konsep abstrak seperti peran produsen, distributor, dan konsumen dalam kegiatan ekonomi lebih mudah dipahami melalui simulasi visual dan pengalaman langsung dibandingkan dengan penjelasan verbal semata (Wardani, 2022). Mekanisme ini sejalan dengan temuan Yanto (2015), Wahyuni dkk. (2018), dan Maulidiyah dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis bermain peran mendorong siswa membangun pemahaman melalui pengalaman aktif, bukan sekadar transfer informasi satu arah. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen dapat dimaknai sebagai hasil dari proses belajar yang lebih bermakna (*meaningful learning*) dan bukan sekadar hasil menghafal jangka pendek.

Sebaliknya, peningkatan yang relatif terbatas pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa metode ceramah dan tanya jawab, meskipun tetap dapat menyampaikan informasi, kurang optimal dalam mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman konsep yang mendalam, sebagaimana juga disoroti oleh Irawati dkk. (2021) dan Mulyanti (2023) yang menekankan pentingnya variasi metode pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini memberikan implikasi praktis bahwa penerapan metode pembelajaran yang melibatkan



pengalaman konkret dan interaksi sosial, seperti Role Playing, perlu dipertimbangkan sebagai strategi utama dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang bersifat sosial-ekonomi seperti kegiatan jual beli, sejalan dengan pandangan Widiastuti (2023) dan Fitriyaningsih dkk. (2023) mengenai pentingnya internalisasi nilai dan konsep melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

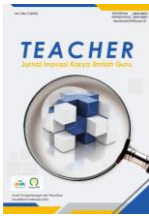
KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa metode Role Playing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Pengadilan pada materi kegiatan jual beli, dengan pola peningkatan yang secara konsisten lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa keterlibatan aktif siswa melalui simulasi peran, bukan sekadar penyampaian informasi satu arah, menjadi faktor penentu keberhasilan pemahaman pada materi yang menuntut pemahaman konsep ekonomi-sosial sekaligus pengalaman konkret. Implikasinya, guru IPAS di sekolah dasar perlu mempertimbangkan Role Playing sebagai salah satu strategi utama dalam merancang pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat sosial dan kontekstual, sementara pihak sekolah dan pengembang kurikulum dapat menjadikan temuan ini sebagai dasar penguatan variasi metode pembelajaran aktif dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

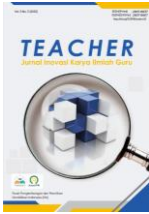
Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji pengaruh Role Playing pada materi IPAS lain yang lebih beragam, termasuk topik yang menuntut pemahaman konsep sains maupun sosial secara lebih kompleks, serta memperluas cakupan sampel pada beberapa sekolah dengan karakteristik siswa yang berbeda untuk meningkatkan generalisasi temuan. Penelitian lanjutan juga perlu mengeksplorasi aspek afektif dan motivasi belajar melalui pendekatan mixed-methods, serta mengkaji efektivitas Role Playing dalam jangka panjang untuk melihat daya tahan pemahaman siswa, mengingat penelitian ini masih terbatas pada pengukuran hasil belajar kognitif dalam satu siklus pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andiniati, M. R., Tahir, M., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 45 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1639–1647. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1515>
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Basri, H. (2017). Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(1), 38–45. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). Pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>
- Fauziyah, I., & Attalina, S. N. C. (2024). Efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi IPS kegiatan ekonomi kelas IV SD Negeri 2



- Sukosono. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2091–2097. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2547>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Fitrianingsih, D., Sutoyo, S., & Handini, O. (2023). Analisis penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran tematik integratif pada peserta didik kelas IIIA. *Jurnal Sinektik*, 4(1), 87–97. <https://doi.org/10.33061/js.v4i1.5296>
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi nilai persatuan dan kesatuan bangsa dengan model pembelajaran *role playing* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731–5738. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1602>
- Irawati, I., Nasruddin, & Ilhamdi, M. L. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25. <https://www.jurnal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86>
- Kristin, F. (2018). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 171–176. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Lestari, L., & Nabila. (2024). Penerapan etnosains dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas IV di MI As-Sunni Pamekasan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2). <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3461>
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar subtema pekerjaan di sekitarku siswa kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1). <https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2754>
- Mulyanti, M. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode diskusi dan metode presentasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 110–123. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.310>
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar dongeng pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan model PBL berbantuan *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>



- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran teori kognitif Piaget di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7–19. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Widiastuti, N. (2023). Metode pembelajaran dalam upaya internalisasi nilai-nilai keislaman. *Al Fatih*, 1(1), 1–8. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/ALF/article/view/36>
- Widyari, I. A. M., Ganing, N. N., & Sri Asri, I. G. A. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan teks dialog terhadap kompetensi keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 95–103. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16415>
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>