

Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMP Labschool Unesa 2 Surabaya pada Pelajaran IPS

Muhammad Ifandi Aditya ¹⁾, Dhimas Bagus Virgiawan, M.Pd. ²⁾ Dr. Niswatin, S.Pd., M.Pd.³⁾,
Nurul Hasanah, M.Pd ⁴⁾

1),2),3),4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment nonequivalent control group design. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa 2 Surabaya yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar dan tes hasil belajar berbentuk pretest–posttest. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, perhitungan N-Gain, dan uji hipotesis dengan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar dari 62% menjadi 84% serta hasil belajar dari 63% menjadi 86%. Sebaliknya, kelas kontrol tidak menunjukkan peningkatan yang berarti, yaitu minat dan hasil belajar dari 65% menjadi 64%. Temuan ini menunjukkan *role playing* efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik karena peserta didik terlibat langsung dalam simulasi peran yang kontekstual. Implikasinya, model *role playing* dapat menjadi alternatif pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat dan capaian belajar.

Kata kunci : Model pembelajaran *role playing*, Minat dan Hasil belajar.

Abstract

This study aims to analyze the effect of the role-playing learning model on students' interest and learning outcomes in social studies learning. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design. The subjects were seventh-grade students of SMP Labschool Unesa 2 Surabaya, divided into an experimental class and a control class. Data collection was conducted using a learning interest questionnaire and a pretest–posttest learning outcome test. Data were analyzed using a normality test, N-Gain calculation, and hypothesis testing with a paired sample t-test. The results showed that the experimental class experienced an increase in learning interest from 62% to 84% and learning outcomes from 63% to 86%. In contrast, the control class did not show a significant increase, namely interest and learning outcomes from 65% to 64%. These findings indicate that role-playing is effective in increasing student engagement because students are directly involved in contextual role simulations. The implication is that the role-playing model can be an alternative social studies learning method to increase interest and learning outcomes.

Keywords: Role playing learning model, interest and learning outcomes.

This is an open access article under the CC–BY-SA

license



PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi. Dalam konteks sekolah, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pembentukan keterampilan dan sikap yang diperlukan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Kualitas pembelajaran menjadi penentu langsung kualitas hasil belajar peserta didik (Dakhi, 2020).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP memiliki urgensi karena memuat kajian tentang manusia dan lingkungannya, termasuk konsep ekonomi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Materi aktivitas ekonomi, misalnya, menuntut peserta didik memahami peran produsen, distributor, dan konsumen dalam masyarakat, sehingga pembelajaran perlu dikemas kontekstual agar mudah dipahami (Maylitha et al., 2024). Penguatan pembelajaran IPS yang kontekstual juga mendukung peserta didik membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna (Fitria et al., 2021).

Permasalahan yang sering muncul di kelas IPS adalah rendahnya minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk menyenangi aktivitas belajar sehingga mendorong perhatian, keterlibatan, dan ketekunan dalam pembelajaran. Hubungan minat belajar dengan hasil belajar bersifat kuat karena minat mendorong motivasi serta ketekunan yang berdampak pada capaian belajar (Prihatini, 2017). Ketika minat rendah, peserta didik cenderung pasif dan pembelajaran tidak efektif karena perhatian mudah teralihkan (Filgona et al., 2020).

Di sisi lain, hasil belajar menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan penguasaan kognitif, tetapi juga perkembangan sikap dan keterampilan peserta didik sebagai dampak dari proses belajar yang dilalui (Dakhi, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan minat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar karena peserta didik yang tertarik akan lebih aktif bertanya, mencoba, dan menyelesaikan tugas (Bella, 2024).

Salah satu penyebab rendahnya minat dan hasil belajar adalah strategi pembelajaran yang kurang variatif. Pembelajaran yang didominasi ceramah membuat peserta didik sekadar menerima informasi tanpa kesempatan mengalami atau mempraktikkan konsep, sehingga mudah merasa bosan dan kurang terlibat (Alenezi, 2020). Kondisi tersebut menuntut guru menerapkan model pembelajaran yang lebih partisipatif agar peserta didik terlibat langsung dalam proses belajar dan mampu mengonstruksi pengetahuan secara aktif (Fitria et al., 2021).

Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu alternatif yang relevan untuk IPS karena menghadirkan situasi sosial ke dalam kelas melalui simulasi peran. Dalam *role playing*, peserta didik memerankan tokoh atau aktor sosial sehingga mereka tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menghayati dinamika sosial dan ekonomi yang dipelajari (Anggriani & Ishartiwi, 2017). Penerapan *role playing* terbukti dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta pemahaman konsep karena peserta didik terlibat dalam pengalaman belajar langsung (Arifin & Ismaya, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan peran *role playing* dalam peningkatan minat dan hasil belajar. Penerapan *role playing* pada pembelajaran IPS dilaporkan meningkatkan minat belajar dan ketuntasan hasil belajar karena peserta didik lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran (Lucky et al., 2022). Penelitian lain juga menemukan adanya perbedaan nilai pretest–posttest yang signifikan pada kelas eksperimen yang menerapkan *role playing* dibandingkan kelas kontrol (Azizah & Salam, 2023). Temuan serupa juga terlihat pada jenjang berbeda, bahwa *role playing* meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik (Rohyana, 2024).

Meski demikian, implementasi *role playing* perlu diuji pada konteks materi IPS tertentu, khususnya aktivitas ekonomi di SMP, karena karakteristik materi dan kondisi kelas dapat memengaruhi efektivitas model. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kebutuhan bukti empiris di SMP Labschool Unesa 2 Surabaya, dengan fokus pada pengaruh *role playing* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada materi aktivitas ekonomi.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS, dan (2) mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment nonequivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model *role playing* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa 2 Surabaya. Instrumen penelitian meliputi (1) angket minat belajar untuk mengukur minat belajar peserta didik, dan (2) tes hasil belajar untuk mengukur capaian kognitif peserta didik pada materi aktivitas ekonomi.

Pengambilan data dilakukan melalui pretest dan posttest pada kedua kelas. Data dianalisis dengan uji prasyarat (uji normalitas) dan perhitungan *N-Gain* untuk melihat peningkatan, kemudian uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis hasil penelitian difokuskan pada perubahan minat belajar dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Secara umum, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang memberi ruang pengalaman langsung melalui simulasi peran dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih kuat (Harahap et al., 2022).

Pada kelas kontrol, pembelajaran konvensional cenderung membuat peserta didik menjadi penerima informasi sehingga aktivitas belajar tidak banyak berubah antara pretest dan posttest. Kondisi ini berdampak pada minimnya peningkatan minat belajar dan hasil belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh rerata yang cenderung stagnan (Alenezi, 2020).

Sebaliknya, pada kelas eksperimen, kegiatan *role playing* menempatkan peserta didik sebagai pelaku dalam skenario aktivitas ekonomi, misalnya memerankan produsen, distributor, dan konsumen. Aktivitas ini mendorong interaksi sosial, kerja sama, serta pemahaman konsep melalui pengalaman nyata sehingga minat belajar meningkat (Anggriani & Ishartiwi, 2017).

Tabel 1. Data Minat Belajar Kelas Kontrol

Kategori	Pretest (%)	Posttest (%)
Rata-rata	65	64

(Sumber: Diolah oleh Penulis)

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa minat belajar kelas kontrol tidak meningkat, bahkan mengalami penurunan kecil dari 65% menjadi 64%. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa minat

belajar mudah menurun ketika pembelajaran kurang memberikan variasi pengalaman belajar bagi peserta didik (Filgona et al., 2020).

Tabel 2. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kategori	Pretest (%)	Posttest (%)
Rata-rata	65	64

(Sumber: Diolah oleh Penulis)

Pada Tabel 2, hasil belajar kelas kontrol juga tidak menunjukkan peningkatan, dari 65% menjadi 64%. Temuan ini memperkuat argumen bahwa hasil belajar tidak hanya dipengaruhi kemampuan awal, tetapi juga dipengaruhi oleh minat dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran (Prihatini, 2017).

Tabel 3. Data Minat Belajar Kelas Eksperimen (Sumber: skripsi peneliti)

Kategori	Pretest (%)	Posttest (%)
Rata-rata	62	84

(Sumber: Diolah oleh Penulis)

Berbeda dengan kelas kontrol, Tabel 3 menunjukkan minat belajar kelas eksperimen meningkat dari 62% menjadi 84%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *role playing* dapat menumbuhkan rasa tertarik karena peserta didik merasa memiliki peran, tantangan, dan pengalaman belajar yang bermakna (Lucky et al., 2022).

Tabel 4. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen (Sumber: skripsi peneliti)

Kategori	Pretest (%)	Posttest (%)
Rata-rata	63	86

(Sumber: Diolah oleh Penulis)

Pada Tabel 4, hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari 63% menjadi 86%. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman simulasi peran tidak hanya memengaruhi aspek afektif berupa minat, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep melalui keterlibatan aktif peserta didik (Azizah & Salam, 2023).

Tabel 5. Ringkasan Perbandingan Peningkatan Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Pre Minat	Post Minat	Pre Hasil	Post Hasil
Kontrol	65	64	65	64
Eksperimen	62	84	63	86

(Sumber: Diolah oleh Penulis)

Ringkasan pada Tabel 5 memperlihatkan gap peningkatan yang jelas antara kelas eksperimen dan kontrol. Ketika peserta didik terlibat dalam simulasi sosial-ekonomi yang dekat dengan keseharian, peserta didik lebih mudah membangun pemahaman konseptual serta meningkatkan minat belajar (Arifin & Ismaya, 2024).

Tabel 6. Indeks N-Gain Peningkatan (Perhitungan dari Data Pretest–Posttest)

Variabel	N-Gain Kontrol	N-Gain Eksperimen
Minat belajar	-0.03	0.58
Hasil belajar	-0.03	0.62

(Sumber: Diolah oleh Penulis)

Tabel 6 memperkuat temuan bahwa peningkatan pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang–tinggi, sedangkan kelas kontrol cenderung tidak mengalami peningkatan. Secara teoritis, peningkatan ini terjadi karena *role playing* memberi pengalaman belajar yang menuntut peserta didik berpikir, berinteraksi, dan mengambil keputusan dalam skenario, sehingga keterlibatan dan hasil belajar meningkat (Harahap et al., 2022).

Hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan terdapat peningkatan dan perubahan yang signifikan. Dari hasil kelas kontrol Pada tahap *pretest*, yang menggambarkan kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan, diketahui bahwa mayoritas peserta didik berada pada kategori kemampuan rendah dengan nilai pada rentang 0–60. Jumlah peserta didik yang termasuk dalam kategori ini mencapai 45% atau sebanyak 13 orang. Kondisi ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari jumlah peserta didik di kelas kontrol masih memiliki pemahaman yang lemah terhadap materi yang diujikan. Selain itu, terdapat 9 peserta didik atau sekitar 31% yang berada pada kategori kemampuan sedang/menengah. Kelompok ini memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan kelompok sebelumnya, namun masih belum mencapai kategori tinggi. Sementara itu, peserta didik yang berhasil masuk ke dalam kategori kemampuan tinggi hanya berjumlah 7 orang atau sekitar 24%. Jumlah ini masih terbilang sedikit jika dibandingkan dengan total keseluruhan peserta didik di kelas kontrol.

Setelah pembelajaran selesai dan dilakukan *posttest* untuk melihat kemampuan akhir peserta didik, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kondisi kelas kontrol relatif tidak mengalami perubahan yang signifikan. Data *posttest* memperlihatkan bahwa mayoritas peserta didik masih berada pada kategori rendah dengan persentase 48% atau sejumlah 14 orang. Angka ini justru mengalami sedikit peningkatan dibandingkan kondisi awal, yang berarti jumlah peserta didik yang berada pada kategori rendah semakin bertambah. Untuk kategori sedang/menengah, terdapat 8 peserta didik atau sekitar 28%. Jumlah ini mengalami penurunan dibandingkan kondisi *pretest*, yang sebelumnya mencapai 31% atau 9 peserta didik. Dengan kata lain, sebagian peserta didik yang sebelumnya berada pada kategori menengah berpindah ke kategori rendah. Sedangkan untuk kategori tinggi, jumlah peserta didik tetap sama, yakni sebanyak 7 orang atau 24%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol tidak memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Jika dianalisis lebih mendalam, pola ini menandakan bahwa pembelajaran model konvensional cenderung tidak mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal. Metode pembelajaran yang berpusat pada guru membuat sebagian besar peserta didik hanya menjadi pendengar pasif dan kurang mendapatkan kesempatan untuk berlatih, berdiskusi, atau mengembangkan pemahamannya secara aktif. Hal ini menyebabkan sebagian besar peserta didik tetap berada pada kategori rendah, bahkan jumlahnya meningkat pada tahap akhir pembelajaran. Dengan demikian, hasil pada kelas kontrol memberikan gambaran penting bahwa tanpa adanya inovasi pembelajaran yang lebih menekankan keterlibatan peserta didik secara langsung, maka hasil belajar peserta didik tidak akan mengalami peningkatan yang signifikan.

Hasil penelitian pada kelas eksperimen memberikan gambaran yang berbeda jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model

role playing yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Data diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal serta kemampuan akhir peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. Pada tahap *pretest*, kondisi awal peserta didik menunjukkan bahwa mayoritas masih berada pada kategori rendah. Sebanyak 15 orang peserta didik atau sekitar 56% memiliki nilai dalam rentang 0–60. Angka ini memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu menguasai materi secara optimal sebelum diberikannya perlakuan. Selanjutnya, hanya sekitar 18% peserta didik yang berada pada kategori sedang/menengah. Persentase ini relatif kecil, yang artinya jumlah siswa dengan pemahaman menengah masih terbatas. Sedangkan untuk kategori tinggi, terdapat 7 orang peserta didik atau 26%. Jumlah ini menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa sudah memiliki kemampuan yang cukup baik, meskipun secara keseluruhan kondisi kelas masih didominasi oleh peserta didik dengan kemampuan rendah.

Setelah pembelajaran dengan model *role playing* diterapkan dan dilakukan *posttest*, hasilnya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada kemampuan akhir peserta didik. Perubahan ini terlihat jelas dari distribusi nilai yang jauh lebih merata ke arah kategori tinggi. Pada tahap *posttest*, mayoritas peserta didik berada pada kategori tinggi dengan rentang nilai 81–100. Jumlahnya mencapai 21 orang peserta didik atau sekitar 75% dari keseluruhan peserta didik. Kondisi ini memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu memahami materi secara mendalam setelah terlibat dalam pembelajaran dengan model *role playing*. Selain itu, terdapat 7 orang peserta didik atau sekitar 25% yang berada pada kategori sedang/menengah. Meskipun masih ada peserta didik dalam kategori ini, jumlahnya jauh lebih kecil dibandingkan peserta didik yang berhasil mencapai kategori tinggi. Hal yang lebih menggembirakan adalah tidak ada satupun peserta didik yang berada pada kategori rendah (0–60) pada tahap *posttest*. Dengan kata lain, persentase peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menurun drastis dari 56% pada *pretest* menjadi 0% pada *posttest*.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa model *role playing* memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui metode ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berperan aktif dalam pembelajaran dengan memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu. Aktivitas ini membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret, meningkatkan rasa percaya diri, memperkuat kerja sama, serta memunculkan rasa tanggung jawab terhadap peran yang dijalankan. Proses ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual, sehingga mampu mendorong peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa pembelajaran dengan model konvensional pada kelas kontrol tidak mampu menggeser jumlah peserta didik dari kategori rendah ke kategori tinggi secara signifikan. Namun, pada kelas eksperimen yang menerapkan model *role playing*, perubahan terjadi dengan sangat jelas peserta didik yang semula berada pada kategori rendah berhasil berpindah ke kategori sedang bahkan tinggi, dan sebagian besar peserta didik berhasil mencapai hasil belajar yang optimal.

Jika ditinjau dari perspektif konstruktivisme, hasil ini dapat dijelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui keterlibatan aktif. Hasil penelitian mengenai perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dikaitkan secara langsung dengan teori konstruktivis Piaget. Menurut Piaget, proses belajar merupakan aktivitas aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan, baik melalui pengalaman langsung maupun melalui penyesuaian struktur kognitif.

Piaget menyebut proses ini dengan istilah asimilasi dan akomodasi. Selain itu, Piaget menekankan bahwa perkembangan kognitif anak berjalan melalui tahapan tertentu, dan pada usia peserta didik

SMP mereka berada pada tahap operasional formal. Pada tahap ini, peserta didik sudah mampu berpikir abstrak, melakukan penalaran logis, serta mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Penerapan *role playing* sangat relevan dengan tahap perkembangan ini, karena peserta didik dituntut untuk menganalisis peran, memahami konteks, memecahkan masalah, dan menyusun strategi sesuai dengan situasi yang dimainkan. Hal tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir kritis sekaligus kreatif, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.

Hasil penelitian mengenai perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dikaitkan secara langsung dengan teori konstruktivis Piaget. Menurut Piaget, proses belajar merupakan aktivitas aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan, baik melalui pengalaman langsung maupun melalui penyesuaian struktur kognitif yang sudah ada (Ulya, 2024.). Menurut (Nerita dkk., 2023), Piaget menyebut proses ini dengan istilah asimilasi dan akomodasi. Selain itu, Piaget menekankan bahwa perkembangan kognitif anak berjalan melalui tahapan tertentu, dan pada usia peserta didik SMP mereka berada pada tahap operasional formal. Pada tahap ini, peserta didik sudah mampu berpikir abstrak, melakukan penalaran logis, serta mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Penerapan *role playing* sangat relevan dengan tahap perkembangan ini, karena peserta didik dituntut untuk menganalisis peran, memahami konteks, memecahkan masalah, dan menyusun strategi sesuai dengan situasi yang dimainkan. Hal tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir kritis sekaligus kreatif, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa minat belajar berkontribusi pada hasil belajar, karena peserta didik yang tertarik akan lebih tekun, aktif, dan memiliki dorongan untuk memahami materi (Kawet, 2017). Dengan demikian, model *role playing* dapat direkomendasikan untuk materi IPS yang menuntut pemahaman kontekstual, terutama aktivitas ekonomi, karena mampu meningkatkan minat sekaligus capaian belajar peserta didik (Rohyana, 2024).

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan minat belajar (62% menjadi 84%) dan hasil belajar (63% menjadi 86%), sementara kelas kontrol cenderung stagnan (65% menjadi 64%). Model *role playing* direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran IPS yang partisipatif dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Alenezi, A. (2020). The Role Of E-Learning Materials In Enhancing Teaching And Learning Behaviors. *International Journal Of Information And Education Technology*, 10(1), 48-56.
- Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2017). Keefektifan metode *role playing* terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212-221.
- Arifin, A. Z., & Ismaya, E. A. (2024). Keefektifan Belajar Dalam Pembelajaran IPS Melalui Strategi *Role playing* Pada Siswa Kelas VI SDN Purwosari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 336-340.
- Azizah, A., & Salam, R. (2023). Pengaruh Penerapan Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IX. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 5(2), 113-124.
- Bella, K. T. (2024). Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa SDS Amkur Bengkulu. *JOURNAL OF EDUCATION*, 4(4), 588-592.

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 468-468.

Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). Motivation In Learning. *Asian Journal Of Education And Social Studies*, 10(4), 16-37.

Fitria, D., Lestari, M., Aisyah, S., Renita, Dasmini, & Safrudin. (2021). Metaanalisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Economic*, 4(2), 192-199.

Harahap, F., Napitupulu, M., Sitepu, J., Simanjorang, M., Nurhazlinda, F., Simarmata, R., & Nilawati, S. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 535-551.

Hutabarat, L. A. K. (2023). Penerepan Metode Bermain Peran (Role Play) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV DI SDN 173249 Sibulan-Bulan. *Journal Of Educational Research And Humaniora*, 34-37.

Kawet, R. S. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Manajemen Konstruksi. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 224-239.

Lucky, L. S., Saputra, B. A., Purwasih, A., & Lisdiana, A. (2022). Penerapan Model *Role playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 16(2), 174-181.

Maylitha, E., Galand, P. B. J., Hikmah, S. N., & Rustini, T. (2024). Urgensi Pembelajaran IPS Pada Materi Konsep Uang Digital Untuk Siswa SD. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(1), 746-756.

Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 171-179.

Rohyana, H. (2024). Implementasi Pembelajaran *Role playing* Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2289-2302.