

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP ASA
CENDEKIA SEDATI**

Mayangga Seto Supriyanto¹⁾, Nurul Hasanah²⁾, Ali Imron³⁾, Niswatin⁴⁾

1) Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Asa Cendekia Sedati. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan keaktifan siswa. Model pembelajaran *role playing* dipilih sebagai alternatif karena mampu melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan bermain peran yang kontekstual dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment tipe non-equivalent control group pretest-posttest design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Asa Cendekia Sedati, dengan sampel penelitian terdiri dari kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes untuk mengukur hasil belajar dan kuesioner untuk mengukur minat belajar siswa.

Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penerapan model pembelajaran *role playing* juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional

Kata Kunci: Minat belajar, Hasil Belajar, Role Playing

Abstract

This study aims to determine the effect of the application of the role playing learning model on students' interest and learning outcomes in Social Studies (IPS) learning at Asa Cendekia Sedati Middle School. The background of this study is based on the low interest in learning and student learning outcomes caused by the use of conventional learning models that do not involve student activity. The role playing learning model was chosen as an alternative because it is able to involve students actively through contextual and fun role-playing activities. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design of the non-equivalent control group pretest-posttest design. The study population was all eighth-grade students of Asa Cendekia Sedati Middle School, with the research sample consisting of class VIII-A as the experimental class and class VIII-B as the control class, each totaling 28 students. Data collection techniques were carried out through tests to measure learning outcomes and questionnaires to measure student learning interests. Data analysis was carried out using statistical tests including normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results showed that the application of the role playing learning model had a positive and significant effect on students' learning interests in IPS learning. In addition, the application of the role playing learning model has also been proven to significantly improve student learning outcomes compared to learning using conventional methods.

Keywords: Learning interest, learning outcomes, role playing

PENDAHULUAN

Reformasi dan transformasi pendidikan pada dasarnya merupakan usaha dalam membangun peradaban kemanusiaan tertinggi yang dapat dilakukan. Di Indonesia sendiri, reformasi dan transformasi pendidikan nasional termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Pada UU Sisdiknas tersebut dicantumkan frasa mengenai arah pendidikan nasional di Indonesia. Merujuk pada frasa Pasal 3 UU Sisdiknas tersebut, aksentuasi pendidikan nasional adalah kemampuan membangun kesadaran, yaitu kesadaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang dicita-citakan. Apabila tujuan pendidikan terealisasi dengan baik, maka kualitas sumber daya manusia Indonesia akan meningkat dan mampu menciptakan generasi bangsa yang berwawasan dan dapat berdaya saing global. Adapun esensi dari pendidikan nasional tersebut, hakikatnya dapat diwujudkan melalui implementasi pembelajaran yang ideal. Pembelajaran yang ideal mendorong siswa agar mampu melakukan pengamatan, mengemukakan pendapat, dan mampu merekonstruksi gagasan mereka setelah mendapatkan materi pembelajaran. Sehingga dampak dari pembelajaran akhirnya adalah berkembangnya kemampuan, karakter, serta potensi peserta didik, seperti yang tercermin dalam UU Sisdiknas tersebut.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah gabungan dari rumpun ilmu-ilmu sosial yang meliputi integrasi dari ilmu sosiologi, geografi, sejarah, dan ekonomi (Aulia & Wandini, 2023). Tujuan dari mata pelajaran IPS yakni untuk melatih keterampilan sosial siswa, melatih siswa untuk memecahkan problematika sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat (Jumriani, et al., 2022). Namun dalam implementasinya, realita pembelajaran IPS di lapangan masih mengalami berbagai persoalan hingga pada dekade ini. Persoalan tersebut antara lain, kurangnya inovasi pada model atau variasi pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran IPS yang konvensional seperti ceramah dan hafalan maupun penugasan (Subandi, et al., 2022) (Saraswati, et al., 2023). Kemudian dampak yang terjadi adalah pembelajaran cenderung monoton dan tidak menarik, sehingga mengakibatkan siswa merasa malas dan bosan ketika pembelajaran IPS (Hidayat & Haryati, 2023).

Melalui gambaran realita permasalahan pembelajaran IPS tersebut, kemudian yang menjadi penting untuk dipahami adalah mengenai faktor keberhasilan pembelajaran IPS yang terwujud pada ketercapaian tujuan pembelajaran. Faktor keberhasilan dari kegiatan pembelajaran di kelas, salah satunya dipengaruhi dari penggunaan model pembelajaran yang diterapkan guru untuk membentuk sebuah aktivitas dan lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa (Joyce, et al., 2015). Model pembelajaran memiliki pengaruh untuk mencapai tujuan belajar secara kognitif, afektif dan psikomotorik (Firmayani, et al., 2021). Penggunaan model pembelajaran yang tepat bagi siswa, dapat mengaktifkan proses pembelajaran sehingga siswa tidak hanya sebagai objek dalam kegiatan pembelajaran, namun siswa juga berperan sebagai subjek aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah jenjang SMP, yakni di SMP Asa Cendekia Sedati, fenomena yang ditemukan penulis adalah proses pembelajaran IPS yang tampak tidak menggunakan model pembelajaran tertentu dan inovatif. Guru hanya menggunakan buku teks (buku paket), menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi dan memberikan penugasan kelompok saja. Siswa kurang diberikan kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran IPS dan pembelajaran terlalu condong pada guru. Siswa akhirnya menjadi kurang berminat mengikuti pembelajaran dan menjadikan kurang memahami materi pelajaran secara maksimal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan adanya ketidakselarasan antara harapan dan realitas yang terjadi dalam proses pembelajaran IPS. Siswa yang tidak berminat saat pembelajaran IPS yang nampak pada kurangnya antusiasme dan keaktifan siswa saat pembelajaran IPS berlangsung. Kemudian tidak hanya sampai disitu, implikasi dari kurangnya minat belajar nampak pada hasil belajar siswa pada tiap penugasan di bawah rata-rata (KKM 75). Dari observasi tersebut, penulis meng-*highlight* permasalahan pada pembelajaran IPS di SMP Asa Cendekia Sidoarjo yaitu pada kurangnya minat belajar dan hasil belajar IPS siswa.

Sehubungan dengan minat belajar yang tinggi diharapkan dapat memicu hasil belajar siswa yang juga tinggi. Hasil belajar merupakan perolehan dari kegiatan belajar siswa terkait dengan perubahan yang telah dicapai (Tuara, 2021). Selain itu hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam belajar (Hasrijal, et al., 2023). Upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai materi yang akan dipelajari. Salah satu model pembelajaran yang memiliki karakter dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dan berdampak pada hasil belajar yang baik adalah model pembelajaran *Role playing* (Munna & Kalam, 2021).

Pembelajaran IPS dengan model *Role playing* sangat imersif jika dilihat melalui riset-riset terdahulu. Model pembelajaran *Role playing* dapat menjadi alternatif solusi atas problematika pembelajaran IPS yang kaku dan monoton. Dalam konteks tujuan penelitian ini, berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan oleh penulis saat melihat kondisi riil permasalahan pembelajaran IPS di SMP Asa Cendekia Sedati, maka sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Asa Cendekia Sedati.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian *quasy experiment*. Data yang digunakan pada penelitian kuantitatif menekankan pada data-data numerik dan angka. Penelitian kuantitatif ini dilakukan dalam rangka pengujian terhadap hipotesis. Kemudian, hipotesis inilah yang akan diuji untuk menghasilkan output penelitian yang sesuai dan diharapkan oleh peneliti. Disain penelitian ini menggunakan disain quasi eksperimental yaitu *non equivalent control group pretest-posttest design*. Penelitian ini melibatkan kelompok kontrol sebagai pembandingan dari kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* model *role playing*. Namun kedua kelompok tersebut tidak dipilih secara acak (*random*). Hal tersebut dilakukan karena dalam konteks penelitian pembelajaran di sekolah, seringkali tidak memungkinkan untuk melakukan randomisasi secara penuh terhadap kelompok siswa (Fraenkel, et al., 2012). Selain itu, desain ini memungkinkan penulis untuk melakukan perbandingan variabel hasil belajar dan minat siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) dilakukan *treatment*, sehingga dapat mengidentifikasi pengaruh penerapan model *role playing* dalam pembelajaran IPS secara lebih terukur. Tempat penelitian ini dilakukan di Sekolah SMP Asa Cendekia di kelas VIII-A dan VIII-B. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui tes, kuesioner, dan observasi. Selanjutnya teknik analisis data yaitu menggunakan uji homogenitas, uji independent sample T-test, dan uji N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dalam proses pembelajaran di SMP ASA Cendekia Sedati Hasil belajar siswa sebelum dilakukan *treatment* menunjukkan data kemampuan awal siswa terhadap pembelajaran IPS pada materi Aktivitas Ekonomi Masyarakat. Kemampuan awal ini dapat diketahui melalui pengujian pada *pretest* yang dilakukan oleh penulis. Sebelum penulis melakukan *pretest* telah menguji hasil kepada dosen ahli untuk mengetahui apakah penggunaan soal *pretest* sudah baik atau belum. Untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* sebagai *treatment*. Adapun hasil *pretest* diambil dari pengujian yang dilakukan oleh penulis melalui tes tulis berupa 15 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Secara ringkas, data hasil dan kemampuan belajar awal siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dilakukan *treatment* ditunjukkan pada diagram di bawah ini:

Tabel 4. 1. Presentase Nilai *Pre Test* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Presentase Nilai <i>Pretest</i> Siswa				
No	Kategori	Interval Skor	Jumlah	%
1	Rendah	0-59	7	25,00%

2	Sedang	60-79	19	67,86%
3	Tinggi	80-100	2	7,14%
Total				100%

Merujuk pada diagram di atas bahwasanya terdapat 25,00% atau sejumlah 7 siswa yang memiliki kemampuan awal yang rendah. Selanjutnya terdapat lebih dari sebagian yakni sebesar 67,86% siswa yang memiliki kemampuan awal sedang atau sebanyak 19 siswa. Serta sebesar 7,14% atau sebanyak 2 siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi. Penilaian kemampuan awal ini didasarkan pada pemahaman konsep siswa mengenai Aktivitas Ekonomi Masyarakat.

1. Hasil Belajar Siswa Setelah/Pasca *Treatment*

Role playing menjadi salah satu model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini guna meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah pada pembelajaran IPS. Hal itu dapat dilihat pada hasil tes sebelumnya yang menunjukkan bahwa hanya sebesar 7,14% atau hanya 2 siswa dari 28 siswa yang memiliki nilai tinggi atau kemampuan pemahaman yang baik. Sisanya adalah siswa yang memiliki hasil nilai atau kemampuan yang rendah hingga sedang. Oleh karenanya dalam penelitian ini penulis melakukan uji pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut melalui model pembelajaran *role playing*. Secara ringkas, data hasil dan kemampuan belajar pasca *treatment* siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dilakukan *treatment* ditunjukkan pada diagram di bawah ini:

Tabel 4. 2. Presentase Nilai *Post Test* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Presentase Nilai Posttest Siswa				
No	Kategori	Interval Skor	Jumlah	Persentase(%)
1	Rendah	0-59	0	0,00%
2	Sedang	60-79	19	67,86%
3	Tinggi	80-100	9	32,14%
Total				100%

Merujuk pada diagram di atas bahwasanya terdapat 0.00% atau tidak terdapat siswa yang memiliki kemampuan akhir yang rendah. Hal ini disebabkan oleh satu faktor lain di luar faktor penggunaan model *role playing* sebagai model pembelajaran dalam penelitian ini, seperti kemampuan akademik siswa dan faktor psikologi lainnya. Kemudian terdapat 67,86% atau sebanyak 19 siswa yang memiliki tingkat kemampuan akhir sedang dan 32,14% atau 9 siswa yang memiliki tingkat kemampuan akhir tinggi. Dari diagram batang tersebut pada dasarnya telah menunjukkan kondisi keefektifan dari model *role playing* sebagai model pembelajaran IPS inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari data kemampuan awal dan akhir tersebut menunjukkan peningkatan hingga 9 kali lipat atas nilai siswa, dari hanya 2 siswa yang memiliki kemampuan dan hasil belajar yang tinggi menjadi 20 anak.

Bedasarkan hasil penelitian menggunakan model *role playing* dalam Kelompok eksperimen dan kontrol memiliki perbandingan signifikan. Perbandingan tersebut nampak pada hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun perbandingan tersebut dapat dilihat dari tingkat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* model pembelajaran, dimana kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah interaktif. Hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan jauh lebih tinggi atas hasil belajar siswa sebelum dengan sesudah menerapkan model *role playing*. Sebanyak 100% terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya di dominasi oleh kemampuan hasil belajar rendah hingga sedang, kemudian setelah *treatment* kemampuan belajar siswa di dominasi oleh hasil belajar tinggi.

2. Hasil Minat Belajar

Pengukuran minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS diukur menggunakan angket dan lembar observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *role playing*. Angket terdiri dari sejumlah pernyataan yang mencakup indikator perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan kepuasan dalam belajar. Peningkatan minat belajar ditunjukkan melalui data hasil angket dan juga data observasi penulis. Berdasarkan hasil pengumpulan data, diperoleh nilai rata-rata *pretest* angket sebesar 52,3, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 72,7. Dengan demikian, terjadi kenaikan rata-rata sebesar 20,4 poin atau sekitar 39% setelah penerapan model pembelajaran *role playing*. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada minat belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Jika ditinjau dari skor individu, sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai angket. Beberapa siswa menunjukkan kenaikan yang signifikan hingga lebih dari 25 poin. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing*, siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar dan memiliki ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran IPS. Secara umum, hasil peningkatan ini dapat diinterpretasikan bahwa penerapan model *role playing* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna bagi siswa. Melalui aktivitas bermain peran, siswa dapat menghayati situasi dan peran sosial yang sedang dipelajari. Hal ini membuat pembelajaran IPS tidak hanya sekadar menghafal konsep, tetapi juga melatih empati, komunikasi, serta kerja sama antarsiswa.

Selain itu, siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani untuk tampil di depan kelas dan berinteraksi dengan teman-temannya. Siswa juga terlihat lebih aktif dalam berdiskusi dan bertanya, terutama ketika membahas situasi sosial yang diperankan dalam simulasi. Peningkatan keterlibatan ini mencerminkan adanya peningkatan dalam motivasi intrinsik siswa terhadap proses belajar. Dari hasil pengamatan penulis dan guru (observer), suasana kelas menjadi lebih hidup dan komunikatif. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan unsur bermain peran memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri, mengasah kemampuan berpikir kritis, serta menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata. Dengan demikian, aspek ketertarikan, perhatian, dan partisipasi aktif siswa dalam belajar IPS mengalami peningkatan yang signifikan.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan berbagai pengujian kuantitatif untuk melihat hasil berupa pengaruh atau *impact* dari penggunaan model pembelajaran *role playing* sebagai *treatment* untuk meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. *Pertama*, adalah uji N-Gain yang diperuntukkan guna melihat peningkatan hasil dan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS berdasarkan hasil nilai kemampuan awal dan kemampuan akhir pemahaman peserta didik. Dalam penelitian ini, N-Gain untuk kelompok eksperimen adalah sebesar 0.40 dengan kategori sedang dan untuk kelompok kontrol diperoleh nilai N-Gain sebesar 0.17 dengan kategori rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS materi Aktivitas Ekonomi Masyarakat memiliki dominasi hasil dan minat belajar yang baik dan lebih tinggi bagi siswa daripada kelompok kontrol yang menerapkan model konvensional. *Kedua*, adalah uji asumsi klasik yaitu uji normalitas yang menggunakan uji normalitas model *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun hasil uji normalitas menghasilkan nilai signifikansi 0,200 untuk data hasil belajar dan 0,117 untuk minat belajar, serta keduanya lebih besar dari 0,05 yang berarti data dalam penelitian ini berdistribusi secara normal. *Ketiga*, adalah uji homogenitas yang diperuntukkan guna mengetahui varian data yang diperoleh dari sampel pada penelitian ini, kemudian dianalisis hasilnya homogen atau tidak. Adapun dalam penelitian ini, data yang dianalisis hasilnya bervariasi homogen yang dibuktikan dari signifikansi nilai data adalah 0,417 ($>$ dari 0,05). Terakhir yang *keempat* adalah uji hipotesis atau uji *t-test*. Uji *T-Test* dilakukan untuk melihat pengaruh dari implementasi model pembelajaran *role playing* yang menjadi *treatment* dalam penelitian ini, terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP Asa Cendekia. Berdasarkan hasil uji *t* diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* adalah 0,007, karena nilai *sig. (2-tailed)* kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan hasil dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Artinya, model pembelajaran *role playing* efektif dalam

meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP Asa Cendekia. Hasil akhir ini memberikan indikasi bahwa implementasi model *role playing* bukan hanya sekadar model pembelajaran alternatif, namun secara empiris terbukti mampu meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS, yang notabene seringkali dianggap monoton dan kurang menarik (Hidayat & Haryati, 2023).

KESIMPULAN

Efektivitas model pembelajaran *role playing* sangat impresif dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Asa Cendekia Sidoarjo. Jika dilakukan perbandingan antara kedua kelompok, tampak adanya perbedaan peningkatan yang signifikan. Kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya menunjukkan secara keseluruhan peningkatan hasil dan minat belajar sebesar 1,18%, sedangkan kelompok eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* menunjukkan peningkatan sebesar 31,6%. Perbedaan tersebut menandakan bahwa model *Role Playing* jauh lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Model ini memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk aktif, berinteraksi, serta mengaitkan pengalaman pribadi dengan materi pelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Selain itu, dari hasil observasi selama proses pembelajaran, siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan sikap yang lebih antusias, berani berpendapat, dan tampak lebih menikmati proses belajar. Sementara itu, siswa dalam kelompok kontrol cenderung bersikap pasif dan cepat kehilangan fokus ketika kegiatan pembelajaran berlangsung terlalu lama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS, baik secara kuantitatif (berdasarkan hasil angket) maupun secara kualitatif (berdasarkan hasil observasi lapangan). Model ini memberikan dampak positif terhadap aspek afektif siswa yang mencakup perhatian, ketertarikan, dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, A. H. et al., 2021. Penilaian Sumatif dan Penilaian Formatif Pembelajaran Online. *Report of Biological Education*, 2(1), pp. 1-10.
- Affandi, L. H. & Tantra, D. K., 2022. Implication of Constructivism Philosophy on Teacher Professional Development: A Literature Review. *JPP: Jurnal Pendidikan Progresif*, 12(2), pp. 806-821.
- Ambarwati, 2024. *Efektivitas Metode Role playing terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro*, Skripsi: IAIN Metro Lampung.
- Anderson, L. W. et al., 2017. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom (Diterjemahkan dari A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andriani, R., 2021. Peningkatan Kemampuan Membuat Produk Kue dari Adonan Beragi Menggunakan Model Belajar Konstruktivisme pada Siswa Kelas XIITata Boga SMK Negeri 3 Blitar Tahun 2016/2017. *JP : Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 5(4), pp. 612-622.

- Atmaja, K. V. W., Sriartha, I. P. & Kertih, I. W., 2023. Metode *Role playing* Berbasis Bilingual untuk Meningkatkan Kemampuan dan Hasil Belajar Siswa SMP Laboratorium Undiksha. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(1), pp. 24-36.
- Aulia, R. & Wandini, R. R., 2023. Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), p. 4034–4040.
- Azizah, A. & Salam, R., 2023. PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IX. *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 5(2), pp. 113-124.
- Cahyo, E. D. & Latifah, U., 2022. Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(1), pp. 25-35.
- Cantika, V. M., Lestari, R. D., Sapitri, L. & Kailani, R., 2024. Analysis of Existentialist Philosophy in The Merdeka Curriculum. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), pp. 268-278.
- Carvalho, P. F., McLaughlin, E. A. & Koedinger, K. R., 2022. Varied practice testing is associated with better learning outcomes in self-regulated online learning. *Journal of Educational Psychology*, 114(8), p. 1723–1742.
- Ceballos, H., 2024. *Elementar Elementary School Teachers' Perceptions on the Use of Role Play to Support Student Engagement*, Minnesota: Walden University.
- Cherif, A. & Somervill, C., 1995. Maximizing Learning: Using *Role playing* in the Classroom. *The American Biology Teacher*, 57(1), pp. 28-33.
- Dayanty, R. A. D., 2021. *Psychological Studies Of The Reality Of The Student Development: Reviewed From The Theory of Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner, & David Paul Ausubel*. Semarang, s.n., pp. 1444-1452.
- Ekaprasetya, S. N. A., Salsabila, S. R., Arifin, M. H. & Wahyuningsih, Y., 2022. Peran Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *JPTAM: Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), pp. 3987-3992.
- Fahmi, A. I. K., Degeng, M. D. K. & Soepriyanto, Y., 2025. The impact of the case-based learning model and learning motivation on learning outcomes. *Journal of Research in Instructional*, 5(1), pp. 258-270.
- Fauhah, H. & Rosy, B., 2021. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPAP: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), pp. 321-334.
- Febianto, D., Nelwati, S. & Dani, A., 2024. Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(1), pp. 126-134.

- Firdausih & Aslan, 2024. LITERATURE REVIEW: THE EFFECT OF PROJECT-BASED LEARNING ON STUDENT MOTIVATION AND ACHIEVEMENT IN SCIENCE. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 4(3), pp. 1011-1022.
- Firmansyah, D. & Dede, 2022. Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), pp. 85-114.
- Firmayani, N. K. S., Sudika, I. W. & Wati, N. N. K., 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS. *Widya Jawa*, 1(2), pp. 1-11.
- Fitria, D. et al., 2021. Meta-Analisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Economic*, 4(2), pp. 192-199.
- Fitriyah, A. & Ramadani, S. D., 2021. PENGARUH PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS PJBL (PROJECT-BASED LEARNING) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN BERPIKIR KRITIS. *JIP : Jurnal Inspiratif Pendidikan*, X(1), pp. 209-226.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E. & Hyun, H. H., 2012. *How to Design and Evaluate Research in Education*. 8th penyunt. New York: McGraw-Hill Education.
- Giménez, A., 2024. The effects of role-playing games in second language acquisition. *ÑEMITYŔÁ*, 6(3), pp. 34-55.
- Gregorio, K. A., 2022. Web-based Instruction: Analyzing students Satisfaction and Learning Interest. *International Journal of Recent Research in Social Sciences and Humanities (IJRSSH)*, 9(2), pp. 67-75.
- Hariani, N. M. M., 2019. PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERKEMBANGBIAKAN MAKHLUK HIDUP. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), pp. 63-74.
- Hartati, A., 2022. PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SMP NEGERI 18 MATARAM. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(1), pp. 1515-1523.
- Hasrijal, Rejeki, Safrudin & Hutagaol, R., 2023. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, 4(2), pp. 308-313.
- Hidayat, A. G. & Haryati, T., 2023. Analysis of Problems and Solutions in Social Studies Learning at Elementary Schools. *JPI: JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 13(2), pp. 307-316.

- Huertas-Valdivia, I., 2021. Role-Playing a staffing process: Experiential learning with undergraduate tourism students. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, Volume 29, pp. 1-7.
- Hugaas, K. H., 2024. Bleed and Identity: A Conceptual Model of Bleed and How Bleed-out from Role-playing Games Can Affect a Player's Sense of Self. *International Journal of Role-Playing*, Issue 15, pp. 9-35.
- Joyce, B., Weil, M. & Calhoun, E., 2004. *Models of Teaching*. 9th penyunt. New York: Pearson.
- Joyce, B., Weil, M. & Calhoun, E., 2015. *Models of Teaching*. 9th penyunt. New Jersey: Pearson Education.
- Julniyah, L. & Ginanjar, A., 2020. Pewarisan Nilai-Nilai Sedekah Bumi pada Generasi Muda di Dusun Taban Desa Jenengan Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan. *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(2), pp. 139-145.
- Jumriani, et al., 2022. Education of Social Regulation Through Social Institution Materials in Social Studies. *The Innovation of Social Studies Journal*, 3(2), pp. 118-127.
- Kar, A. M., Shaterian, F. & Nikookar, A., 2023. Effectiveness of Critical Thinking Education on Divergent Thinking and Academic Enthusiasm of High School Students. *Iranian Journal of Educational Sociology*, 7(1), pp. 141-149.
- Kartika, I. M. et al., 2023. Role Play Game-Based Learning Multimedia for Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 56(1), pp. 1-10.
- Khusaini, F. & Muslimin, I., 2023. Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Literasi Bahasa Siswa SD. *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), pp. 75-83.
- Kusuma, W. S., Sukmono, N. D. & Tanto, O. D., 2022. Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), pp. 67-81.
- Laskar, A. H. & Bhattacharjee, S., 2022. Teachers awareness on constructivist approach in learning: An analytical study. *International Journal of Health Sciences*, 6(1), p. 4313–4332.
- Maier, H. W., 1989. *Role playing*: Structures and educational objectives. *Journal of Child & Youth Care*, 4(3), pp. 41-47.
- Mamuasi, R. & Tuara, N. A., 2021. Pembelajaran berbasis portofolio dalam pendidikan ips. *Jupek: Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 3(1), pp. 68-78.
- 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*, 8(1), pp. 606-615.

- Mazlan, M. P. & Wangid, M. N., 2023. The Influence of Role-Playing Methods on the Social Skills and Self-Confidence of Grade V Elementary School Students. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 6(9), pp. 4077-4085.
- Mishra, N. R., 2023. Constructivist Approach to Learning: An Analysis of Pedagogical Models of Social Constructivist Learning Theory. *Journal of Research and Development*, 6(1), pp. 22-29.
- Muamanah, H. & Suyadi, 2020. Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *BELAJEA (Jurnal Pendidikan Islam)*, 5(1), pp. 23-36.
- Munna, A. S. & Kalam, M. A., 2021. Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: a literature review. *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)*, 4(1), pp. 1-4.
- Munna, A. S. & Kalam, M. A., 2021. Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: a literature review. *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)*, 4(1), pp. 1-4.
- Munna, A. S. & Kalam, M. A., 2021. Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: a literature review. *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)*, 4(1), pp. 1-4.
- Mutiani, 2024. *Meaningful Teaching Issues Based on Social Capital*. 1st penyunt. Bandung: CV. Jendela Hasanah.
- Nerita, S., Ananda, A. & Mukhaiyar, 2023. Pemikiran Konstruktivisme dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and development*, 11(2), pp. 292-297.
- Nurfauzi, Y. et al., 2023. Efektivitas Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), pp. 213-221.