

# Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Role Playing Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar

Oleh:

Vira Agustin Nikmatul Ummah

Vanda Rezania

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Mei, 2024

# Pendahuluan

Perubahan kurikulum sangat erat kaitannya dengan perkembangan kontemporer yang terjadi dalam masyarakat, ini tidak terlepas dari perubahan yang terjadi karena globalisasi, perkembangan IPTEK, dan perubahan sosial budaya. Perubahan dan perkembangan kurikulum sangat mungkin terjadi di bidang pendidikan. Keterampilan membaca, menulis, dan berhitung dapat diperoleh melalui pembelajaran terpadu, misalnya pada mata pelajaran IPA dan IPS. Pembelajaran ilmu alam dan sosial menyelidiki berbagai aspek kehidupan, termasuk hubungan sosial, ekonomi, geografi, budaya, sejarah, dan politik. Pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan kajian komprehensif yang membahas tentang permasalahan sosial dan human, biasanya pembelajaran ilmiah dan pendidikan sains di sekolah berbasis teks yang di mana hanya mengajarkan konsep dalam bentuk buku sehingga peserta didik tidak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Mata Pelajaran ini mencakup pentingnya komunikasi dan kolaborasi. Di dalam dunia pendidikan guru dan peserta didik tidak terlepas dari berbagai permasalahan yang ada berkaitan dengan dalam pembelajaran. Salah satu contoh gaya mengajar guru yang masih monoton menjadi faktor penyebab permasalahan pembelajaran yang ada di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS yang di mana peserta didik lebih banyak membaca dan menghafal Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada satuan pendidikan dasar meliputi kajian tentang manusia, tempat dan lingkungan sosial budaya, serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan masyarakat. Melalui pembelajaran IPAS siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu oleh guru. Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial merupakan pembelajaran yang mempelajari, menyelidiki dan menganalisis wujud permasalahan sosial dan lingkungan dalam masyarakat yang berkaitan dengan aspek kehidupan.

# Pendahuluan

Salah satu hal terpenting dalam dunia pendidikan saat ini adalah penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Peneliti menerapkan model pembelajaran role play sebagai langkah awal ketika melakukan penelitian sebelumnya. Hal ini kemudian digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan tersebut. Menurut teori George Shaftel, bermain peran adalah metode pembelajaran berdasarkan pengalaman yang memungkinkan siswa mengekspresikan emosinya tanpa batasan. Bermain peran pada dasarnya mendramatisir perilaku dalam hubungan sosial. Role playing merupakan model pembelajaran sebagai bahan simulasi untuk menampilkan kembali peristiwa yang terjadi saat ini atau yang akan datang. Metode pembelajaran role playing memungkinkan siswa lebih banyak belajar secara aktif melalui bermain peran. Disimpulkan bahwa metode pembelajaran role playing adalah metode dengan memberikan topik permasalahan yang dapat diselesaikan oleh peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran. Tahapan dalam pembelajaran role playing sebagai berikut: 1) Tahap persiapan, 2) Pemilihan pemain (siswa), 3) Persiapan (ruang kelas), 4) Persiapan pengamat, 5) Bermain peran, 6) Melakukan diskusi dan evaluasi, 7) Kesimpulan. Sudjiono menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan refleksi dari perkembangan peserta didik sejak mulai mengikuti suatu program pendidikan hingga keluar dari program pendidikan yang telah selesai. Hasil belajar merupakan penilaian guru terhadap perkembangan dan kemajuan siswa dalam kesiapan menguasai materi yang diberikan guru. Kegiatan belajar akan berjalan baik apabila siswa mempunyai motivasi yang tinggi. Motivasi adalah keinginan batin yang menuntun seseorang untuk melakukan sesuatu, motivasi menjadi salah satu faktor yang dapat menumbuhkan ke efektifan siswa, karena ketika siswa termotivasi maka mereka akan semangat dalam belajar.

# Pendahuluan

Motivasi dapat dibagi menjadi 2 yaitu: motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik tidak memerlukan rangsangan dari luar karena sudah ada dalam diri sendiri saat dibutuhkan. Di sisi lain, motivasi ekstrinsik muncul dari rangsangan di luar individu, seperti pendidikan. Keuntungannya adalah merangsang minat aktif belajar. Motivasi intrinsik lebih kuat dibandingkan motivasi ekstrinsik. Berikut beberapa hal yang dapat menimbulkan motivasi ekstrinsik: 1) Pendidik membutuhkan peserta didik karena peserta didik adalah manusia yang harus dihormati pendapat, pikiran, perasaan, dan keyakinannya. 2) Pendidik hendaknya memanfaatkan berbagai metode ketika melakukan kegiatan belajar mengajar. 3) Pendidik selalu memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik serta membantu peserta didik ketika menghadapi kesulitan pribadi atau akademik. 4) Guru harus mempunyai pengetahuan yang luas dengan materi yang diajarkannya kepada peserta didik. 5) Pendidik harus mempunyai kecintaan dan dedikasi terhadap profesi guru. Motivasi intrinsik meliputi: 1) tercapainya tugas dan tumbuhnya minat, 2) timbulnya variasi perencanaan, 3) respons balik terhadap siswa, 4) siswa aktif merespons, dan 5) peluang keterlibatan peserta didik, kesempatan dalam menyesuaikan tugas seseorang, 6) adanya kegiatan yang menarik dalam proses belajar mengajar. Kondisi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan wali kelas V diperoleh data nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Wedi, Gedangan sebesar 70 melihat skor tersebut maka diinisiasikan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan permasalahan tersebut dalam rangka mengukur peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Wedi, Gedangan maka tujuan peneliti adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengukur hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran IPAS berbasis Role Playing.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Penelitian ini sejalan dengan pendapat George Shaftel, bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran berdasarkan pengalaman yang memungkinkan siswa mengekspresikan emosinya tanpa batasan. Permainan bermain peran pada dasarnya mendramatisir perilaku dalam hubungan sosial. Role playing merupakan model pembelajaran sebagai bahan simulasi untuk menampilkan kembali peristiwa yang terjadi saat ini atau yang akan datang. Disimpulkan bahwa metode pembelajaran role playing adalah metode dengan memberikan topik permasalahan yang dapat diselesaikan oleh peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran. Tahapan dalam pembelajaran role playing sebagai berikut: 1) Tahap persiapan, 2) Pemilihan pemain (siswa), 3) Persiapan (ruang kelas), 4) Persiapan pengamat, 5) Bermain peran, 6) Melakukan diskusi dan evaluasi, 7) Kesimpulan. Model pembelajaran role playing pada peneliti ini mempunyai beberapa kelebihan yang di mana tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar, di samping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran berbasis role playing juga mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kegiatan berlangsung siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Model pembelajaran role playing yang digunakan peneliti mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya, yaitu penataan tempat yang bervariasi dan diatur sedemikian rupa sehingga menimbulkan suasana kelas yang berbeda, sehingga menimbulkan kesan bahwa setiap pertemuan belajar mereka antusias dalam pembelajaran tersebut. Peserta didik dapat mengekspresikan dirinya sendiri secara bebas dalam memainkan perannya, sehingga dapat mendukung aktivitas proses pembelajaran

# Metode

Peneliti menggunakan model PTK, langkah-langkah penelitian PTK antara lain:

- Menyusun perencanaan,
- Melakukan tindakan,
- Pengamatan,
- Refleksi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V-B SDN Wedi yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan kuesioner dan soal tes untuk mengukur hasil belajar.

Instrumen penelitian berupa:

- Lembar tes,
- Lembar kuesioner

# Hasil

## Hasil Pra-Siklus

Dari kegiatan pra siklus memberikan hasil bahwa pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru dan kurangnya motivasi belajar siswa kelas V-B di SDN Wedi (hasil wawancara dengan wali kelas V-B, Bu Yunis). Selain itu hasil belajar peserta didik masih rendah dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Kegiatan pra siklus dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas V-B.

## Siklus I

Pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 15,16,17 Januari 2024 peneliti melakukan penelitian dengan mengecek kesiapan belajar peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian peneliti menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas. tindakan kegiatan pada siklus I dilakukan dengan prosedur sebagai berikut: (1) Guru memaparkan materi tentang rantai makanan, (2) Peserta didik menyimak penjelasan dari guru, (3) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (4) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5-6 orang, (5) Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan melakukan *role playing* atau bermain peran, (6) Guru menjelaskan peran masing-masing di setiap kelompok, (7) Peserta didik bermain peran untuk menunjukkan peran pada rantai makanan dari produsen, konsumen, dan pengurai. Selanjutnya, peserta didik diberikan lembar soal tes untuk mengukur hasil belajar dan peserta didik diberikan lembar kuesioner untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

# Hasil

## Siklus I



Berdasarkan data tabel di atas siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis *role playing* pada mata pelajaran IPAS materi “rantai makanan”. Pada pembelajaran siklus I dilakukan pengukuran terhadap motivasi belajar siswa, yaitu 15 siswa memperoleh kategori “baik”, 6 siswa yang memperoleh kategori “sangat baik”, dan 2 siswa yang memperoleh kategori “cukup”. Dari data di atas diperoleh rata-rata 74. Selanjutnya diperoleh data rata-rata pengukuran hasil belajar mencapai 60

Peserta	Skor	Kategori	Skor Hasil	Kategori
Didik	Kuesioner		Belajar	
Fdl	83	Baik	63	Tidak tuntas
Asyh	86	Baik	54	Tidak tuntas
Andt	80	Baik	69	Tidak tuntas
Blv	69	Baik	37	Tidak tuntas
Clv	79	Baik	43	Tidak tuntas
Dvn	92	Sangat baik	83	Tuntas
Fhr	67	Baik	20	Tidak tuntas
Gbn	93	Sangat baik	69	Tidak tuntas
Hfs	89	Baik	69	Tidak tuntas
Hwd	82	Baik	74	Tidak tuntas
Int	64	Baik	74	Tidak tuntas
Jzc	81	Baik	34	Tidak tuntas
Kyl	82	Baik	40	Tidak tuntas
Mrc	83	Baik	71	Tidak tuntas
Nzm	91	Sangat baik	60	Tidak tuntas
Ptr	52	Cukup	31	Tidak tuntas
Knf	71	Baik	43	Tidak tuntas
Nvn	93	Sangat baik	77	Tidak tuntas
Son	81	Baik	80	Tuntas
Rsh	92	Sangat baik	80	Tuntas
Slw	85	Baik	37	Tidak tuntas
Stf	82	Baik	86	Tuntas
Zlf	100	Sangat baik	80	Tuntas
Rata-Rata	74	-	60	-

# Hasil

## Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 18,19,20 Januari 2024 peneliti melakukan penelitian dengan mengecek kesiapan belajar peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian peneliti menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas. tindakan kegiatan pada siklus II dilakukan dengan prosedur sebagai berikut: (1) Guru memaparkan materi tentang rantai makanan, (2) Peserta didik menyimak penjelasan dari guru, (3) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (4) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5-6 orang, (5) Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan melakukan *role playing* atau bermain peran, (6) Guru menjelaskan peran masing-masing di setiap kelompok, (7) Peserta didik bermain peran untuk menunjukkan peran pada rantai makanan dari produsen, konsumen, dan pengurai.



# Hasil

## Siklus II

Berdasarkan data tabel di atas siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis *role playing* pada mata pelajaran IPAS materi “rantai makanan”, jumlah siswa yang mencapai motivasi “sangat baik” mencapai 14 siswa, dan 8 siswa mencapai kategori “cukup”. Dari pengukuran hasil belajar siklus II diperoleh data yang mencapai KKM sebanyak 20 siswa, dan 3 siswa belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata 80

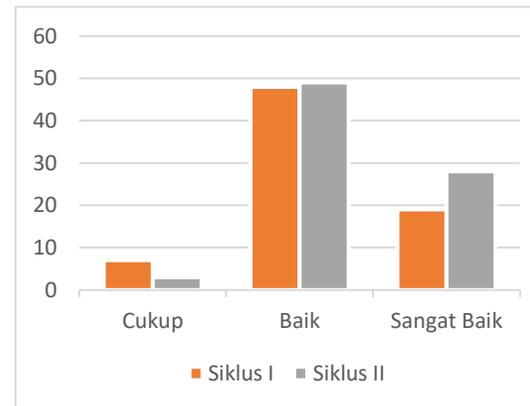
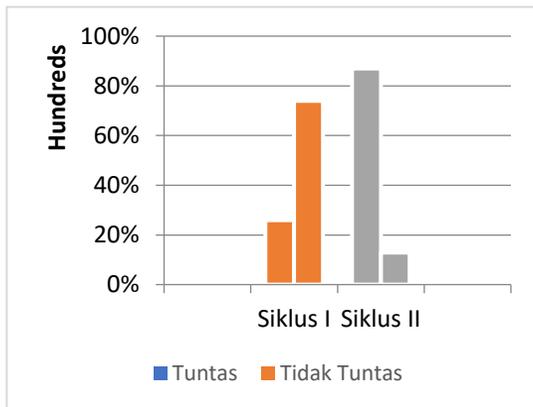
Peserta	Skor	Kategori	Skor Hasil	Kategori
Didik	Kuesioner		Belajar	
Fdl	93	Sangat baik	83	Tuntas
Asyh	80	Baik	80	Tuntas
Andt	94	Sangat baik	83	Tuntas
Blv	75	Baik	80	Tuntas
Clv	84	Baik	83	Tuntas
Dvn	99	Sangat baik	86	Tuntas
Fhr	87	Baik	60	Tidak tuntas
Gbn	98	Sangat baik	80	Tuntas
Hfs	104	Sangat baik	83	Tuntas
Hwd	83	Baik	80	Tuntas
Int	65	Cukup	83	Tuntas
Jzc	89	Baik	80	Tuntas
Kyl	78	Baik	80	Tuntas
Mrc	92	Sangat baik	83	Tuntas
Nzm	89	Baik	80	Tuntas
Ptr	81	Baik	60	Tidak tuntas
Knf	81	Baik	80	Tuntas
Nvn	106	Sangat baik	86	Tuntas
Son	83	Baik	80	Tuntas
Rsh	84	Baik	86	Tuntas
Slw	85	Baik	71	Tidak tuntas
Stf	94	Sangat baik	83	Tuntas
Zlf	89	Baik	80	Tuntas
Rata-Rata	80	-	80	-

# Hasil

Perbandingan motivasi belajar siswa dari siklus I dan siklus II setelah dilakukan pengamatan saat proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:

No.	Motivasi Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
1.	Sangat Baik	6 siswa (19%)	8 siswa (28%)
1.	Baik	16 siswa (49%)	14 siswa (49%)
1.	Cukup	1 siswa (6%)	1 siswa (3%)
1.	Kurang	-	-
1.	Sangat Kurang	-	-

No.	Hasil Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	86	86
1.	Nilai Terendah	20	60
1.	Nilai Rata-rata	60	80



# Pembahasan

Peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis role playing dari hasil yang di dapatkan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas V-B SDN Wedi tahun ajaran 2023/2024. Dapat dilihat dari siklus I dengan menerapkan model pembelajaran berbasis role playing pada materi “rantai makanan”. Diperoleh siswa yang mencapai motivasi belajar dalam kategori “baik” mencapai 15 siswa, yang mencapai motivasi belajar dalam kategori “sangat baik” mencapai 6 siswa dan yang mencapai motivasi belajar dalam kategori “cukup” mencapai 2 siswa dengan rata-rata 74. Siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan persentase KKM 75 dengan persentase 26% dalam kategori “tuntas” mencapai 6 siswa dan yang belum mencapai ketuntasan dengan persentase 74% dari 17 siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran role playing pada materi “rantai makanan” pada siklus II diperoleh data siswa yang mencapai motivasi “sangat baik” mencapai 8 siswa dengan persentase 28% dan yang mencapai motivasi “baik” mencapai 14 siswa dengan persentase 49% dan yang mencapai motivasi “cukup” mencapai 1 siswa dengan persentase 3%. Siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan KKM 75 dengan persentase 87% dalam kategori “tuntas” mencapai 20 siswa dan yang belum mencapai ketuntasan dengan persentase 13% dalam kategori “tidak tuntas” mencapai 3 siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat George Shaftel, bahwa pembelajaran dengan bermain peran adalah metode pembelajaran berdasarkan pengalaman yang memungkinkan siswa mengekspresikan emosinya tanpa batasan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) penerapan model pembelajaran berbasis role playing dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, kesimpulan tersebut diambil dari hasil pengukuran motivasi belajar siswa hingga mencapai rata-rata 74 pada siklus I dan 80 pada siklus II. Selain itu hasil belajar IPAS meningkat dari siklus I ke siklus II, dengan nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I mencapai 60 dan siklus II mencapai 80.

# Temuan Penting Penelitian

Dalam penelitian ini ditemukan hal penting berupa bentuk implementasi pembelajaran yang berbasis role playing yang dimana menurut teori George Shaftel, bermain peran adalah metode pembelajaran berdasarkan pengalaman yang memungkinkan siswa mengekspresikan emosinya tanpa batasan. Bermain peran pada dasarnya mendramatisir perilaku dalam hubungan sosial. Role playing merupakan model pembelajaran sebagai bahan simulasi untuk menampilkan kembali peristiwa yang terjadi saat ini atau yang akan datang.

# Manfaat Penelitian

Manfaat dari adanya penelitian ini yaitu dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang baru agar peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran berbasis role playing harus diperkenalkan kepada peserta didik, sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis role playing melatih calon guru dan guru untuk menerapkan model pembelajaran kolaboratif dan inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar

# Referensi

- Abidin, Z. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Gugus Iv Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 21. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i2.102701>
- Ananda, R. (2018). Role-Playing Siswa Kelas Ii Sdn 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42. Retrieved from <http://stkiptam.ac.id/indeks.php/basicedu>
- Anugraheni, A. R., Seprina, C. A., Paramitasari, S. P., Vionita, V. K., & Husna, A. N. (2019). Skala motivasi belajar : konstruksi dan analisis psikometri. *Proceeding of The URECOL*, 1(10), 66–69. Retrieved from <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/642>
- Astuti, B. (2017). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD melalui Model Group Investigation. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(3), 264. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v4i3.7843>
- Fahreza, F. dan rabiatul rahmi. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 5(1), 79–90.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan Ips Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164. <https://doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72–76. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32739>

# Referensi

- Nugraha, J., Wijaya, H. E., Qudsyi, H., Widiasmara, N., Rachmawati, M., Fatimah, I., ... Anugrahwati, M. (2018). *Implementasi Metode Kolaboratif dan Bermain Peran Dalam Pembelajaran di UII* (J. Nugraha, ed.). Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia. Retrieved from <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/23387/55>. Buku bunga rampai Nop 2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Oktavianoro, R. I., & Bektiningsih, K. (2017). Hubungan Motivasi Dan Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 249–254.
- RASYID, H. A. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Madrasah Aliyah. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9904>
- Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. *Jurnal EduMatSains*, 2(2), 201–212. Retrieved from <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/607>
- Subagiyo, H. (2021). Role-play. *Occupational Group Therapy*, 98–102. <https://doi.org/10.1002/9781119591498.ch10>
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Borneo : Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.37567/borneo.v1i2.440>
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v5i3.3898>
- 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. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>

