

Role Playing : Metode Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di Sekolah Dasar

Aprilia Mia Rinjani¹, Singgih Subiyantoro²

^{1,2} Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Veteran Bangun Nusantara

Email : apriliorinjani08@gmail.com , singgihsubiyantoro@univetbantara.ac.id

Riwayat artikel: submit: 17 Juli 2024; revisi: 19 Agustus 2024, diterima: 30 September 2024

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menerapkan metode role playing sebagai upaya untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian tindakan kelas kelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar dan observasi, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Ditemukan pada kelas IV di SDN Puhgogor 01 Sukoharjo terdapat di minat belajar mata pelajaran IPAS yang masih rendah dengan rata-rata minat belajar 55%. Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru, didapatkan hipotesis bahwa yang mempengaruhi minat belajar peserta didik diantaranya ialah penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif sehingga peserta didik tidak tertarik dalam pembelajaran. Setelah penerapan metode role playing secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dari 55% pada siklus 1 menjadi 75% pada siklus 3, dengan kategori peningkatan dari cukup baik menjadi baik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran role play efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dan minat belajar peserta didik dalam pendidikan dasar.

Kata Kunci : IPAS, Minat, Bermain Peran

ABSTRACT

This research was motivated by the low interest of students in learning the IPAS subject in elementary school. The study aims to increase students' learning interest by implementing the role-playing method as an effort to make learning more engaging and interactive. This study employed a classroom action research design with fourth-grade students as the research subjects. Data collection was conducted through learning interest questionnaires and observations, which were then analyzed using a descriptive quantitative approach. The findings revealed that fourth-grade students at SDN Puhgogor 01 Sukoharjo had a low interest in learning IPAS, with an average learning interest score of 55%. Based on interviews with teachers, it was hypothesized that one of the factors influencing students' learning interest was the use of ineffective teaching models, which made students less engaged in learning. After implementing the role-playing method, students' learning interest significantly increased from 55% in Cycle 1 to 75% in Cycle 3, with the improvement category shifting from "fairly good" to "good." The results of this study conclude that the role-playing learning method is effective in increasing students' interest in learning IPAS. This research contributes to the development of teaching strategies that can enhance active participation and learning interest among elementary school students.

Keywords: IPAS, Interest, Role-Playing



Copyright © 2024 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting, siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi dalam proses belajar dapat menunjang proses belajar yang baik, begitupun dengan sebaliknya apabila minat belajar siswa kurang, maka kualitas pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Minat belajar merupakan dorongan bagi siswa yang mencakup keinginan dan ketertarikan untuk belajar, yang menjadi motivasi dalam interaksi sosial serta partisipasidalam proses pembelajaran (Latifah, dkk., 2023). Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Minat merupakan rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang memerintah dalam hal ini tidak ada rasa bosan untuk melakukan hal yang dikerjakan (Harahap et al., 2022). Minat belajar yang tinggi pada siswa memperkuat kualitas pembelajaran, sementara minat yang rendah dapat mengakibatkan penurunan dalam proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang kuat akan secara aktif terlibat dalam pembelajaran dengan tujuan mencapaihasil belajar yang maksimal. (Ihsan, dkk., 2024) mengemukakan bahwa upaya guru untuk meningkatkan minat belajar siswa mencakup penyajian materi, penggunaan metode pengajaran yang efektif, serta pemahaman yang mendalam terhadap kedua aspek tersebut. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan antusias dan serius. Oleh karena itu, siswa yang memiliki minat dalam pembelajaran akan menunjukkan ketertarikan dan motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi munculnya minat belajarsiswa, seperti motivasi, perhatian, materi pelajaran, serta sikap guru menurut penelitian Rusmiati (2017) (Korompot et al., 2020). (Fadhilah & Indra Daulay, 2023) juga menyatakan bahwa motivasi, sikap terhadap guru dan mata pelajaran, pengaruh keluarga, kondisi fasilitas sekolah, dan interaksi dengan rekan sebaya memiliki pengaruh signifikan dalam membentuk minat belajar. Ini menunjukkan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang berhubungan dan tidak dapat dipisahkan.

Kurikulum adalah salah satu perangkat pembelajaran yang penting dalam pendidikan karena kurikulum merupakan jantung pendidikan yang perlu di evaluasi sesuai dengan perkembangan zaman secara inovatif, dinamis dan berkala. Pemerintah melakukan penyederhanaan kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka atau disingkat

kumer (Kemendikbudristek, 2021). Kurikulum merdeka sebagai alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran yang memberikan kebebasan guru dan kepala sekolah dalam menyusun, melaksanakan proses pembelajaran dan mengembangkan kurikulum di sekolah memperhatikan pada kebutuhan dan potensi siswa (Alimuddin, 2023). Dalam Kurikulum Merdeka, menurut (Suhardiman, dkk.,2023) mengemukakan bahwa IPAS mendukung siswa dalam mengungkapkan minat terhadap fenomena di sekitarnya. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi fokus utama dalam kurikulum pendidikan dasar, yang bertujuan untuk membangkitkan ketertarikan serta keinginan untuk mengetahui, meningkatkan peran aktif siswa, mengembangkan keterampilan inkuiri, pemahaman diri dan lingkungan, serta memperluas pengetahuan dan pemahaman mereka tentang konsep-konsep IPAS. Hasil observasi terhadap proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Puhgogor 01, menunjukkan bahwa meskipun guru telah menerapkan pendekatan yang berorientasi pada peserta didik, namun kurangnya variasi dalam metode pengajaran mengakibatkankurangnya minat atau kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga berdampak pada tingkat keterlibatan dan pencapaian akademis mereka. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa pembelajaran IPAS terasa membosankan. Hal ini didukung oleh hasil asesmen diagnostik awal menggunakan angket yang menunjukkan bahwa banyak siswa menganggap kesan mata pelajaran IPAS biasa saja. Dari observasi dan hasil asesmen tersebut, ditemukan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran IPAS cenderung rendah. Oleh karena itu, untuk meningkatkan

rinjani, apriliamia, & singgih subiyantoro. (2024). ROLE PLAYING : METODE PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DI SEKOLAH DASAR . *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 119–126. Retrieved from <https://ojs.itapi.or.id/index.php/edudikara/article/view/369>

minat siswa dalam proses belajar, diperlukan penerapan strategi yang efektif. Dalam konteks ini, metode pembelajaran yang inovatif menjadi sorotan utama dalam upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah dengan penggunaan metode bermain peran (Role Paying), dimana siswa dapat melakukan peran-perannya dalam kehidupan sehari-hari masuk ke dalam pembelajaran. dengan hal itu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Role Playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia dalami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari nahan ajar. Penerapan metode Role Playing memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran (Meilawati et al.,2022) (Viii et al., 2024). Menurut Saefudin (Pratiwi. DKK, 2018) Role Playing atau bermain peran artinya mendramatiskan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peran dalam proses pembelajaran. Menurut (Simanullang, Gultom, dkk., 2024) penggunaan metode role-playing dalam pembelajaran tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan minat belajarsiswa, tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan berbagai keterampilan sosial, berpikir kritis, serta kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi. Kelebihan model pembelajaran role playing yaitu dapat melatih peserta didik untuk menghadapi permasalahan pada pendidikan. Juliana (2022) (Muhammad et al., 2023).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini merumuskan masalah utama bagaimana penerapan metode role playing dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Puhgogor 01. Siswa berminat mengikuti proses pembelajaran, maka dari itu siswa akan aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa memiliki perasaan senang dan fokus pada materi yang disampaikan oleh guru. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik serta meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2016) menyatakan bahwa PTK adalah suatu aktivitas yang mengamatisuatu objek menggunakan metode dan aturan metodologi tertentu untuk mendapatkan data atau informasi yang berguna dalam meningkatkan kualitas sesuatu yang menarik dan penting bagi peneliti. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang memiliki 4 tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Puhgogor 01 pada tahun ajaran 2023/2024, penelitian ini melibatkan 18 siswa kelas IV. Penelitian ini berlangsung selama empat siklus, dengan data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara. Menurut Sugiyono (2016), wawancara digunakan untuk studi awal guna mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti. Wawancara dengan guru kelas V memberikan informasi tentang pengalaman mengajar dan perkembangan belajar IPAS siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan persentase skor minat belajar siswa. Sugiyono (2016) juga menjelaskan

bahwa kuesioner mengumpulkan data dari responden melalui serangkaian pertanyaan tertulis. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar dalam pembelajaran IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal minat belajar siswa kelas IV di SDN Puhgogor 01 diperoleh melalui angket pra-siklus dan observasi yang dilakukan sebelum penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor

rinjani, apriliamia, & singgih subiyantoro. (2024). ROLE PLAYING : METODE PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DI SEKOLAH DASAR . *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 119–126. Retrieved from <https://ojs.itapi.or.id/index.php/edudikara/article/view/369>

minat belajar pra-siklus sebesar 55%, yang termasuk dalam kategori cukup baik. Rincian skornya adalah 0 siswa dengan minat kurang baik, 17 siswa dengan minat cukup baik, 1 siswa dengan minat baik, dan 0 siswa dengan minat sangat baik.

Berdasarkan kondisi awal minat belajar siswa tersebut, peneliti memilih untuk menerapkan metode Role playing pada pembelajaran IPAS materi sistem barter dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa tersebut. Peneliti menerapkan metode Role playing dalam melaksanakan empat siklus dan setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran. Dalam bermain peran ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran. Selain itu, hal ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta meningkatkan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Peneliti menerapkan model role playing dalam pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran ini menjadi acuan dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peran dalam proses pembelajaran. (Pratiwi. DKK, 2018). Metode Role Playing atau bermain peran merupakan metode dimana peserta didik belajar menirukan watak tokoh yang ditentukan melalui ekspresi tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia (Nurfauzi et al., 2023). Persiapan awal dilakukan oleh guru dengan menyusun langkah-langkah yang efisien dalam pelaksanaannya, memperkenalkan siswa dengan kasus atau skenario yang relevan dengan materi pembelajaran, serta memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Kemudian, guru menetapkan peran-peran yang akan dimainkan oleh siswa dalam konteks sebuah kasus dari kehidupan sehari-hari, mengelompokkan siswa sesuai dengan peran masing-masing, dan menata ruang kelas untuk menciptakan setting yang mendukung pelaksanaan role playing. Guru juga mengatur siswa untuk berperan sebagai pengamat yang bertugas memantau proses kegiatan belajar, sambil menjelaskan kompetensi yang diharapkan tercapai melalui kegiatan ini.

Pada saat bermain peran, guru memanggil siswa untuk acting sesuai dengan skenario yang telah disiapkan, sementara siswa lainnya duduk sebagai penonton yang mengamati jalannya peristiwa. Setelah itu, guru membuka diskusi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk merangsang refleksi terhadap pengalaman mereka selama berpartisipasi dalam role playing ini. Diskusi ini penting untuk memberikan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang dipelajari dan pengalaman yang dialami selama proses pembelajaran. Terakhir, guru menyimpulkan diskusi dengan menyampaikan kesimpulan umum dari pembelajaran yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan agar dapat mengevaluasi pencapaian tujuan dari pembelajaran.

Minat belajar adalah berkaitan dengan adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalannya (Ricardo & Meilani, 2017).

Melalui mendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan hati yang senang dan berperan aktif sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif.

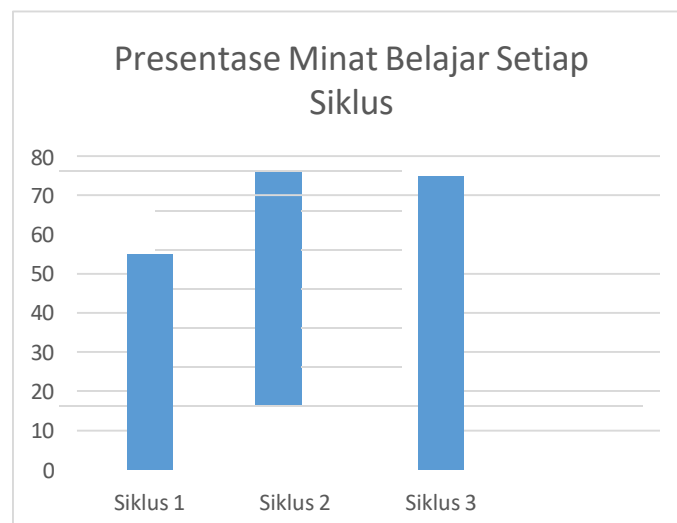
Dalam menggunakan pendekatan role playing, terdapat indikator siswa yang memiliki minat dalam belajar. Data mengenai minat belajar pada siswa dalam penelitian yang dilakukan di SDN Puhgogor 01 dikumpulkan dengan angket yang diisi oleh siswa. Observasi dilakukan oleh guru selama penjelasan berlangsung, dan observasi juga dilakukan terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator minat dalam penelitian ini meliputi : 1) perasaan senang, siswa senang pada suatu mata pelajaran dan akan mempelajari terus mata pelajaran tersebut. 2) keteratrira siswa, berhubungan dengan

rinjani, apriliamia, & singgih subiyantoro. (2024). ROLE PLAYING : METODE PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DI SEKOLAH DASAR . *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 119–126. Retrieved from <https://ojs.itapi.or.id/index.php/edudikara/article/view/369>

rasa ketertarikannya dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung tertarik pada orang, benda, kegiatan yang biasa merangsang keinginan untuk belajar. 3) perhatian siswa, konsentrasi terhadap pengamatan dengan mengesampingkan yang lainnya. 4) keterlibatan siswa, siswa akan senang dan tertarik untuk melakukan kegiatan dari hal tersebut. Melalui pendapat tersebut, apabila minat belajar yang dimiliki oleh siswa tercakup pada empat kriteria, maka sudah memenuhi kriteria proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif. Sesuai dengan pendapat (Indah, dkk., 2023) bahwa siswa yang memiliki minat dan tertarik dalam pembelajaran akan selalu aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana menyenangkan dan konsentrasi penuh pada materi yang diajarkan.

Hasil minat belajar siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa minat belajar pada siswa kelas IV SDN Puhgogor 01 mencapai persentase 55 % dengan kriteria cukup baik. Pada siklus 2 persentase minat belajar siswa 59 % dengan kategori cukup baik juga. Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 belum menunjukkan adanya pencapaian indikator keberhasilan dalam pembelajaran karena terdapat beberapa hal yang belum maksimal. Contohnya adalah pada saat siswa diberi tugas untuk memperhatikan teman sekelas mereka di depan, hanya ada sedikit siswa yang melakukan, sedangkan yang lain lebih fokus pada kegiatan sendiri. Peneliti merasa belum merasa puas karena masih terdapat kendala dalam pelaksanaan penelitian, terutama pada saat tindakan yang dilakukan dalam siklus 1 dan siklus 2. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan refleksi terhadap siklus 1 dan siklus 2 serta melaksanakan tindakan lebih lanjut untuk memperbaiki kendala-kendala yang terjadi pada saat siklus 1 dan siklus 2.

Pada siklus 3, minat belajar siswa kelas IV SDN Puhgogor 01 terdapat peningkatan persentase yang signifikan. Pada pertemuan siklus 3, persentase minat belajar siswa mencapai 75 %, yang termasuk dalam kategori cukup baik, dengan rincian skor minat kurang baik adalah 0 siswa, skor cukup baik adalah 0 siswa, skor baik adalah 17 siswa, dan skor sangat baik adalah 1 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian yang dilakukan telah tercapai pada siklus 3. Selama pelaksanaan tindakan pada siklus 3, terjadi presentase peningkatan secara konsisten dari pertemuan ke pertemuan, dan hasil refleksi dari siklus 1 mulai menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan yang sudah direncanakan.



Gambar 1. Persentase Minat Belajar Setiap Siklus

Metode Role Playing ini dapat meningkatkan minat belajar pada siswa. Akan tetapi membutuhkan waktu yang berbeda-beda sesuai dengan minat belajar masing-masing individunya.

rinjani, apriliamia, & singgih subiyantoro. (2024). ROLE PLAYING : METODE PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DI SEKOLAH DASAR . *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 119–126. Retrieved from <https://ojs.itapi.or.id/index.php/edudikara/article/view/369>

Meskipun persentase kelas secara keseluruhan meningkat setiap pertemuan, akan tetapi tidak semua siswa dapat mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh di siklus 3, peneliti memilih untuk mengakhiri siklus tersebut karena indikator keberhasilan telah terpenuhi dan kendala-kendala yang muncul di refleksi 1 telah diatasi selama siklus yang dilakukan berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pada pembahasan bab sebelumnya, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Puhggogor 01, dapat bahwa penggunaan metode pembelajaran *Role playing* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Puhggogor 01 efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dalam hal ini terlihat pada setiap pertemuan yang dilaksanakan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 75% siswa kelas IV memperoleh nilai minat dalam kategori cukup baik, yang mana pada awalnya persentase minat belajar siswa sebesar 55% tergolong cukup baik, namun masih ada kendala dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama pada siklus awal. Selain itu juga dapat dilihat adanya peningkatan rata-rata minat belajar siswa kelas IV SDN Puhggogor 01 dari siklus 1 sampai siklus 3. Namun, dengan adanya refleksi dan tindakan yang dilakukan oleh peneliti, terjadi perbaikan secara bertahap dalam minat belajar siswa. Pada siklus 3, terjadi persentase peningkatan yang konsisten dalam minat belajar siswa sebesar 75%, dengan persentase yang masuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV. Melalui kegiatan *role playing*, siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Interaksi yang tercipta selama bermain peran membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu, metode *role playing* ini dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67-75.
- Arikunto, S. 2016. Prosedur Penelitian (Suatu Penelitian Praktis). Jakarta: Bina Aksara.
- Fadhilah, A., & Indra Daulay, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menerapkan Metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 3398
- Harahap, F., Napitupulu, M., Sitepu, J., Nurhazlinda, F., Simarmata, R., Pd, M., Pd, M., & Pd, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4)
- 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 (JERH)*, 1 : 34–37.
- Ihsan, M., Ramadona, I., Suparmadi., & Efendi, B. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Rolw Playing Di Kelas VIII MTs. Darussalam Air Joman. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 399-407.
- Indah, R., Utami, S., & Umayah, S. (2023). Penerapan Metode Role playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Nglongsor Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Jual Beli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 (1) : 6213- 6222.
- Kemendikbudristek. (2021). Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran. In *Kajian Akademik*. Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48.
- Latifah, N., Munandar, K., & Giri Prasetyo, W. (2023). Peningkatan Minat Belajar Melalui Metode Role playing berbasis PBL pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bioshell*, 12(2), 91–102.
- Muhammad, P., Adjie, S., Universitas. N., & Madiun, P. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 01 Bedrug Ponorogo. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 80-85.
- Nurfauzi, Y., Mayadiana Suwarna, D., Ramatni, A., Wilson Sitopu, J., & Sinaga, J. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1) , 213-221.
- Pratiwi, Irmadani, dan Dyah Ayu Puspitaningrum. (2018). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Rendah SDN Kupang Curahdami Bondowoso. *FKIP E-PROCEEDING*.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.
- Simanullang, K., Gultom, V., & Syahril. (2024). Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1328-1336.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung:

rinjani, apriliamia, & singgih subiyantoro. (2024). ROLE PLAYING : METODE PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DI SEKOLAH DASAR . *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 119–126. Retrieved from <https://ojs.itapi.or.id/index.php/edudikara/article/view/369>

Alfabeta.

Suhardiman, A., Herianto, E., Basariah, Ismail, M., & Fatmawati, R. (2023). Penerapan Metode Role playing Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ppkn Kelas VIII-1 Smpn 5 Praya. *Jurnall Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 6213– 6222.

Ubudiyah, I., & Hosanah, R. (2023). Penerapan Metode Role playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Materi Kegiatan Ekonomi Peserta Didik Kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. *Innovatif: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4435–4444.

Viii, K., Darussalam, M., Joman, A., Ihsan, M., Harahap, I. R., Efendi, B., Tinggi, S., Informatika, M., Kisaran, R., Informasi, S., Tinggi, S., Informatika, M., & Kisaran, R. (2024). *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Role Playing Di*. 2, 399-407.