

Efektivitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

The Effectiveness of the Role-Playing Method in Enhancing Students' Interest in the Islamic Cultural History Subject

*1) Harma, 2) Sukri Badaruddin

^{1,2,3)} Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, Indonesia

*Corresponding author: ammah3121@gmail.com.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga dapat mempermudah pemahaman tentang peristiwa-peristiwa dan tokoh penting dalam sejarah kebudayaan Islam di Kelas IV MI Guppi Binanga. Menggunakan desain eksperimen Pre-test dan Post-test One Group Design, penelitian ini melibatkan 15 siswa kelas V sebagai sampel yang dipilih secara sampel jenuh, mengingat jumlah siswa yang kurang dari 30. Data dikumpulkan melalui angket berbasis skala Likert untuk mengukur perubahan minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode role playing, serta dokumentasi yang mendukung observasi minat belajar dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Pendekatan kuantitatif eksperimen digunakan untuk menganalisis data numerik secara statistik, dengan teknik analisis deskriptif dan inferensial untuk menentukan pengaruh metode role playing terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Sebelum penerapan metode ini, mayoritas siswa menunjukkan minat belajar yang rendah, namun setelah metode role playing diterapkan, 60% siswa menunjukkan peningkatan minat yang sangat tinggi. Metode ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, mengurangi rasa bosan, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian serta uji t menunjukkan bahwa penerapan metode role playing efektif dalam meningkatkan minat belajar.

Kata Kunci : Efektivitas, Model *role playing*, Meningkatkan, Minat Belajar, Peserta didik, Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

ABSTRACT

This study aims to describe the effectiveness of implementing role playing to enhance students' interest in learning, thereby facilitating their understanding of important events and figures in the history of Islamic civilization in Grade IV at MI Guppi Binanga. Using a Pre-test and Post-test One Group Design experimental approach, the research involved 15 Grade V students as the sample, selected through a saturated sampling technique due to the class size of fewer than 30 students. Data were collected through a Likert scale-based questionnaire to measure changes in students' learning interest before and after the application of the role-playing method, as well as documentation supporting observations of learning interest in the history of Islamic civilization lessons. A quantitative experimental approach was used to

analyze numerical data statistically, with both descriptive and inferential analysis techniques employed to determine the impact of role playing on students' learning interest. The findings of this study reveal that the application of the role-playing method significantly increased students' learning interest in the subject of Islamic civilization history. Prior to the implementation of this method, the majority of students showed low interest in learning. However, after the role-playing method was applied, 60% of students exhibited a very high increase in interest. This method successfully created a more engaging and interactive learning environment, increased student participation, reduced boredom, and strengthened their understanding of the material. Validity and reliability testing of the research instruments, as well as the t-test, demonstrated that the role-playing method is effective in enhancing students' learning interest.

Keynote : *Effectiveness, role playing model, Enhancing, learning interest, Students, Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*

PENDAHULUAN

Metode role playing atau permainan peran merupakan salah satu teknik pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik (Simanullang et al. 2024). Melalui metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk memerankan peran tertentu dalam situasi yang relevan dengan materi Pelajaran (Mariyaningsih et al. 2018), yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dan menghidupkan konsep-konsep yang diajarkan (Herlindya et al. 2022). Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, serta mampu merangsang keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Selain itu, role playing juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam kelompok, yang turut mengasah keterampilan sosial mereka (Marlina, 2023). Dalam konteks ini, metode role playing tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu mereka terhadap pembelajaran, karena proses belajar menjadi lebih aplikatif dan terhubung dengan kehidupan nyata (Tarigan. 2017).

Metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik terletak pada kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Susilowati et al. 2024). Dalam proses pembelajaran tradisional yang cenderung berfokus pada ceramah dan teori, siswa seringkali merasa bosan atau terlepas dari konteks materi yang diajarkan. Namun, dengan menggunakan metode role playing, siswa dapat merasakan langsung peran dan situasi yang relevan dengan kehidupan nyata, yang membuat mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar (Yasin et al. 2024). Melalui peran yang mereka mainkan, siswa tidak hanya mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, tetapi juga keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan kerjasama. Metode ini mengatasi tantangan klasik dalam pendidikan yang berkaitan dengan rendahnya minat belajar, karena mengubah proses pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih hidup, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Amiati. 2018). Dengan demikian, penerapan role playing menjadi sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan

siswa dalam belajar dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka, yang pada akhirnya berkontribusi pada keberhasilan akademis yang lebih baik.

Metode role playing atau permainan peran dalam pendidikan telah dikenal sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa (Mariana. 2023 dan Maulidya et al.2024)). Namun, meskipun manfaatnya cukup jelas, penerapannya dalam praktik pendidikan masih menghadapi beberapa tantangan yang relevan (Nasution et al. 2023). Salah satu masalah utama adalah kurangnya pemahaman yang mendalam tentang bagaimana metode ini seharusnya diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran yang beragam. Banyak pendidik yang belum sepenuhnya memahami potensi dan cara kerja role playing, sehingga mereka kesulitan dalam merancang kegiatan yang dapat benar-benar menggugah minat dan keterlibatan siswa. Hal ini mengakibatkan metode ini kurang dimanfaatkan secara optimal dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Masalah lainnya adalah keterbatasan sumber daya dan waktu yang tersedia di banyak sekolah. Role playing seringkali memerlukan persiapan yang lebih matang, seperti penyusunan skenario, peran yang jelas, dan fasilitas yang mendukung aktivitas kelompok (Rahman et al. 2018). Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai atau waktu yang cukup untuk melaksanakan metode ini secara efektif (Syajida et al. 2024). Di banyak sekolah, terutama yang berada di daerah dengan keterbatasan anggaran, pembelajaran cenderung berfokus pada cara-cara yang lebih praktis dan efisien, seperti ceramah atau ujian tertulis, yang dianggap lebih mudah untuk diterapkan meskipun mungkin kurang menarik bagi siswa.

Selain itu, tidak semua siswa memiliki tingkat kenyamanan yang sama dalam mengikuti kegiatan role playing (Azin. 2023). Beberapa siswa mungkin merasa malu atau canggung saat harus tampil di depan teman-teman mereka, apalagi jika peran yang dimainkan berkaitan dengan situasi yang sangat berbeda dari kehidupan mereka sehari-hari. Rasa takut atau kekhawatiran akan diejek bisa menghambat mereka untuk sepenuhnya terlibat dalam kegiatan tersebut, yang pada gilirannya dapat mengurangi efektivitas metode role playing dalam meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki keterampilan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan aman, di mana setiap siswa merasa dihargai dan diberi kebebasan untuk berpartisipasi tanpa rasa takut (Masyito, et al. 2024).

Masalah terakhir yang relevan adalah kurangnya pelatihan atau pembekalan bagi guru dalam mengimplementasikan metode role playing dengan cara yang sesuai dan produktif (Tamami. 2022). Tanpa pelatihan yang cukup, guru mungkin kesulitan dalam memfasilitasi permainan peran yang efektif, yang pada akhirnya dapat menyebabkan pengalaman yang membingungkan atau tidak bermanfaat bagi siswa. Untuk itu, penting bagi sekolah untuk menyediakan pelatihan yang memadai bagi para pengajar mengenai bagaimana merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi role playing, sehingga metode ini dapat memberikan

dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Tanpa pendekatan yang tepat, manfaat role playing tidak akan tercapai secara maksimal.

Hasil analisis kesenjangan menurut Mardiah, (2015) mengemukakan bahwa metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara teori dan praktik di lapangan. Banyak penelitian yang menyoroti potensi besar role playing dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, namun implementasinya di kelas masih terhambat oleh beberapa faktor. Al-Tabany, (2017) menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dengan cara yang lebih menyenangkan dan aplikatif, tetapi kurangnya pedoman praktis yang jelas tentang bagaimana merancang dan melaksanakan kegiatan role playing membuat banyak guru ragu atau tidak memanfaatkannya secara maksimal. Di sisi lain, sebagian besar penelitian lebih fokus pada aspek kognitif (Wulandari et al. 2016, Ananda. 2018), sementara dampak sosial dan emosional yang timbul dari aktivitas role playing, seperti peningkatan keterampilan komunikasi dan empati, sering kali kurang dieksplorasi.

Selain itu, terdapat kesenjangan dalam pemahaman tentang perbedaan pengaruh role playing terhadap berbagai jenis siswa. Beberapa penelitian seperti Putri, (2012) dan Magdalena (2020) menunjukkan bahwa metode ini lebih efektif untuk siswa dengan gaya belajar tertentu, seperti mereka yang cenderung kinestetik atau sosial, namun hal ini tidak dijelaskan dengan rinci dalam literatur yang ada. Beberapa studi juga tidak membedakan hasil pengaruh role playing pada siswa dengan latar belakang dan karakteristik yang beragam, seperti perbedaan tingkat kepercayaan diri atau kesiapan sosial untuk berpartisipasi. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana metode ini dapat diterapkan secara inklusif untuk semua jenis siswa, termasuk mereka yang mungkin merasa tidak nyaman dengan interaksi sosial yang tinggi, seperti siswa introvert atau yang memiliki kecemasan sosial.

Hasil penelitian Rahmi et al. 2020, mengenai metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik menunjukkan bahwa teknik ini memiliki potensi yang besar dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Terdapat studi yang menyebutkan salah satunya Maani, 2022 menunjukkan bahwa role playing dapat mengubah pengalaman belajar yang sebelumnya monoton menjadi lebih dinamis, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam situasi yang relevan dengan materi yang dipelajari. Menurut beberapa penelitian (Nurishlah et al. 2023, Dewi. 2024), metode ini efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena memungkinkan mereka untuk merasakan langsung bagaimana konsep yang dipelajari diterapkan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, role playing tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif.

Beberapa literatur juga menyoroti aspek sosial yang berkembang melalui metode role playing, yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan interpersonal siswa (Sufis. 2016).

Ketika siswa terlibat dalam permainan peran, mereka dihadapkan pada berbagai peran yang mengharuskan mereka untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan berempati dengan orang lain. Hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan untuk mendengarkan, menyampaikan pendapat, serta bernegosiasi dan menyelesaikan konflik. Studi yang dilakukan oleh Fatimah (2015) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam role playing cenderung memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi dan lebih mampu berinteraksi dengan teman sebayanya, yang tentunya berdampak positif pada minat belajar mereka.

Namun, meskipun berbagai manfaat role playing telah banyak diidentifikasi dalam literatur, terdapat juga kesenjangan yang perlu diperhatikan, terutama dalam hal implementasi metode ini di kelas yang heterogen. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa keberhasilan role playing dalam meningkatkan minat belajar sangat bergantung pada cara metode ini diterapkan. Pengajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa, kurangnya dukungan dari pihak sekolah, atau kurangnya keterampilan guru dalam memfasilitasi kegiatan role playing dapat mengurangi efektivitasnya. Dalam konteks ini, beberapa literatur menekankan pentingnya pelatihan guru untuk mengoptimalkan penggunaan role playing, serta penyesuaian metode ini agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa yang beragam. Tanpa perhatian yang cukup pada aspek-aspek ini, manfaat role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dapat terhambat.

Selain itu, beberapa riset yang diamati peneliti menunjukkan bahwa meskipun role playing sering dikaitkan dengan peningkatan minat belajar, dampak positifnya lebih terlihat pada subjek atau mata pelajaran tertentu yang memungkinkan pengaplikasian peran secara langsung, seperti studi sosial, bahasa, atau seni. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa untuk meningkatkan minat belajar secara maksimal, role playing harus dirancang dengan skenario yang relevan dan menarik bagi siswa. Hal ini berarti bahwa pemilihan materi pembelajaran yang tepat dan penyesuaian dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa sangat penting agar metode ini dapat benar-benar menggugah minat mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut yang mengeksplorasi cara-cara kreatif dalam mendesain kegiatan role playing yang dapat diterapkan secara luas di berbagai disiplin ilmu, serta mengidentifikasi elemen-elemen yang dapat meningkatkan keberhasilan implementasi metode ini di kelas.

Hasil observasi di MI GUPPI Binanga menunjukkan adanya permasalahan signifikan terkait kurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa dan guru, banyak siswa yang menganggap materi sejarah kebudayaan Islam sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Mereka merasa kesulitan untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga tidak merasa tertarik atau termotivasi untuk mendalaminya lebih lanjut. Selain itu, metode

pengajaran yang cenderung konvensional, seperti ceramah dan pembacaan teks, tidak mampu menarik perhatian siswa, yang semakin memperburuk situasi ini. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada materi yang bersifat praktis dan relevan dengan kondisi kekinian, sementara sejarah kebudayaan Islam dianggap sebagai pelajaran yang jarang memberikan keterkaitan langsung dengan pengalaman hidup mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Penerapan metode yang lebih menarik, seperti role playing, dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap sejarah kebudayaan Islam. Melalui metode ini, siswa dapat memerankan peran-peran penting dalam sejarah Islam, seperti tokoh-tokoh terkenal atau peristiwa-peristiwa bersejarah, yang akan memberi mereka pemahaman yang lebih hidup dan relevan. Dengan melibatkan emosi dan imajinasi siswa, diharapkan mereka dapat lebih tertarik dan menghargai pentingnya sejarah kebudayaan Islam dalam konteks perkembangan peradaban manusia. Metode ini juga berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif (Badaruddin et al. 2024) dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara teoretis, tetapi juga mampu merasakan makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah kebudayaan Islam.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MI GUPPI Binanga melalui penerapan metode role playing. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga dapat mempermudah pemahaman tentang peristiwa-peristiwa dan tokoh penting dalam sejarah kebudayaan Islam di Kelas IV MI Guppi Binanga

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen (Ramdhan. 2021), yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran role playing terhadap minat belajar peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-test dan Post-test One Group Design, di mana data dikumpulkan sebelum dan setelah perlakuan (penerapan metode role playing) melalui angket untuk melihat perubahan minat belajar

Penelitian dilakukan di MI Guppi Binanga, dengan objek penelitian adalah siswa kelas V pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen untuk mengumpulkan data numerik yang kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap minat belajar siswa.

Populasi penelitian adalah siswa kelas V MI Guppi Binanga, yang berjumlah 15 orang. Sampel menggunakan sampel jenuh, di mana seluruh populasi yang ada (15 siswa) dijadikan sampel penelitian karena jumlah siswa yang kurang dari 30.

Data dikumpulkan melalui dua metode yaitu Angket: Kuesioner untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode role playing. Angket menggunakan

skala Likert dengan pilihan jawaban yang diukur dari "Sangat Setuju" hingga "Sangat Tidak Setuju". dan dokumentasi berupa data pendukung berupa catatan tentang minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Teknik Pengolahan dan Analisis Data yaitu Analisis Deskriptif: dan Analisis Inferensial

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dengan melakukan proses pembelajaran serta melakukan *pre-test* kepada peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menyebarkan kuesioner kepada seluruh peserta didik kelas V MI Guppi Binanga sebelum penerapan metode pembelajaran *role playing* yang berjumlah 15 orang. Saat pertemuan terakhir, peneliti kembali membagikan kuesioner *post-test* minat belajar peserta didik untuk melihat bagaimana hasil penelitian setelah diterapkannya metode *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

1. *Minat Belajar Sebelum Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing*

Peneliti telah menyebar angket kepada peserta responden yang berjumlah 15 orang dan telah memperoleh data yang kemudian dimasukkan dalam bentuk angka. Hasil angket yang telah diperoleh kemudian ditabulasi dalam bentuk tabel yang menampilkan jawaban dari peserta didik.

Tabel 1. Tabulasi Data Minat Belajar Sebelum Penerapan

RESPONDEN	Minat Belajar Sebelum														TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16
2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	20
3	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	21
4	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	24
5	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	28
6	3	1	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	33
7	1	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	32
8	2	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	1	2	3	35
9	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	1	3	1	38
10	3	2	3	2	3	1	3	1	2	3	2	2	1	1	39
11	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	19
12	3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	20
13	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	1	2	1	22
14	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	4	3	3	3	52
15	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	44

a. Menentukan rentang data

$$\begin{aligned} R &= \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal} \\ &= 70-14 \\ &= 56 \end{aligned}$$

b. Menentukan mean hipotetik

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= (\text{Skor Maksimal} + \text{Skor Minimal}) / 2 \\ &= (70 + 14) / 2 \\ &= (84) / 2 \\ &= 42 \end{aligned}$$

c. Menentukan standar deviasi hipotetik

$$\begin{aligned} \text{SD Hipotetik} &= (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}) / 6 \\ &= (70-14) / 6 \\ &= (56) / 6 \\ &= 9,33 \text{ (dibulatkan 9)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner minat belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas IV MI Guppi Binanga, yang melibatkan 15 peserta didik, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Hal ini terlihat dari analisis terhadap hasil kuesioner pre-test yang dilakukan, di mana sebagian besar peserta didik tidak merasa senang dengan pelajaran sejarah, kurang bersemangat, dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

a. Analisis Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner pre-test memberikan gambaran tentang minat belajar peserta didik terhadap beberapa aspek yang terkait dengan pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Berikut ini adalah beberapa temuan utama dari kuesioner tersebut:

- 1) Sikap terhadap pelajaran sejarah kebudayaan Islam: Sebagian besar peserta didik merasa tidak senang dengan pelajaran ini. Pada pertanyaan "Saya merasa senang pada pelajaran yang berkaitan dengan sejarah kebudayaan Islam", 40% peserta didik menjawab *sangat tidak setuju* dan 26,7% menjawab *tidak setuju*, sementara hanya 33,3% yang menjawab *kurang setuju*.
- 2) Kebiasaan membaca buku sejarah: Sebanyak 46,7% peserta didik menjawab *sangat tidak setuju* dan 53,3% menjawab *tidak setuju* pada pernyataan "Saya senang membaca buku yang berkaitan dengan sejarah". Hal ini menunjukkan bahwa membaca buku sejarah bukanlah aktivitas yang diminati oleh sebagian besar peserta didik.
- 3) Semangat belajar: Sebagian besar peserta didik merasa kurang bersemangat dalam mempelajari sejarah. Pada pernyataan "Saya kurang bersemangat untuk belajar

karena pelajaran sejarah membosankan", 53,3% peserta didik menjawab *tidak setuju* dan 33,3% menjawab *sangat tidak setuju*. Hanya 13,3% yang menjawab *kurang setuju*.

- 4) Ketidaktertarikan terhadap tugas sejarah: Pada pertanyaan "Saya merasa terbebani ketika mendapat tugas sejarah kebudayaan Islam", 46,7% peserta didik menjawab *sangat tidak setuju* dan 46,7% lainnya menjawab *tidak setuju*, yang menunjukkan ketidaktertarikan dan ketidaknyamanan mereka dalam mengerjakan tugas sejarah.
- 5) Perilaku dalam pembelajaran: Selain itu, sebagian besar peserta didik cenderung tidak aktif dalam pembelajaran. Sebanyak 60% peserta didik menjawab *sangat tidak setuju* dan 33,3% menjawab *tidak setuju* pada pernyataan "Saya selalu mengerjakan tugas dengan penuh semangat". Ini menunjukkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar-mengajar.

b. Kategori Minat Belajar

Berdasarkan analisis deskriptif yang menggunakan kategori minat belajar, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kategori *sangat rendah* dan *rendah* dalam hal minat belajar terhadap sejarah kebudayaan Islam. Dari total 15 peserta didik, 46,6% berada pada kategori *sangat rendah* dan 26,6% berada pada kategori *rendah*.

Berikut ini adalah distribusi frekuensi minat belajar peserta didik sebelum penerapan metode role playing:

Tabel 2. Distribusi frekuensi minat belajar peserta didik sebelum penerapan metode role playing

Kriteria Minat	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	0	0%
Tinggi	1	6,6%
Sedang	3	20%
Rendah	4	26,6%
Sangat Rendah	7	46,6%
Total	15	100%

Dari tabel ini, dapat dilihat bahwa 73,2% peserta didik berada dalam kategori *rendah* dan *sangat rendah*. Dengan kata lain, mayoritas peserta didik tidak menunjukkan minat yang tinggi terhadap pelajaran sejarah kebudayaan Islam sebelum penerapan metode pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner dan distribusi frekuensi minat belajar, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah kebudayaan Islam sebelum penerapan metode pembelajaran *role playing* cenderung rendah. Hal ini tercermin

dalam rendahnya partisipasi, kurangnya semangat, dan ketidaktersediaan mereka untuk berinteraksi aktif dalam pembelajaran sejarah.

2. *Minat Belajar Setelah Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing*

Tabel 3. Tabulasi Data Minat Belajar Setelah Penerapan

RESPONDEN	Angket Setelah Penerapan														TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	5	4	5	5	5	3	5	4	4	4	5	5	2	5	61
2	2	3	3	3	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	41
3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	65
4	4	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	63
5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	61
6	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	65
7	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	30
8	4	2	2	4	4	2	2	3	2	3	4	2	3	4	41
9	3	3	4	2	3	2	5	2	3	3	3	1	3	4	41
10	5	5	5	5	5	1	5	4	4	5	5	4	5	5	63
11	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	1	2	4	2	31
12	3	4	3	4	3	1	3	1	3	4	3	3	3	2	40
13	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	66
14	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	64
15	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	68

a. Menentukan rentang data

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal} \\
 &= 70 - 14 \\
 &= 56
 \end{aligned}$$

b. Menentukan mean hipotetik

$$\begin{aligned}
 \text{Mean} &= (\text{Skor Maksimal} + \text{Skor Minimal}) / 2 \\
 &= (70 + 14) / 2 \\
 &= (84) / 2 \\
 &= 42
 \end{aligned}$$

c. Menentukan standar deviasi hipotetik

$$\begin{aligned}
 \text{SD Hipotetik} &= (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}) / 6 \\
 &= (70 - 14) / 6 \\
 &= (56) / 6 \\
 &= 9,33 \text{ (dibulatkan 9)}
 \end{aligned}$$

a. Analisis Minat Belajar Peserta Didik Setelah Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner minat belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas IV MI Guppi Binanga, yang berjumlah 15 orang, berikut adalah analisis yang komprehensif berdasarkan tabel yang telah disajikan:

b. Analisis Hasil Kuesioner Post-test

Tabel 24 hingga Tabel 37 menunjukkan hasil kuesioner post-test yang menggambarkan minat belajar peserta didik setelah penerapan metode *role playing*. Berikut adalah kesimpulan dari beberapa pertanyaan utama:

Pertanyaan 1: Saya merasa senang pada pelajaran yang berkaitan dengan sejarah kebudayaan Islam. Sebagian besar peserta didik (66,6%) menjawab "setuju" dan "sangat setuju", menunjukkan bahwa mereka merasa senang dengan mata pelajaran ini setelah penerapan metode *role playing*. Jawaban ini menunjukkan bahwa metode tersebut efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Pertanyaan 2: Saya senang membaca buku yang berkaitan dengan Sejarah. Sebanyak 40% peserta didik menjawab "sangat setuju" dan 26,7% menjawab "setuju", yang menunjukkan bahwa metode *role playing* berkontribusi pada minat siswa untuk lebih tertarik terhadap materi sejarah kebudayaan Islam, meskipun ada sebagian kecil yang kurang tertarik.

Pertanyaan 3: Saya kurang bersemangat untuk belajar karena pelajaran sejarah membosankan. Hasil menunjukkan bahwa 46,7% peserta didik "sangat setuju" bahwa mereka tidak merasa bosan dengan pelajaran sejarah, yang mengindikasikan adanya perubahan positif dalam minat belajar mereka setelah penerapan metode ini.

Pertanyaan 4: Pelajaran sejarah kebudayaan Islam sangat menyenangkan. Sebanyak 73,3% peserta didik menjawab "setuju" dan "sangat setuju", yang menunjukkan bahwa mereka menikmati pelajaran sejarah setelah metode *role playing* diterapkan.

Pertanyaan 5: Saya berusaha bertanya setiap proses pembelajaran agar mampu menjawab tugas dengan baik. 53,3% peserta didik menjawab "sangat setuju", menunjukkan bahwa mereka aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan lebih bersemangat untuk mengerjakan tugas, yang merupakan indikator minat belajar yang tinggi.

Pertanyaan 6: Saya terkadang diam saja jika tidak memahami Pelajaran, Sebanyak 33,3% peserta didik menjawab "tidak setuju", menunjukkan bahwa mereka cenderung aktif dalam bertanya dan berusaha memahami pelajaran. Ini menandakan pengaruh positif dari metode *role playing* yang mengurangi rasa tidak percaya diri siswa.

Pertanyaan 7: Saya selalu mengerjakan tugas dengan penuh semangat. 60% peserta didik menjawab "sangat setuju", yang menunjukkan bahwa mereka termotivasi untuk mengerjakan tugas dengan penuh semangat setelah penerapan metode pembelajaran ini.

Pertanyaan 8: Saya merasa terbebani ketika mendapat tugas sejarah kebudayaan Islam. 26,7% peserta didik "sangat setuju" bahwa mereka merasa terbebani dengan tugas, namun sebagian besar (60%) tidak merasa terbebani, yang menunjukkan bahwa tugas yang diberikan masih dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Pertanyaan 9: Kegiatan belajar yang diberikan oleh guru membuat saya tidak bersemangat. Hanya 26,7% yang merasa tidak bersemangat, menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa tertarik dengan kegiatan belajar yang diberikan.

b. *Kategori Minat Belajar Setelah Penerapan Metode Role Playing*

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, berikut adalah distribusi kategori minat belajar peserta didik setelah penerapan metode *role playing*:

- Sangat Tinggi ($\geq 55,5$): 9 peserta didik (60%)
- Tinggi (46,5-55): 0 peserta didik (0%)
- Sedang (37,5-46): 4 peserta didik (26,6%)
- Rendah (28,5-37): 2 peserta didik (13,3%)
- Sangat Rendah (≤ 28): 0 peserta didik (0%)

Rata-rata minat belajar peserta didik setelah penerapan metode *role playing* adalah **53,33%**, yang masuk dalam kategori **Sangat Tinggi**. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan minat yang sangat tinggi terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam setelah penerapan metode ini.

c. *Uji Validitas dan Reliabilitas Angket*

Uji Validitas: Berdasarkan hasil analisis uji validitas, semua item kuesioner menunjukkan nilai r hitung $>$ r tabel (0,514) dan nilai signifikansi $<$ 0,05, yang berarti seluruh item kuesioner valid untuk digunakan.

Uji Reliabilitas: Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach's Alpha*, nilai yang diperoleh adalah 0,967 yang lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket ini reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

d. *Pengujian Hipotesis*

Uji Normalitas: Berdasarkan hasil uji normalitas, data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis selanjutnya dapat dilanjutkan dengan uji T (paired sample t-test).

Uji T (Paired Sample t-Test): Hasil uji T menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *role playing* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik diterima, dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, yang terbukti dari persentase peserta didik dengan minat belajar yang sangat tinggi (60%). Seluruh item kuesioner yang digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik valid dan reliabel, sehingga instrumen penelitian dapat dipercaya untuk digunakan dalam pengukuran. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik, sehingga dapat dikatakan bahwa metode ini efektif untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Oleh karena itu, disarankan bagi para pendidik untuk mengintegrasikan metode *role playing* dalam proses pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik oleh siswa. Metode ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa (Nurfajria et al. 2024).

Namun, penting juga untuk memperhatikan konteks dan karakteristik siswa dalam memilih metode pembelajaran yang tepat. Meskipun *role playing* terbukti efektif dalam penelitian ini, setiap kelas memiliki dinamika yang berbeda, sehingga metode ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk mencapai hasil yang optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Dengan menggabungkan elemen interaktivitas dan kreativitas dalam proses pembelajaran, metode ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi kebosanan, dan membangkitkan minat belajar mereka. Oleh karena itu, *role playing* dapat dianggap sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran sejarah.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV MI Guppi Binanga, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Sebelum penerapan metode ini, mayoritas siswa menunjukkan minat belajar yang rendah, dengan sebagian besar berada dalam kategori "sangat rendah" dan "rendah" (73,2%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dan terlibat dalam pembelajaran sejarah. Namun, setelah penerapan metode *role playing*, terjadi perubahan yang sangat signifikan. Hasil post-test menunjukkan bahwa 60% peserta didik berada dalam kategori "sangat tinggi" dalam hal minat belajar, dengan rata-rata skor minat yang meningkat

menjadi 53,33%. Metode role playing berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan tertarik untuk mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Sebagian besar siswa merasa lebih senang dan lebih termotivasi untuk berusaha aktif dalam proses belajar setelah metode role playing diterapkan. Selain itu, uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan valid dan reliabel, serta hasil uji t menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan metode role playing terhadap peningkatan minat belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa metode role playing efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Oleh karena itu, disarankan bagi pendidik untuk mempertimbangkan penerapan metode role playing dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang cenderung kurang menarik atau membosankan bagi siswa. Namun, penting juga untuk menyesuaikan metode ini dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar dapat mencapai hasil yang optimal. Dengan demikian, metode role playing dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kualitas pembelajaran siswa, serta dapat memperkaya pengalaman belajar mereka, khususnya dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Surabaya: Prenada Media.
- Amiati, A. (2018). Use of Role Playing Method to Improve Student Learning Results in IPS Subject at Class IVA SD Negeri 111 Pekanbaru: Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Kelas Iva Sd Negeri 111 Pekanbaru. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 9(1), 27-35. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2018.vol9\(1\).1425](https://doi.org/10.25299/perspektif.2018.vol9(1).1425).
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33-42. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.24>.
- Azin, M. (2023). Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 111-118. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.2978>
- Badaruddin, S. (2024). Cara Menangani Siswa SD/MI Yang Memiliki Kemampuan Pengetahuan Yang Bervariasi. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-15. <https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/pgmi/article/view/1197>.
- Badaruddin, S., Muhkam, M. F., Syajida, N., & Nurmaida, N. (2024). The Influence of Active Learning By Integrating Religious Moderation Values On PPKN Learning Outcomes By Students. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 9(2), 134-144. <https://doi.org/10.26618/jed.v9i2.12851>.

- Dewi, R. P. (2014). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/jubk/article/view/6871>.
- Hariyono, H., Andriani, V. S., Tumober, R. T., Suhirman, L., & Safitri, F. (2024). *Perkembangan Peserta Didik: Teori dan Implementasi Perkembangan Peserta Didik pada Era Digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Herlindya, H., & Sutirna, S. (2022, October). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik. In *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)* (Vol. 2, No. 1, pp. 94-101). <https://ncabet.conferences-binabangsa.org/index.php/home/article/view/69>.
- Hutabarat, L. A. K. (2023). Penerapan 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)*, 34-37. <https://doi.org/10.51178/jerh.v1i2.1372>.
- Maani, S. (2022). Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Pemenang. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 266-270. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4834>
- Magdalena, I., & Affifah, A. N. (2020). Identifikasi gaya belajar siswa (visual, auditorial, kinestetik). *Pensa*, 2(1), 1-8. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/599>.
- Mardiah, S. H. (2015). Implementasi Metode Role Play dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa.
- Mariana, N. K. (2023). Penerapan Metode Role-Playing Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sd Negeri 1 Nongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 5(2), 7-14. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i2.163>
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*. Sukoharjo: CV Kekata Group.
- Marlina, L. (2023). Implementasi Strategi Role Playing Pada Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Semangat Dan Minat Belajar Siswa. *Imamah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2). <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/imamah/article/view/293>.
- Masyitoh, A., & Safmi, C. A. (2024). Peran Guru dalam Membangun Kepercayaan Diri Siswa melalui Pembelajaran Aktif di Kelas Dasar. *Journal Educational Research and Development* E-ISSN: 3063-9158, 1(2), 89-95. <https://jurnal.globalscients.com/index.php/jerd/article/view/58>.
- Naro, W., & Rapi, M. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 41-49. <https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/pgmi/article/view/1036>.

- Nasution, A. T., Munip, A., Rohmi, P., & Rizky, V. B. (2023). Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Mahasiswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2732-2744. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11098>
- Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). Strategi Pengembangan Motivasi Instrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MURABBI*, 2(2), 60-71. <https://doi.org/10.69630/jm.v2i2.20>.
- Putri, R. A., Magdalena, I., Fauziah, A., & Azizah, F. N. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(2), 157-163. <https://doi.org/10.59141/cerdika.v1i2.26>.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Surabaya Cipta Media Nusantara.
- 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. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>.
- Rahman, T., & Pd, M. (2018). *Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas*. Medan: CV. Pilar Nusantara.
- Simanullang, K., Gultom, V. V., & Syahrial, S. (2024). Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1328-1336. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7316>.
- Sufis, I. R. (2016). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal melalui Metode Role Playing pada Anak di SD Negeri 2 Gombong. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(12). <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/view/6247>.
- Susilowati, N., Arrosyid, M. A. W., Suryandari, K. C., & Rosana, A. S. (2024). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91959>.
- Syajida, N., Ahyadi, N., Alfina, & Zuhdiah. (2024). Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD/MI. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 50–62. <https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/pgmi/article/view/1198>.
- 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*, 5(3), 102-112. <https://ejournal.unri.ac.id/JPFKIP/article/view/3898>.
- Tamami, U. (2022). *Impelemetasi Metode Role Playing dalam Membangun Rasa Nasionalisme Pada Pembelajaran IPS Kelas VII MTs NU l'anatuth Thullab Mutih Kulon Wedung Demak* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Wulandari, V. C. P., Al-Muhdhar, M. H. I., & Suhadi, S. (2016). *Pembelajaran Role Playing Dipadu Group Investigation Berbantuan Komik Program Krpl sebagai Upaya untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif dan Sikap Sosial* (Doctoral dissertation, State University of Malang). <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i6.6473>.
- Yasin, M., & Baresi, I. S. (2024). Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Kreatif. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2), 367-379. <https://doi.org/10.62504/JIMR75xf4w76>