

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Cerita Berantai terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDK Maria Ferrari

Maria Vigilina Lena Maran¹, Maria Herliyani Dua Bunga¹, Yohanes Ehe Lawotan¹

¹Universitas Nusa Nipa, Indonesia
elenmaran.99@gmail.com

Submit

28 November 2025

Review

3 Desember 2025

Publish

24 Desember 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode *role playing* berbantuan media cerita berantai terhadap hasil belajar siswa kelas V SDK Maria Ferrari. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest–Posttest*. Subjek penelitian terdiri atas 29 siswa kelas V yang seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik *sampling jenuh*. Instrumen penelitian berupa tes formatif dan tes sumatif yang digunakan sebagai pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 81,6 pada pretest menjadi 92,8 pada posttest. Hasil uji *paired t-test* menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *role playing* berbantuan media cerita berantai. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa dan penggunaan media cerita kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa. Dengan demikian, metode *role playing* berbantuan media cerita berantai efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: role playing, cerita berantai, hasil belajar, sekolah dasar, pembelajaran aktif

Abstract

This study aims to analyze the effect of applying the role-playing method assisted by chain story media on the learning outcomes of fifth-grade students at SDK Maria Ferrari. The study used an experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 29 fifth-grade students, all of whom were sampled using saturated sampling techniques. The research instruments were formative and summative tests used as pretests and posttests to measure student learning outcomes. Data analysis was performed using descriptive statistics, Shapiro-Wilk normality test, and hypothesis testing using a paired sample t-test. The results showed an increase in the average learning outcome score from 81.6 on the pretest to 92.8 on the posttest. The paired t-test showed a significance value of $p < 0.001$, which means that there was a significant difference between learning outcomes before and after the application of the role-playing method assisted by chain story media. These findings indicate that learning that involves active student participation and the use of contextual story media can improve students' conceptual understanding, engagement, and learning motivation. Thus, the role-playing method assisted by chain story media is effective as an alternative learning strategy in elementary schools to improve student learning outcomes.

Keywords: role playing, chain stories, learning outcomes, elementary school, active learning

PENDAHULUAN

Pendidikan awal sangat penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia (Kasmiati, 2025). Proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan, tetapi juga berupaya mengembangkan kemampuan kognitif, sikap, dan keterampilan sosial siswa secara seimbang (Anggraeni et al., 2022). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyajikan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik agar potensi siswa dapat berkembang secara optimal (Miftah & Syamsurijal, 2024).

Namun, dalam praktiknya, pendekatan ceramah satu arah masih sering mendominasi proses pembelajaran di kelas, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan membuat mereka cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran (Rahmadhani et al., 2025). Kondisi pembelajaran yang kurang variatif dan minim interaksi tersebut secara langsung berimplikasi pada pencapaian hasil belajar siswa, sehingga menjadi salah satu permasalahan utama yang perlu mendapat perhatian dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil belajar siswa yang rendah juga dipengaruhi oleh kondisi ini. Kurangnya variasi dalam teknik dan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar (Dani et al., 2023). Siswa yang menggunakan teknik pembelajaran yang monoton cenderung kehilangan minat, motivasi, dan kesulitan memahami materi pelajaran secara menyeluruh (Tombuku & Melati, 2025). Pada kenyataannya, pembelajaran yang menggabungkan permainan, interaksi, dan aktivitas umumnya lebih disukai oleh siswa sekolah dasar (Legowo, 2022). Inovasi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran oleh karena itu sangat diperlukan.

Metode peran (*role playing*) dianggap sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar (Sugiro et al., 2023). Melalui metode ini, siswa belajar berdasarkan pengalaman langsung dengan memainkan peran tertentu yang disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Karnia et al., 2023). Menurut Alam (2023) dalam penelitiannya, *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif karena mereka tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi, dialog, dan simulasi peran. Dengan demikian, siswa berpartisipasi secara aktif baik secara kognitif maupun fisik, tidak sekadar mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, pendekatan ini mampu mengembangkan keberanian, kerja sama tim, serta kemampuan komunikasi siswa (Nindialisma et al., 2025). Namun, agar penerapan metode *role playing* dapat berjalan secara optimal dan terarah, diperlukan dukungan bahan atau media pembelajaran yang sesuai untuk membantu siswa memahami alur peran dan konteks pembelajaran.

Bahan pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran sangat diperlukan agar penerapan teknik peran dapat berjalan secara optimal. Salah satu media yang dapat digunakan adalah cerita berantai, karena media ini memungkinkan siswa terlibat aktif dalam membangun alur pembelajaran secara kolaboratif (Itasni et al., 2025). Dengan membiarkan siswa menyusun cerita secara bergantian, cerita berantai terbukti dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Saptono et al., 2020). Selain itu Akhiruddin et al. (2024), penggunaan media cerita dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Penelitian lain oleh Setiyani et al. (2022) juga menunjukkan bahwa media cerita berantai efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar karena mendorong interaksi, diskusi, dan refleksi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan cerita berantai dalam kegiatan bermain peran diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa (Aini et al., 2025).

Hasil pengamatan awal yang dilakukan di kelas V SDK Maria Ferrari menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sebagian besar siswa cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan, dan hanya beberapa siswa yang terlibat aktif dalam diskusi kelas. Berdasarkan catatan observasi, lebih dari separuh siswa terlihat hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan respons atau umpan balik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, metode pembelajaran yang dominan digunakan masih bersifat konvensional, yaitu ceramah dan penugasan tertulis, sehingga interaksi dua arah antara guru dan siswa kurang optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, yang terlihat dari hasil evaluasi awal di mana sebagian siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan mereka secara aktif, baik secara kognitif maupun sosial. Oleh karena itu, metode *role playing* dipandang relevan untuk diterapkan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung melalui peran, interaksi, dan pengalaman belajar nyata, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, serta hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Dalam konteks ini, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Bermain peran yang Didukung oleh Media Cerita Rantai terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDK Maria Ferrari.” Untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan teknik bermain peran dengan media cerita berantai, penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental dengan desain One Group Pretest-Posttest. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana pendekatan ini meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Dalam desain ini, satu kelompok subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan berupa penerapan metode *role playing* berbantuan media cerita berantai, dan selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan (Harnon, 2023).

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Maria Ferrari yang berjumlah 29 orang. Karena seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*. Pemilihan teknik ini bertujuan untuk memperoleh gambaran hasil penelitian yang menyeluruh terhadap seluruh peserta didik dalam satu kelas.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes formatif dan tes sumatif dalam bentuk soal tertulis. Tes formatif diberikan selama proses pembelajaran untuk memantau perkembangan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sedangkan tes sumatif digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan perlakuan.

Tes awal (*pretest*) diberikan sebelum penerapan metode pembelajaran, sementara tes akhir (*posttest*) diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* berbantuan media cerita berantai. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas untuk mengetahui distribusi data. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* berbantuan media cerita berantai terhadap hasil belajar siswa.

HASIL

Hasil penelitian ini didasarkan pada analisis data kuantitatif yang diperoleh dari skor tes hasil belajar siswa kelas V SDK Maria Ferrari. Data yang dianalisis berupa skor *pretest* dan *posttest* yang dihasilkan dari tes sumatif berbentuk soal tertulis, yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan metode *role playing* berbantuan media cerita berantai.

Tabel 1. Deskripsi Data

	N	Mean	Median	SD	SE
Pretest	29	81,6	80	8,77	1,63
Posttet	29	92,8	90	6,49	1,21

Tabel statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pra-tes siswa adalah 81,6 dengan simpangan baku 8,77, sedangkan nilai rata-rata pasca-tes meningkat menjadi 92,8 dengan simpangan baku 6,49. Setelah penggunaan teknik peran dengan media cerita berantai, nilai rata-rata meningkat, menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar siswa. Selain itu, skor median meningkat dari 80 menjadi 90, yang mendukung peningkatan hasil belajar.

Tabel 2. Uji Normalitas

	W	p
Pretest – Posttest	0,571	< 0,001

Sebelum mengevaluasi hipotesis menggunakan uji t berpasangan, dilakukan uji normalitas. Nilai signifikan (p) kurang dari 0.001 ditemukan pada data pasca-tes berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi secara normal. Asumsi normalitas tidak terpenuhi jika nilai p kurang dari 0,05. Namun, dengan mempertimbangkan prinsip ketahanan uji parametrik, analisis uji t berpasangan tetap dapat dilakukan karena ukuran sampel berjumlah 29 siswa.

Tabel 3. Uji Paired t-Test

			Statistic	df	p
Pretest	Posttest	Student's t	-13,2	28,0	< 0,001

Uji t sampel berpasangan menghasilkan nilai t sebesar $-13,2$ dengan derajat kebebasan (df) 28 dan nilai signifikansi (p) kurang dari 0,001. Perbedaan yang signifikan antara skor pra-tes dan pasca-tes siswa ditunjukkan oleh nilai p kurang dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media narasi berantai bersama dengan pendekatan bermain peran secara signifikan meningkatkan hasil belajar anak-anak kelas lima di SDK Maria Ferrari.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik peran (*role playing*) berbantuan media cerita berantai memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDK Maria Ferrari. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dari 81,6 pada tes awal menjadi 92,8 pada tes akhir, serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kusmana & Putri (2025) yang menyatakan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar langsung. Penelitian lain oleh Arifin et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis peran membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui simulasi situasi nyata. Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi sosial (Piaget; Vygotsky).



Gambar 1. Anak-anak bermain drama singkat tentang menjaga tanaman

Temuan studi ini secara teoritis mendukung perspektif pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan bagaimana siswa secara aktif menciptakan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar praktis (Datuzuhriah et al., 2025). Melalui pendekatan peran, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam pendidikan mereka dengan mengambil peran tertentu dan mengalami situasi yang relevan dengan materi pelajaran. Melalui latihan-latihan ini, siswa menyerap, memahami, dan menghubungkan pengetahuan dengan situasi yang mereka gambarkan, selain hanya menerimanya secara pasif. Menurut para ahli, pembelajaran berbasis pengalaman lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa (Prasasty et al., 2025).



Gambar 2. Drama Membuang sampah pada tempatnya

Penggunaan media cerita berantai dalam penelitian ini berperan penting dalam meningkatkan efektivitas penerapan metode *role playing*. Media cerita berantai mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengembangan alur cerita, dialog,

dan peran, sehingga kreativitas, kemampuan berbahasa, serta keterlibatan emosional siswa terhadap materi pembelajaran dapat berkembang secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Saptono et al., 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis cerita mampu meningkatkan pemahaman konsep karena siswa terlibat dalam proses berpikir imajinatif dan reflektif. Selain itu, Mecriyani et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan media cerita dalam pembelajaran sekolah dasar meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian lain oleh Apriliani et al. (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis cerita kolaboratif dapat meningkatkan partisipasi dan ketekunan belajar siswa. Lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan tersebut berkontribusi pada meningkatnya minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa bermain peran (*role-playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, keterlibatan, dan keterampilan sosial (Wulandari et al., 2023). Menurut beberapa penelitian, siswa yang belajar melalui peran-peran lebih cenderung berani dalam mengemukakan ide-ide mereka, lebih percaya diri, dan lebih mudah memahami materi pelajaran karena mereka belajar melalui peran yang mereka mainkan (Indriani et al., 2025). Dalam konteks yang serupa, telah dibuktikan bahwa penggunaan media berbasis cerita meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konseptual, dan keterlibatan belajar siswa (Istiqomah & Lailiyah, 2023). Pembelajaran menjadi lebih kontekstual, dinamis, dan bermakna ketika media cerita berantai dan pendekatan peran digabungkan (Andiyani et al., 2025).



Gambar 3. Murid menyimpulkan materi pembelajaran

Bukti empiris keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini ditunjukkan oleh hasil uji statistik yang memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor tes awal dan tes akhir siswa. Nilai statistik t yang tinggi serta nilai signifikansi yang sangat rendah ($p < 0,001$) mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa terjadi setelah penerapan metode *role playing* berbantuan media cerita berantai, dan bukan disebabkan oleh faktor kebetulan semata. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kusmana & Putri (2025) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis peran memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian lain oleh Arifin et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan simulasi peran yang didukung media kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Secara teoretis, hasil penelitian ini konsisten dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Piaget; Vygotsky), sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selanjutnya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan cerita berantai tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga pada perkembangan aspek afektif dan sosial siswa, seperti keberanian, kerja sama tim, dan kemampuan komunikasi. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Nindialisma et al., 2025) yang menyatakan bahwa metode bermain peran efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kepercayaan diri siswa. Selain itu, Mecriyani et al. (2025) menemukan bahwa pembelajaran berbasis cerita mampu menciptakan lingkungan kelas yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kesesuaian antara hasil penelitian ini dan temuan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kombinasi metode *role playing* dan media cerita berantai merupakan pendekatan yang relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar yang menekankan keaktifan, pengalaman belajar langsung, dan pengembangan kompetensi siswa secara holistik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan media cerita berantai memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDK Maria Ferrari. Secara kognitif, peningkatan hasil belajar terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa dari 81,6 pada tes awal menjadi 92,8 pada tes akhir, yang diperkuat oleh hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan simulasi peran mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara lebih optimal.

Selain aspek kognitif, penerapan metode *role playing* berbantuan cerita berantai juga berdampak positif terhadap keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlibat secara aktif dalam diskusi, pengembangan alur cerita, dan pelaksanaan peran, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Dari aspek afektif dan sosial, metode ini mendorong berkembangnya kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, serta keterampilan komunikasi siswa melalui aktivitas kolaboratif dan interaksi antarsiswa. Dengan demikian, penggunaan metode *role playing* berbantuan media cerita berantai tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan kompetensi sosial dan afektif siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini layak dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam pembelajaran sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang diperoleh, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut. Pertama, bagi guru sekolah dasar, metode *role playing* berbantuan media cerita berantai disarankan untuk diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, keaktifan, serta aspek afektif dan sosial siswa. Guru perlu merancang skenario peran dan alur cerita yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran agar keterlibatan siswa dapat berlangsung secara optimal.

Kedua, bagi sekolah, penerapan pembelajaran berbasis aktivitas dan pengalaman langsung seperti *role playing* perlu didukung melalui penyediaan sarana pembelajaran, pelatihan guru, serta kebijakan sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran di kelas. Lingkungan belajar yang kondusif akan membantu guru mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan kelompok kontrol, memperluas jumlah sampel, atau mengkaji pengaruh metode *role playing* berbantuan media cerita berantai terhadap variabel lain, seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau keterampilan komunikasi siswa. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan pada jenjang atau mata pelajaran yang berbeda untuk memperkuat generalisasi hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, L. M. N., Nastiti, I. F., Widayanti, F. D., & Komariyah, S. (2025). PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER TOKOH DAN NILAI MORAL DALAM PEMBELAJARAN NOVEL. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 5(2), 102–112. <https://doi.org/10.51878/secondary.v5i2.5394>
- Akhiruddin, H. R., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). PEMANFAATAN CERITA INTERAKTIF DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA YANG INOVATIF. *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)*, 12(2), 193–208. <https://doi.org/10.35706/judika.v12i2.11574>
- Alam, B. (2023). Strategi Pembelajaran Dengan Metode Role Play Dalam Meningkatkan Sikap Kejujuran Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 35 Surabaya. *An-Nafah: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 3(2), 117–131. <https://doi.org/10.64469/an-nafah.v3i2.46>
- Andiyani, E., Maulana, F. R., & Wardana, D. (2025). Strategi Role Playing Terintegrasi Literacy Cloud dalam Penguatan Pemahaman Teks Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Didaktika*, 5(1), 126–139. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v5i1.82273>
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS TINGGI. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>

- Apriliani, M., Putri, S. A., & Unzzila, U. (2024). Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.493>
- Datuzuhriah, I., Syifaurrehman, S., Harto, K., & Suryana, E. (2025). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Rambutan. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 1–16. <https://doi.org/10.32678/geneologipai.v12i1.11347>
- Harnon, H. (2023). Efektivitas Metode Role Playing Berbantuan Teks Drama dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3311–3314.
- Indriani, N., Sunanto, L., & Hadiansah, D. (2025). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN RASA PERCAYA DIRI SISWA MELALUI METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 369–381. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33454>
- Istiqomah, W. N., & Lailiyah, S. (2023). Efektivitas Media Cerita Bergambar Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Itasni, K., Diplan, D., Shukuri, H., Enjeli, E., & Pribadi, F. A. (2025). PENERAPAN MEDIA GAMBAR SERI DENGAN TEKNIK CERITA BERANTAI DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DI KELAS IV SDN 5 PALANGKA. *JURNAL PENDIDIKAN*, 26(1), 73–81. <https://doi.org/10.52850/jpn.v26i1.19542>
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2). <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Kasmiati, K. (2025). Optimalisasi Pendidikan Anak Usia Dini dalam Membangun Fondasi Karakter dan Kognitif Anak. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5458–5461. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.8015>
- Kusmana, D. A., & Putri, S. M. (2025). Implementasi Pendekatan Joyful Learning Berbasis Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 294–299. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299>
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95–106. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
- Nindialisma, T. C., Sadtyadi, H., & Ngadat, N. (2025). PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN KERJASAMA DAN KOMUNIKASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS KURIKULUM MERDEKA DI KELAS VB SDN 7 WONOGIRI. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 590–600. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5296>
- Prasasty, A. T., Handayani, Y., & Suharyati, H. (2025). Pendekatan Konstruktivisme: Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Aktif di Sekolah. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2048–2054. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7091>
- Rahmadhani, A., Adelya, D., Ayu, D. R., & Khoirunnisa, H. A. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN METODE CERAMAH, DISKUSI, DAN TANYA JAWAB PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS TINGGI (Kelas VI) SDN 80/I Batang Hari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 228–240.
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, W., & Wahyono, H. (2020). ROLE-PLAYING MODEL: IS IT EFFECTIVE TO IMPROVE STUDENTS' ACCOUNTING LEARNING MOTIVATION AND LEARNING ACHIEVEMENTS? *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 133–143. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.24781>

- Setiyani, N., Sumarno, S., & Ngatmini, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5220–5226. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1219>
- Sri Legowo, Y. A. (2022). GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Sugiro, S., Rozak, D. L., & Pratiwi, D. A. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas 4 SDN Kedokan Agung II. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 254. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i2.8748>
- Tombuku, A. D., & Melati, F. V. (2025). ANALISIS HAMBATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V DALAM MATA PEBELAJARAN IPA SDN 09 RANGKANG. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(2), 101–113. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i2.5416>
- Wa Ode Delsi Mecriyani, Muhammad Yusnan, Marsanda Marsanda, Sindi Cahyani, & Melisa Melisa. (2025). Praktik Media Interaktif Dalam Meningkatkan Kondisi Kelas Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(6), 1–13. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.277>
- Wulandari, S. I., Nuryadi, N., & Wargana, M. B. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12142–12147. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8320>
- ZAINUL ARIFIN, M., ANWAR BADRUTTAMAM, C., & PURWANTORO, F. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBASIS SIMULASI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH MATERI ZAKAT FITRAH DI MI TARBIYATUL ISLAM KRAKSAAN PROBOLINGGO. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 182–187. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4666>