

LITERATURE REVIEW: PENGARUH MODEL ROLE PLAYING DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS

Elsy Listi Aprianti¹, Budi Febriyanto²

^{1,2}Universitas Majalengka, Jl. K.H. Abdul Halim No. 103, Majalengka, Jawa Barat, Indonesia
Email: listiaprantielsy@gmail.com

Article History

Received: 23-12-2024

Revision: 06-01-2025

Accepted: 08-01-2025

Published: 10-01-2025

Abstract. This study aims to analyze the influence of the role playing learning model combined with audio-visual media on students' learning interests. The role playing model provides opportunities for students to actively participate by acting out certain situations that are relevant to the learning material, while audio-visual media is used to strengthen students' understanding through visualization and interesting narratives. The combination of the two is designed to create an interactive and fun learning atmosphere, so that it can increase students' motivation to learn. The research method uses a literature study approach by analyzing 20 scientific articles published during the 2020–2024 period. The data was collected through platforms such as Google Scholar and ResearchGate using the keywords "Role Playing," "Audio Visual Media," and "Learning Interest in IPAS.". The data were analyzed in a qualitative descriptive manner, focusing on the main findings of each article. The results of the study show that the use of the role playing model with audio-visual media significantly increases students' interest in learning. Students become more enthusiastic, actively involved in learning, and show a better understanding of the subject matter. The results of the study also revealed that the application of this model is not only effective in increasing learning interest, but also has the potential to develop students' critical thinking, communication, and collaboration skills.

Keywords: Role Playing, Audio Visual Media

Abstrak. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran *role playing* yang dikombinasikan dengan media audio visual terhadap minat belajar siswa. Model *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dengan memerankan situasi tertentu yang relevan dengan materi pembelajaran, sedangkan media audio visual digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa melalui visualisasi dan narasi yang menarik. Kombinasi keduanya dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian menggunakan pendekatan studi literatur dengan menganalisis 20 artikel ilmiah yang dipublikasikan selama periode 2020–2024. Data dikumpulkan melalui platform seperti Google Scholar dan ResearchGate menggunakan kata kunci "*Role Playing*," "*Audio Visual Media*," dan "*Learning Interest in IPAS*." Data dianalisis secara deskriptif kualitatif, dengan fokus pada temuan utama dari masing-masing artikel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* dengan media audio visual secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, terlibat aktif dalam pembelajaran, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Hasil studi juga mengungkapkan bahwa penerapan model ini tidak hanya efektif untuk meningkatkan minat belajar, tetapi juga potensial untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi siswa.

Kata Kunci: *Role Playing*, Media Audio Visual, Minat Belajar

How to Cite: Aprianti, E. L., & Febriyanto, B. (2025). *Literature Review: Pengaruh Model Role Playing dengan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS*. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 330-339. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2457>

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu proses penting dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa (Pramawati et al., 2024). Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya memerlukan penyampaian materi yang baik, tetapi juga mencakup strategi dan metode yang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh pendidik adalah rendahnya minat belajar siswa, yang dapat memengaruhi hasil belajar mereka secara keseluruhan (Cahyono, 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran *role playing* dengan media audio visual menjadi salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa (Jalilah, 2021a). *Role playing* memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam simulasi situasi tertentu yang relevan dengan materi pembelajaran (Yuliani et al., 2023). Dengan adanya media audio visual, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Kombinasi ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Syahputri et al., 2023).

Mata pelajaran IPAS sering kali dianggap sulit oleh sebagian siswa karena sifatnya yang teoritis dan menuntut pemahaman konsep secara mendalam (Lubis & Nasution, 2024). Hal ini mengharuskan pendidik untuk menggunakan pendekatan yang kreatif dalam menyampaikan materi agar siswa dapat memahami konsep secara konkret. Penggunaan model *role playing* dengan dukungan media audio visual dianggap dapat mengatasi hambatan ini (Saputri & Yamin, 2022a). Dengan bermain peran, siswa dapat memahami materi melalui pengalaman langsung, sementara media audio visual membantu memberikan gambaran nyata yang mendukung pemahaman mereka. Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Mashuri et al., 2021). Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat berdampak negatif pada pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah model *role playing* dengan media audio visual mampu memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa (Hafiza & others, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan

pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini diharapkan dapat menjawab dua pertanyaan utama dalam rumusan masalah, yaitu apakah terdapat pengaruh dan seberapa besar pengaruh model *role playing* dengan media audio visual terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan teoretis, tetapi juga implikasi praktis yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka tematik dengan memanfaatkan data sekunder sebagai sumber utama dalam proses penelitian. Data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara, seperti dokumen atau informasi dari pihak lain (Sugiyono, 2019). Data yang digunakan dalam penelitian ini telah tersedia sebelum proses penelitian dilakukan oleh penulis. Pengumpulan data literatur dilakukan melalui *platform database* seperti Google Scholar dan ResearchGate, dengan menggunakan kata kunci “*Role Playing*,” “*Audio Visual Media*,” dan “*Learning Interest in IPAS*”. Proses pencarian difokuskan pada publikasi dalam kurun waktu lima tahun terakhir, yaitu dari tahun 2020 hingga 2024. Dari hasil pencarian awal, ditemukan banyak artikel yang membahas topik tersebut.

Tahap berikutnya adalah menyaring artikel-artikel yang paling relevan dengan fokus penelitian berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dalam tabel 1. Setelah melalui proses seleksi yang ketat, peneliti memilih 20 artikel yang paling sesuai. Artikel-artikel ini secara khusus membahas pengaruh model *role playing* berbantuan media audio visual terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 1. Kriteria pemilihan artikel

Kriteria	Termasuk	Tidak Termasuk
Waktu Penerbitan	2020-2024	Sebelum 2020
Bahasa	Indonesia	Selain Indonesia
Aksesibilitas	Tersedia Teks	Tidak dapat diakses

Penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik sebagai metode analisis data. Analisis tematik merupakan pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari data yang tersedia (Arikunto, 2013). Dalam konteks tinjauan pustaka, teknik ini dimanfaatkan untuk mengenali dan menyusun tema-tema utama yang ditemukan dalam literatur yang dikaji, sehingga memungkinkan peneliti untuk menyajikan tema-tema tersebut secara sistematis. Setelah artikel yang sesuai dengan

kriteria penelitian teridentifikasi, data dianalisis dengan menggunakan pengkodean yang disusun dalam bentuk tabel. Tahap pertama dari analisis adalah pengkodean terbuka (*open coding*), yaitu proses analisis dan pengkategorian (Sugiyono, 2016). Tahap selanjutnya adalah pengkodean aksial (*axial coding*), di mana kategori-kategori yang telah ditentukan dihubungkan dengan subkategori yang relevan (Sugiyono, 2019). Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan yang lebih mendalam antara tema-tema yang ditemukan, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif.

HASIL

Berdasarkan kata kunci dan kriteria yang dapat dilihat pada di atas, didapat 20 artikel yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Temuan artikel

No	Judul	Penulis	Metode	Tahun
1	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role playing</i> terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar	Rahma Saputri	Kuantitatif	2022
2	Analisis Model Pembelajaran <i>Rolle Playing</i> dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar	Debi Febianto, Sasmi Nelwati, Afdalilham Dani	Library Research	2024
3	Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role playing</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP YP PGRI 4 Makassar	Syahrani Karim	PTK	2022
No	Judul	Penulis	Metode	Tahun
4	Pengaruh Model <i>Role playing</i> terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Matematika SMP	Agus Yulianto, Dian Nopitasari, Ihlasiani Permata Qolbi, Rini Aprilia	Kuantitatif	2020
5	Pengaruh Media Youtube terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Indonesia	Tina Nurwanti, Savitri Suryandari, Noviana Desiningrum	Kuantitatif	2024
6	Peningkatan Motivasi Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media Audio Visual	Rusmiati, Dhevy Puswiartika, Mahfud Mahmud Gamar	Kualitatif	2024
7	Pengaruh Model Pembelajaran POE (<i>Prediction, Observation and Explanation</i>) Berbantuan Media Audio Visual terhadap Pemahaman Konsep Siswa	Hermalina Daulay, Bobby Syefrinando, Rahmi Putri Wirman, Ahmad Fauzi	Kuantitatif	2023

8	Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Biologi pada Peserta Didik	Halim Simatupang, Nadya Dewi Syahputri, Frans Joko Waldy Purba, Ade Fitria Ningsih, Widya Arwita	Study Literatur	2023
9	Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros	Riniwanti, Nursalam, Jamaluddin Arifin	Kuantitatif	2024
10	Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar	Siti Nurhasanah, Zunidar	Kuantitatif	2024
11	Merangsang Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Sosiodrama untuk Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah	Siti Rahmi Jalilah	Kajian Pustaka	2021
12	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role playing</i> terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar	Rahma Saputri, Yamin	Kuantitatif	2022
13	Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran <i>Role playing</i> di Sekolah Dasar	Solihin Ichas Hamid, Dinie Anggraeni Dewi, Andika Rizky Nugraha, Wahdini Rohmah Jaelani, Yessi Vichaully	Kuantitatif	2021
No	Judul	Penulis	Metode	Tahun
14	Peran Media Audio Visual Berbasis Animaker dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	Farinda Malikha Saputri, Bagas Krisna Mukti, Bintang Putri Puspo Negoro, Vinna Rosidah, Sri Mulyati	Kajian Pustaka	2024
15	Studi Komparasi Metode Pembelajaran <i>Role playing</i> dan Demonstrasi terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar	Dina Muta'allimatul Khoiro, Akhwani, Muslimin Ibrahim, Syukron Djazilan	Kuantitatif	2021
16	<i>The Nurturant Effects of Learning Video Project in Curriculum Students Course In Primary Teacher Education of Universitas Pelita Harapan</i>	Juniriang Zendrato, Mega Natalia Sambonwaman	Kualitatif	2020

17	Pengembangan LKPD Berbasis <i>Role playing</i> pada Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dengan Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Nurul Sahpitri Tanjung	Pengembangan	2020
18	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role playing</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Mulya Yusnarti, Lili Sutyaningsih	Kuantitatif	2021
19	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role playing</i> Materi Bolavoli terhadap Pembentukan Karakter Siswa	Maftukin Hudaha, Fajar Ari Widiyatmokob, Osa Malikic, Galih Dwi Pradiptad	Kuantitatif	2020
20	Penerapan Model Pembelajaran <i>Role playing</i> Dalam Pembelajaran IPS pada Materi Kegiatan Ekonomi SD Kelas V	Annisa Maghfira Pramawati, Chairunnisa Ussabrina, Dinda Ayu Putri, Arita Marini, Mahmud Yunus	Kualitatif	2024

DISKUSI

Pendidikan modern semakin menuntut pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa (Hudah et al., 2020). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *role playing* yang dikombinasikan dengan media audio visual. Model ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran (Zendrato & Sambonwaman, 2020). Minat belajar yang tinggi sering kali menjadi kunci keberhasilan dalam memahami materi pelajaran secara mendalam (Hamid et al., 2021). Model *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan situasi tertentu sesuai dengan tema pembelajaran (Hermalina Daulay, 2022). Dalam proses ini, siswa dapat menggali kreativitas dan empati mereka. Ketika dikombinasikan dengan media audio visual, seperti video atau animasi, model ini semakin efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami (Karim, 2022).

Penggunaan *role playing* memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Aktivitas ini membuat mereka merasa memiliki peran penting dalam proses belajar, sehingga meningkatkan antusiasme dan motivasi mereka (Tanjung & Ramadhina, 2024). Ketika siswa memerankan situasi nyata, mereka juga cenderung lebih memahami relevansi materi dengan

kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya meningkatkan minat belajar (Simatupang et al., 2024). Media audio visual memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi secara visual dan auditori secara bersamaan, yang dapat membantu siswa dengan berbagai gaya belajar (Nurhasanah, 2024). Misalnya, siswa visual dapat memahami materi melalui gambar dan video, sementara siswa auditori dapat menangkap informasi dari narasi atau suara (Nurwanti et al., 2024). Kombinasi ini meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menarik perhatian siswa. Ketika *role playing* dipadukan dengan media audio visual, siswa tidak hanya bermain peran tetapi juga mendapatkan visualisasi nyata dari situasi yang sedang dipelajari (Riniwanti et al., 2024). Sebagai contoh, dalam pembelajaran sejarah, siswa dapat memerankan tokoh-tokoh penting sambil menonton video dokumenter terkait peristiwa tersebut. Hal ini membantu siswa untuk lebih memahami dan menghayati materi Pelajaran (Rusmiati et al., 2024).

Kombinasi model *role playing* dengan media audio visual dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis (Khoiro & Akhwani, 2021). Siswa yang biasanya kurang tertarik belajar menjadi lebih antusias karena materi disampaikan dengan cara yang tidak monoton. Dengan demikian, metode ini dapat mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran (Jalilah, 2021b). Hasil penelitian (Saputri & Yamin, 2022b) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang signifikan dalam penggunaan Model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar. Selain itu hasil penelitian (Yusnarti & Suryaningsih, 2021) menunjukkan bahwa Siswa yang belajar dengan metode ini cenderung menunjukkan peningkatan dalam partisipasi aktif, rasa percaya diri, dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Yulianto et al., 2020) bahwa a hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam menggunakan metode pembelajaran *role playing* mengalami perbedaan yang signifikan dari sebelum dilakukannya treatment dengan sesudah dilakukan treatment yakni dengan nilai posttest sebesar 89,29 dan nilai pretest sebesar 55,00. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika media pembelajaran yang digunakan menarik perhatian mereka.

Model pembelajaran *role playing* yang dipadukan dengan media audio visual terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa (Febianto et al., 2024). Metode ini tidak hanya relevan dalam pembelajaran berbasis kompetensi, tetapi juga sesuai untuk berbagai jenjang pendidikan (Sundari, 2024). Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan pendekatan ini dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk materi yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam dan keterlibatan aktif siswa. Pemanfaatan teknologi

dalam pembelajaran akan memberikan dampak yang lebih signifikan jika diterapkan secara kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa

KESIMPULAN

Model pembelajaran *role playing* yang dipadukan dengan media audio visual terbukti memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Kombinasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Media audio visual memperkuat pemahaman konsep melalui penyajian informasi secara visual dan auditori, sementara aktivitas bermain peran meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi siswa. Berdasarkan hasil studi literatur yang kami lakukan terhadap model pembelajaran *role playing* dengan media audio visual, dengan mengacu pada hasil penelitian di 20 artikel ilmiah selama periode 2020–2024, didapatkan bahwa kombinasi model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian terkait pengaruh kombinasi ini terhadap aspek lain seperti kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan kolaborasi masih jarang ditemukan, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memperluas pemahaman mengenai manfaat penerapan metode ini.

REKOMENDASI

Dari hasil studi literatur yang kami lakukan, saran dari kami adalah bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dengan media audio visual sangat cocok digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Namun, jika peneliti ingin melakukan penelitian yang lebih inovatif, kombinasi model ini juga dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan kolaborasi siswa, serta meningkatkan efektivitas hasil belajar secara keseluruhan.

REFERENSI

- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. In *Rineka Cipta*.
- Cahyono, H. (2023). Model Pembelajaran Audio-Visual untuk Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IX di MTs Darul Hikmah Ngompak. *Jurnal Jendela Matematika*, 1(01), 5–10.
- Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(1), 126–134. <https://doi.org/10.69693/Ijim.V2i1.177>

- Hafiza, R., & Others. (2024). The use of Audio Visual Media to Support the *Role playing* Method: A Case Study of Theatre Learning in Cultural Arts Subjects. *Avant-Garde: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan*, 2(2), 134–140.
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran *Role playing* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731–5738. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1602>
- Hermalina Daulay. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran POE (Prediction, Observation and Explanation) Berbantuan Media Audio Visual terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 30 Muaro Jambi. *γ787*, 7(8.5.2017), 2003–2005. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Hudah, M., Widiyatmoko, F. A., Osa, M., & Pradipta, G. D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Materi Bolavoli terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Journal of Physical Activity*, 1(2), 84–90.
- Jalilah, S. R. (2021a). Merangsang Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Sosiodrama untuk Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5953–5960.
- Jalilah, S. R. (2021b). Merangsang Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Sosiodrama untuk Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5953–5960. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1657>
- Karim, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role playing* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP YP PGRI 4 Makassar. *Educator : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(2), 168–174. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i2.1305>
- Khoiro, D. M., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Role playing* dan Demonstrasi terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3352–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359>
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode *Role playing* terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028.
- Mashuri, I., Rofiq, A., & Ismawati, M. (2021). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ibnu Sina Genteng. *Incare, International Journal of Educational Resources*, 2(4), 452–462.
- Nurhasanah, S. (2024). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3497–3504. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1123>
- Nurwanti, T., Suryandari, S., Desiningrum, N. (2024). *Pengaruh Media Youtube terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Indonesia. Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(3), 296–311. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i3.172>
- Pramawati, A. M., Ussabrina, C., Putri, D. A., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* dalam Pembelajaran IPS pada Materi Kegiatan Ekonomi SD Kelas V. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 8(7), 71–80.

- Riniwanti, R., Nursalam, N., & Arifin, J. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 4(1), 263–277. <https://doi.org/10.53299/Jppi.V4i1.477>
- Rusmiati, Puswiartika, D., & Gamar, M. M. (2024). Peningkatan Motivasi Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1), 211–221. <https://doi.org/10.30605/Jsgp.7.1.2024.3624>
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022a). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280.
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022b). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.3472>
- Simatupang, H., Syahputri, N. D., Joko, F., Purba, W., & Ningsih, A. F. (2024). *Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Biologi pada Peserta Didik*. 4, 13888–13895.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sundari, E. (2024). Cendikia Pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/Sindoro.V3i9.252>
- Syahputri, S., Nasution, I. S., & Syamsuyurnita, S. (2023). Pengaruh Metode *Role playing* terhadap Kemampuan Siswa dalam Memahami Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Thailand. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 9088–9096.
- Tanjung, N. S., & Ramadhina, S. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis *Role playing* pada Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dengan Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(2), 57–65. <https://doi.org/10.61132/Sadewa.V2i2.743>
- Yuliani, N. W., Werang, B. R., & Widiana, I. W. (2023). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Media Elektronik Berbasis *Role playing* terhadap Karakter Moral dan Agama Anak TK Saraswati 1 Denpasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2935–2942.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model *Role playing* terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/Jsgp.3.1.2020.173>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V2i3.89>
- Zendrato, J., & Sambonwaman, M. N. (2020). The Nurturant Effects of Learning Video Project in Curriculum Students Course in Primary Teacher Education of Universitas Pelita Harapan. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 624–636. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i3.412>