

LITERATURE REVIEW: EFEKTIVITAS MODEL ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Indah Firma Sari¹, Elfia Sukma², Inggria Kharisma³

^{1, 2, 3}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: indahfirmasari59@gmail.com

Article History

Received: 15-05-2026

Revision: 06-06-2026

Accepted: 18-06-2026

Published: 23-06-2026

Abstrak. The purpose of this study was to analyze the effectiveness of using the role-playing learning model in improving student learning activities in Social Studies (IPS) at the elementary school level. This study employed a qualitative method with a literature review, which involved analyzing and summarizing various relevant research findings. The data used were secondary data taken from scientific journal articles published between 2020 and 2026, through academic platforms such as Google Scholar. The article selection process was carried out based on certain criteria to obtain 10 articles that matched the research focus. To analyze the data, a qualitative descriptive analysis was used through steps such as identification, selection, assessment, and integration of findings. The results of this study indicate that the role-playing learning model is very effective in improving student learning activities, as evidenced by increased student participation, interaction, and engagement during the learning process. Furthermore, this model also helps improve collaboration, conceptual understanding, and student learning outcomes. This effectiveness is supported by the characteristics of the role-playing model, which makes students the main actors in the learning process. Thus, the role-playing learning model can be an alternative learning strategy that can improve the activity and quality of social studies learning in elementary schools.

Keywords: Role Playing, Learning Activeness, Social Studies Learning

Abstract. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis seberapa efektif penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur, yaitu menganalisis dan merangkum berbagai hasil penelitian yang relevan. Data yang digunakan merupakan data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal ilmiah yang diterbitkan pada tahun 2020–2026 melalui platform akademik seperti *Google Scholar*. Proses pemilihan artikel dilakukan berdasarkan kriteria tertentu sehingga diperoleh 10 artikel yang sesuai dengan fokus penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan identifikasi, seleksi, evaluasi, dan sintesis temuan dari berbagai sumber yang telah dipilih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi, interaksi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, model ini juga berkontribusi terhadap peningkatan kerja sama, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa. Efektivitas tersebut didukung oleh karakteristik model *role playing* yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas dan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Role Playing, Keaktifan Belajar, Pembelajaran IPS

How to Cite: Sari, I. F., Sukma, E., & Kharisma, I. (2026). *Literature Review: Efektivitas Model Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (3), 4256-4264. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i3.5719>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar sangat penting dalam membantu siswa memahami kehidupan sosial, nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi berbagai hal yang terjadi di sekitar mereka. IPS bukan hanya digunakan untuk meng transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membantu membentuk sikap sosial dan karakter siswa agar mereka bisa menjadi warga negara yang peduli dan bertanggung jawab. Dalam era pendidikan abad ke-21, pembelajaran harus mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan berkreasi, yang hanya bisa dicapai jika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajarnya. Namun, di lapangan, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode tradisional yang diarahkan oleh guru, sehingga siswa sering kali tidak aktif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Kondisi ini menyebabkan penurunan keaktifan belajar siswa, sehingga berdampak pada tingkat pemahaman dan hasil belajar yang mereka capai (Putri & Lingga, 2025).

Secara bersamaan dengan penerapan Kurikulum Merdeka, pembelajaran dirancang agar lebih fleksibel, sesuai dengan konteks, dan berfokus pada siswa dengan memperhatikan karakteristik serta kebutuhan belajar setiap anak (Mulyasa, 2023). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Model *role playing* adalah salah satu pendekatan yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPS. Melalui model ini, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mengalami langsung situasi sosial yang dipelajari, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan sosial mereka (Kristin, 2018).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa menggunakan model *role playing* dapat membuat siswa lebih aktif, ikut serta lebih banyak, dan berinteraksi lebih baik dalam pembelajaran mata pelajaran IPS (Hidayati & Wardhani, 2022). demikian, Meskipun demikian, hasil penelitian tersebut masih bersifat parsial dan tersebar dalam berbagai konteks penelitian yang berbeda, sehingga belum memberikan gambaran yang utuh mengenai efektivitas model tersebut secara menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dengan praktik pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional belum adanya sintesis yang komprehensif dari berbagai hasil penelitian terkait model *role playing* maka dilakukanlah penelitian lanjutan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan melakukan *literature review* terhadap berbagai penelitian sebelumnya untuk menganalisis sejauh mana model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan

keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dalam studi tentang model pembelajaran inovatif di bidang pendidikan IPS dan berkontribusi dalam perkembangan teori pembelajaran aktif. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para guru dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode *literature review* atau studi kepustakaan. Metode ini dilakukan dengan menelaah, menganalisis, dan menggabungkan berbagai sumber buku dan artikel yang berkaitan, agar memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini, dilakukan *literature review* untuk mempelajari berbagai penelitian sebelumnya mengenai kemampuan model pembelajaran peran (*role playing*) dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data sekunder yang berasal dari berbagai sumber seperti artikel jurnal, skripsi, buku, serta publikasi ilmiah lainnya yang relevan dengan topik penelitian (Sugiyono, 2019). Data tersebut didapat dengan mencari informasi di berbagai sumber literatur yang tersedia di basis data akademik seperti *Google Scholar* dan perpustakaan online perguruan tinggi, menggunakan kata kunci seperti “*role playing*,” “keaktifan belajar,” “pembelajaran IPS,” dan “sekolah dasar.” Pencarian literatur dibatasi pada artikel yang diterbitkan antara tahun 2020–2026 karena rentang waktu tersebut dianggap mampu merepresentasikan perkembangan penelitian terkini mengenai penerapan model *role playing* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selain itu, pembatasan periode ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang digunakan masih relevan dengan kondisi, karakteristik peserta didik, serta perkembangan kurikulum dan praktik pembelajaran yang berlaku saat ini, sehingga hasil kajian yang diperoleh lebih aktual dan sesuai dengan konteks pendidikan masa kini.

Tahap selanjutnya yaitu melakukan memilih artikel sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan, yaitu kriteria untuk memasukkan dan tidak memasukkan artikel, seperti yang terlihat pada Tabel 1. Proses seleksi ini dilakukan agar bisa mendapatkan artikel yang sesuai dengan topik penelitian yang dibahas. Artikel yang memenuhi kriteria dipilih untuk dianalisis lebih lanjut, terutama penelitian yang membahas penggunaan model pembelajaran peran dan dampaknya terhadap tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

di tingkat sekolah dasar.

Tabel 1. Kriteria seleksi literatur

Kriteria	Termasuk	Tidak Termasuk
Tahun Publikasi	2020-2026	Sebelum 2020
Bahasa	Indonesia	Selain Indonesia
Aksebelitas	Tersedia teks	Tidak dapat di akses

Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan metode analisis kualitatif deskriptif. Tahapan analisis mencakup mengenali sumber-sumber yang sesuai, memilih artikel, mengevaluasi isi penelitian, dan menggabungkan hasil dari penelitian yang telah dipilih (Sugiyono, 2019). Analisis dilakukan dengan mempelajari tujuan penelitian, metode yang digunakan, serta temuan utama dari setiap artikel, lalu menggabungkan berbagai temuan tersebut untuk mendapatkan kesimpulan mengenai tingkat keefektifan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar.

HASIL

Berdasarkan kata kunci dan kriteria yang telah ditentukan, diperoleh beberapa artikel yang relevan dengan topik penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Artikel-artikel tersebut kemudian dianalisis dan dirangkum sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Temuan artikel

No	Judul	Penulis	Metode	Tahun
1.	Pengaruh Metode <i>Role playing</i> terhadap Keaktifan Siswa Kelas V dalam Mata Pelajaran IPS di SD 141 Pekanbaru	Oriza Sativa Putri & Leny Julia Lingga	Kuantitatif	2025
2.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Role playing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar	Mutiawati Mutiawati, Nisa Hastarina, Rafni Fajriati, Nelly Nelly	PTK	2024
3.	Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa pada Mata Pelajaran IPS melalui Metode <i>Role playing</i> di Kelas IV Sekolah Dasar	Putri Nur Fadhilah, Indah Wardatussa'idah, Mahmud Yunus	PTK	2026
4.	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Role playing</i> Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 24 Surabaya.	Rifky Aziza, Agung Stiawan, Niswatin, Riyadi	Quasi Eksperimen	2025
5.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Role playing</i> untuk Meningkatkan	Titi Anjarini	PTK	2021

	Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.			
6.	Pengaruh Model <i>Role playing</i> terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 019 Lumban Purba	Risma Hartiti Tampubolon & Rahma Fitriani	Quasi Eksperimen	2025
7.	Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode <i>Role playing</i> di SDN 12 Mataram	Lilis Nur Isnaini, Amrullah Amrullah, Dika Areka	PTK	2025
8.	Penerapan Metode <i>Role playing</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 5 Jatiguwi	Hanik Hidayati, Dyah Ayu Pramoda Wardhani	PTK	2022
9.	Penerapan Metode <i>Role playing</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VI pada Pembelajaran IPAS	Annisa Amalia, Bella Silvesteria Damanik, Faizati umu Aimanah, Candra Rindi Irawan	PTK	2025
10.	Pemanfaatan <i>Role playing</i> untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPS kelas XI di MTS Miftahul Muhtadin Kayen Pati	Kiswatul Abidah, Dany Miftah M Nur, Fattis Saummil Azizah	PTK	2025

DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian terhadap artikel-artikel yang telah dipilih, terbukti bahwa model pembelajaran peran (*role playing*) sangat efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar. Ini didukung oleh beberapa penelitian yang langsung mempelajari variabel keaktifan belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Lingga (2025) menunjukkan bahwa penggunaan model peran mempunyai dampak yang cukup besar dalam meningkatkan keaktifan siswa saat belajar mata pelajaran IPS. Penemuan serupa juga disampaikan oleh Isnaini et al., (2025) dan Hidayati & Wardhani (2022) yang menyatakan bahwa penerapan model peran memang dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa secara nyata jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Dari sudut pandang analitis, keberhasilan model *role playing* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa sangat tergantung pada ciri khas model itu sendiri yang mengangkat siswa sebagai pelaku utama dalam proses belajar. Dalam kegiatan bermain peran, siswa diharapkan turut serta secara langsung dalam situasi belajar, seperti berinteraksi, berkomunikasi, dan menjelajahi peran yang diberikan. Hal ini membuat siswa lebih rajin bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat mereka selama proses belajar berlangsung.

Penelitian oleh Amalia et al., (2025) menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa secara nyata, terlihat dari peningkatan keterlibatan siswa dalam berdiskusi dan mengikuti kegiatan kelompok. Dengan demikian, model *role playing* tidak hanya meningkatkan keaktifan secara fisik, tetapi juga keaktifan mental dan sosial siswa.

Penguatan terhadap temuan ini juga dapat dilihat dari penelitian lain yang meskipun tidak secara langsung mengukur keaktifan, tetapi menunjukkan dampak positif model *role playing* terhadap aspek pembelajaran yang berkaitan erat dengan keaktifan. Contohnya, penelitian oleh Mutiawati et al., (2024) menunjukkan bahwa model *role playing* sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa saat mempelajari mata pelajaran IPS. Selain itu, Arifin & Ismayana (2024) mengatakan bahwa model *role playing* bisa meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS dengan cara membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses belajar. Penelitian Abidah et al., (2025) juga mengatakan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar secara efektif.

Selain itu, penelitian Hartati & Fitriani (2025) menunjukkan bahwa model *role playing* memengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meningkatnya keaktifan belajar melalui model *role playing* berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Siswa yang sering berpartisipasi dalam proses belajar biasanya lebih mudah memahami pelajaran, memiliki kemampuan berpikir yang lebih baik, dan bisa berinteraksi dengan baik dalam kegiatan belajar.

Meskipun begitu, kemampuan model *role playing* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa tergantung pada beberapa hal. Salah satu faktor penting adalah kesiapan guru dalam menyusun dan mengelola proses pembelajaran. Guru harus bisa membuat rencana pembelajaran yang mudah dipahami, berikan petunjuk yang tepat, dan mengatur waktu dengan baik agar kegiatan bermain peran berjalan lancar dan efektif. Selain itu, karakteristik siswa juga memainkan peran penting, seperti tingkat kepercayaan diri mereka, kemampuan berkomunikasi, dan sikap siap untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Lingkungan belajar yang kondusif juga turut mendukung keberhasilan penerapan model *role playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Dengan demikian, hasil dari penelitian literatur ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa saat mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar. Bukti ini diperoleh dari berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa setelah model tersebut diterapkan, terjadi peningkatan dalam keaktifan, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, model *role playing* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran

yang efektif bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Implikasi dari temuan penelitian ini adalah guru perlu lebih banyak mengintegrasikan aktivitas bermain peran dalam pembelajaran IPS untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif, mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mendukung penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *role playing* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan membuat siswa lebih termotivasi serta terlibat secara aktif dalam proses belajar. Berdasarkan hasil penelitian literatur terhadap 10 artikel ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2020–2026, terbukti bahwa penerapan model ini berhasil meningkatkan partisipasi, interaksi, serta tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, misalnya bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, metode peran juga memberikan manfaat positif pada beberapa hal lain, seperti pemahaman terhadap konsep, kolaborasi, dan kualitas pembelajaran siswa. Namun, penelitian tentang efektivitas model ini yang khusus meninjau keaktifan siswa dalam belajar IPS di tingkat sekolah dasar masih terbatas, baik dari segi jumlah penelitian, cakupan wilayah penelitian, maupun variasi materi IPS yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menganalisis secara lebih mendalam efektivitas model *role playing* serta mengembangkan penerapannya dalam berbagai situasi pembelajaran IPS di sekolah dasar.

REKOMENDASI

Penelitian menunjukkan bahwa bermain peran adalah cara yang baik untuk mengajarkan ilmu sosial di sekolah dasar. Ini membantu siswa lebih berpartisipasi. Metode ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, praktis, dan nyata. Hal ini mendorong siswa untuk terlibat. Selain itu, masih banyak peluang bagi penelitian lebih lanjut untuk melihat bagaimana model *role-playing* mempengaruhi hal-hal lain seperti pemikiran kritis siswa, keterampilan komunikasi, dan interaksi sosial. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode penelitian yang lebih bervariasi dan cakupan yang lebih luas. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan bagi para pendidik untuk mengembangkan praktik

pembelajaran yang inovatif dan bagi pengambil kebijakan untuk membuat strategi peningkatan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini. Terima kasih khusus disampaikan kepada Prof. Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D. dan Inggria Kharisma, M.Pd. merupakan dosen pengajar penulisan ilmiah dan telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat membantu selama penyusunan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dengan menyediakan sumber perpustakaan, dukungan teknis, serta pekerjaan pengetikan dan penyusunan naskah. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik moril maupun finansial, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan sukses.

REFERENSI

- Abidah, K., Nur, D. M. M., & Azizah, F. S. (2025). Pemanfaatan Role Playing untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPS Kelas XI di MTS Miftahul Muhtadin Kayen Pati. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 114–119.
- Amalia, A., Damanik, B. S., Umu, A. F., & Irawan, C. R. (2025). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 5 pada Pembelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 671–680.
- Arifin, A. Z., & Ismayana, E. A. (2024). Keefektifan Belajar dalam Pembelajaran IPS Melalui Strategi Role Playing pada Siswa Kelas VI SDN Purwosari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 336–340.
- Hartati, R., & Fitriani, R. (2025). Pengaruh Model Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 019 Lumban Purba. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, 5(2), 52–57.
- Hidayati, H., & Wardhani, D. A. P. (2022). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan di Kelas V SDN 5 Jatiguwi.
- Isnaini, L. N., Amrullah, A., & Areka, D. (2025). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role Playing di SDN 12 Mataram. *Jurnal Profesi Guru Indonesia (JPGI)*, 1(2), 103–107.
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.
- Mutiawati, M., Hastarina, N., Fajriati, R., & Nelly, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS

- Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Education Science*, 10(2), 1–14.
- Putri, O. S., & Lingga, L. J. (2025). Pengaruh Model Role Playing terhadap Keaktifan siswa Kelas V dalam Mata Pelajaran IPS di SDN 141 Pekanbaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 288–303.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.