

Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Mainan Kasir terhadap Peningkatan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Citra Rista Endriani¹, Nunung Nurjanah², Ahmad Abdul Rochim³, Rogibah⁴

^{1,2,3,4}Institut Pangeran Dharma Kusuma Indramayu, Indonesia

E-mail: nunungnurjanah22@gmail.com¹, ahmadabdulrochim@gmail.com²

Article History:

Received: 21 Juni 2026

Revised: 02 Juli 2026

Accepted: 07 Juli 2026

Keywords: *role playing; minat belajar; IPAS; media pembelajaran; sekolah dasar; pembelajaran aktif.*

Abstract: Rendahnya minat belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penerapan metode *role playing* berbantuan media mainan kasir terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one-group pretest-posttest*. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji komparatif untuk mengukur perubahan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* yang dipadukan dengan media pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Aktivitas bermain peran memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendorong partisipasi aktif, serta menghubungkan konsep IPAS dengan situasi kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media simulatif dalam pembelajaran berkontribusi terhadap terciptanya suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian ini memberikan implikasi bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar pada jenjang sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mendukung perkembangan individu secara seimbang. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk menciptakan pembelajaran yang mendorong peserta didik mengembangkan potensi, karakter, kemampuan intelektual, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Harahap *et al.*, 2022). Pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga

berperan dalam membentuk karakter dan mengembangkan kepribadian peserta didik. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan tumbuh menjadi pribadi yang kreatif, mandiri, kompeten, dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya (Maani, 2022). Pada hakikatnya, pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi kemanusiaan peserta didik. Pendidikan dan manusia merupakan dua hal yang saling berkaitan, karena pendidikan menjadi sarana bagi individu untuk mengembangkan kemampuan diri serta mewujudkan kehidupan yang lebih bermakna (Mamonto, 2023).

Sekolah berperan sebagai lembaga yang memfasilitasi peserta didik memperoleh pendidikan secara terstruktur. Melalui proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, serta nilai-nilai moral dan tanggung jawab. Oleh karena itu, peningkatan mutu pembelajaran sejak jenjang Sekolah Dasar menjadi penting sebagai fondasi bagi perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik pada jenjang pendidikan selanjutnya (Agus, 2020). Pada jenjang Sekolah Dasar, peserta didik memerlukan pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Oleh karena itu, guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar. Sebaliknya, pembelajaran yang berpusat pada guru dan bersifat monoton cenderung menurunkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran (Nurjannah *et al.*, 2019).

Menurut Bumantara *et al.*, 2023, rendahnya minat belajar siswa ditandai oleh rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, kurangnya konsentrasi terhadap materi, serta mudah merasa jenuh selama proses belajar. Kondisi tersebut dapat menurunkan motivasi dan hasil belajar, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar sebagai salah satu aspek penting dalam mendukung kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang masih menghadapi rendahnya minat belajar peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini mengintegrasikan konsep sains dan sosial untuk membangun pemahaman peserta didik mengenai hubungan manusia dengan lingkungannya (Suhelayanti dkk. dalam Adha *et al.*, 2025). IPAS juga bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan berinteraksi dengan lingkungan. Namun, pembelajaran IPAS masih menghadapi kendala berupa rendahnya keterlibatan aktif peserta didik, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan berdampak pada rendahnya minat belajar (Susilowati *et al.*, 2024).

Meningkatnya penggunaan gadget di kalangan siswa turut memengaruhi minat belajar karena aktivitas digital memberikan hiburan yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran di kelas (Fatihah *et al.*, 2023). Kondisi ini berdampak pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam mengamati, menafsirkan, dan memahami berbagai fenomena alam maupun sosial (Hariyana *et al.*, 2024). Rendahnya minat belajar menyebabkan peserta didik kurang aktif selama pembelajaran, sehingga guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan minat belajar mereka.

Peningkatan minat belajar dapat dilakukan melalui penerapan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu metode yang sesuai adalah *role playing*, yaitu metode yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga memperoleh pengalaman belajar secara langsung (Hariyana *et al.*, 2024). Berdasarkan pendekatan interaksi sosial, metode ini mampu meningkatkan minat belajar melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu (Ulomo, 2021). Selain itu, *role playing* juga membantu

mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, empati, dan rasa percaya diri, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Bumantara *et al.*, 2023). Hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar secara langsung (Supardan, 2016).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *Role playing* mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar karena menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna (Hariyana *et al.*, 2024; Susilowati *et al.*, 2024). Metode ini juga terbukti meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Biologi di jenjang Sekolah Menengah Atas (Harahap *et al.*, 2022) serta Pendidikan Agama Islam (Nurjannah *et al.*, 2019). Sementara itu, Herlinda & Sutirna, 2022 mengkaji penerapan *Role playing* dalam pembelajaran Matematika melalui studi literatur. Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan metode *Role playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir terhadap minat belajar IPAS peserta didik Sekolah Dasar.

Untuk mendukung penerapan metode *Role playing*, penelitian ini menggunakan media mainan kasir yang dikembangkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran berbentuk simulasi kegiatan jual beli. Media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret sehingga mendorong peserta didik berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran IPAS. Hasil uji coba awal menunjukkan bahwa media mainan kasir mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan rasa ingin tahu peserta didik selama kegiatan simulasi. Oleh karena itu, media ini berpotensi mendukung efektivitas penerapan metode *Role playing* dalam meningkatkan minat belajar IPAS di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Indramayu, minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya antusiasme dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Kondisi tersebut diperkuat oleh tingginya penggunaan gadget yang berpotensi mengalihkan perhatian peserta didik dari kegiatan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis peningkatan minat belajar serta pengaruh penerapan metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

LANDASAN TEORI

Metode *Role Playing*

Metode bermain peran diperkenalkan oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel sebagai suatu model pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik. Dalam penerapannya, peserta didik dilibatkan secara langsung untuk memerankan peran tertentu yang berkaitan dengan situasi kehidupan sehari-hari atau isu-isu sosial (Sutikno, 2019). Dalam metode permainan peran, materi pembelajaran disampaikan melalui kegiatan di mana siswa memerankan alur cerita atau situasi simulasi yang menggambarkan pengalaman kehidupan nyata. Pada penerapannya, peserta didik dilibatkan dalam kegiatan memerankan perilaku atau situasi sosial tertentu, sehingga pemahaman materi dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan interaksi yang sesuai dengan konteks (Tanjung *et al.*, 2022).

Metode *Role playing* atau bermain peran ialah metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik untuk memerankan karakter tertentu melalui ungkapan, gerak tubuh, serta perilaku yang mencerminkan interaksi sosial antarmanusia. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik diharapkan mampu memahami nilai, sikap, serta dinamika sosial yang terdapat dalam peran yang mereka mainkan (Nurfauzi *et al.*, 2023 dalam Latifah *et al.*, 2023). Metode pembelajaran *Role playing* atau bermain peran adalah pendekatan berbasis interaksi sosial yang mengikutsertakan

siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan kegiatan yang menuntut keterlibatan personal. Dalam kegiatan tersebut, peserta didik mengekspresikan emosi, ide, serta perilaku sesuai dengan peran yang telah ditentukan (Atmojo S.E, 2020 dalam Ulomo, 2021).

Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang memberikan dampak signifikan pada prestasi belajar peserta didik (Putri *et al.*, 2019). Minat dapat dipahami sebagai rasa ketertarikan dan kecenderungan menyukai suatu kegiatan atau materi tertentu secara sukarela, di mana siswa melakukan kegiatan tersebut dengan antusias tanpa paksaan dan tidak mengalami rasa jenuh saat melakukannya (Harahap *et al.*, 2022). Tingkat minat siswa dalam belajar mencerminkan efektivitas proses pembelajaran, yang dipengaruhi baik oleh kontribusi guru maupun kondisi internal siswa sendiri. Tingkah laku siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dapat menjadi indikator sejauh mana mereka tertarik atau tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan. Ketertarikan inilah yang biasa disebut sebagai minat, yang berperan penting dalam menentukan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Munif, 2013 dalam Maani, 2022). Minat dapat dimaknai sebagai suatu rasa kesukaan dan keterikatan seseorang terhadap suatu hal atau kegiatan tertentu secara sukarela, di mana individu tersebut melakukan kegiatan tersebut tanpa adanya paksaan atau perintah dari pihak lain (Hariyana *et al.*, 2024).

Tingkat minat belajar yang tinggi memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik pembelajar serta menumbuhkan motivasi dan semangat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar dapat dipahami sebagai dorongan internal peserta didik yang meliputi keinginan dan minat untuk belajar, sekaligus memberikan dorongan kepada mereka untuk berpartisipasi aktif dalam interaksi sosial dan kegiatan belajar (Latifah, 2023 dalam Susilowati *et al.*, 2024). Kesuksesan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh tingkat minat mereka, yang berperan sebagai salah satu faktor penentu utama dalam proses belajar. Sebagai faktor yang mendasar, minat belajar berimplikasi pada kemampuan pembelajar dalam mencakapi materi yang disampaikan oleh pendidik, sekaligus memengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar dan nilai akhir yang diperoleh (Meilani 2017 dalam Yuliyanto, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menganalisis pengaruh penerapan metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain eksperimen yang melibatkan satu kelompok penelitian dengan pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan minat belajar peserta didik.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di UPTD SDN 2 Pasekan, Kabupaten Indramayu. Sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi penelitian berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih relatif rendah. Subjek penelitian berjumlah 25 peserta didik kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator minat belajar dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya sebelum digunakan. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket kepada peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan tingkat minat belajar peserta didik. Selanjutnya dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat analisis data. Karena data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon *Signed-Rank*. Efektivitas peningkatan minat belajar dianalisis menggunakan uji N-Gain, sedangkan besarnya pengaruh perlakuan dihitung menggunakan effect size. Seluruh proses analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas Instrumen

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, angket minat belajar terlebih dahulu diuji validitasnya untuk mengetahui kelayakan setiap butir pernyataan dalam mengukur variabel penelitian. Hasil lengkap uji validitas disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	r_{hitung} (r_{xy})	r_{tabel} ($\alpha = 0.05, n=50$)	Kesimpulan
1	.418**	0.279	Valid
2	.413**	0.279	Valid
3	.247	0.279	Tidak Valid
4	.261	0.279	Tidak Valid
5	.266	0.279	Tidak Valid
6	.027	0.279	Tidak Valid
7	.336*	0.279	Valid
8	.328*	0.279	Valid
9	.061	0.279	Tidak Valid
10	-.128	0.279	Tidak Valid
11	.399**	0.279	Valid
12	.523**	0.279	Valid
13	.380**	0.279	Valid
14	.815**	0.279	Valid
15	.158	0.279	Tidak Valid
16	.095	0.279	Tidak Valid
17	.411**	0.279	Valid
18	.674**	0.279	Valid
19	.621**	0.279	Valid
20	.395**	0.279	Valid
21	.652**	0.279	Valid
22	.222	0.279	Tidak Valid
23	.363**	0.279	Valid
24	.343*	0.279	Valid
25	.092	0.279	Tidak Valid

Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Pengujian melibatkan 50 responden pada taraf signifikansi 0,05 dengan nilai r tabel sebesar 0,279. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 25 butir pernyataan yang diuji, sebanyak 15 butir dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, sedangkan 10 butir lainnya dinyatakan tidak valid. Oleh karena itu, hanya 15 butir pernyataan yang valid digunakan sebagai instrumen dalam pengumpulan data penelitian.

Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah instrumen dinyatakan valid, dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur minat belajar peserta didik. Hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 2.

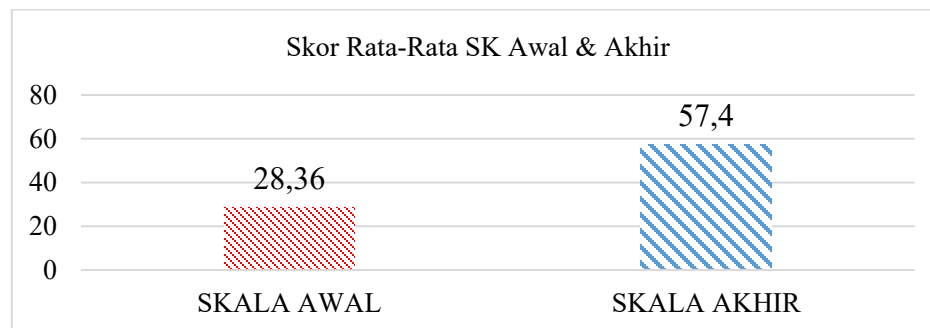
Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.662	25

Hasil uji reliabilitas memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,662, sehingga instrumen angket minat belajar IPAS dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui perubahan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pengukuran dilakukan menggunakan angket minat belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan



Gambar 1. Hasil Statistik Deskriptif

Berdasarkan Gambar 1, rata-rata skor minat belajar IPAS peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir. Rata-rata skor pretest sebesar 28,36 meningkat menjadi 57,40 pada posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 29,04 poin. Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan positif pada minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir. Temuan ini selanjutnya diperkuat melalui hasil analisis statistik pada bagian berikutnya.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat dalam menentukan teknik analisis statistik yang digunakan. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Statistic	df	Shapiro-Wilk
			Sig.
Skala Awal	0.926	25	0.070
Skala Akhir	0.820	25	0.001

Hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,070 pada pretest dan 0,001 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal, sedangkan data posttest tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon *Signed-Rank Test*.

Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon *Signed-Rank Test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir. Hasil uji Wilcoxon disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Test Statistics ^a	
	SkalaAkhir - SkalaAwal
Z	-4.378 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPAS peserta didik.

Uji N-Gain

Untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain. Hasil uji N-Gain disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Skala Awal	Skala Akhir	N-Gain Score	Kriteria
28.36	57.40	0.4046	Sedang
N = 25			

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai N-Gain pada praujian meningkat dari 28,36 menjadi 57,40 pada pascaujian. Nilai N-Gain sebesar 0,4046 memperlihatkan bahwa peningkatan minat pembelajar dalam mempelajari IPAS berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa penerapan metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Effect Size

Selain uji N-Gain, penelitian ini juga menghitung nilai *effect size* untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir terhadap minat belajar peserta didik. Hasil perhitungan *effect size* menunjukkan nilai sebesar 0,8756, yang termasuk dalam kategori besar berdasarkan kriteria Cohen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan minat belajar IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir efektif dalam meningkatkan minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Hasil uji Wilcoxon *Signed-Rank* memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan setelah penerapan metode pembelajaran. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,4046 berada pada kategori sedang, sedangkan nilai *effect size* sebesar 0,8756 termasuk kategori besar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode *Role playing* berbantuan media mainan kasir tidak hanya memberikan peningkatan yang signifikan, tetapi juga memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat belajar IPAS peserta didik. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Adha, J. M., Aryani, Z., Ardi, S. R., & Afrimon. (2025). Peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di kelas V SD Negeri 133/III Pondok Siguang. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(1), 325–331.
- Agus, T. (2020). Hakikat pendidikan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1–37.
- Bumantara, B., Pramesti, R. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Peningkatan minat belajar melalui metode *role playing* pada siswa kelas V. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Yogyakarta*, 12(2), 91–102.
- Fatihah, A., Nasution, A. N., & Al Ghifari, M. (2023). Pengaruh gadget terhadap minat belajar peserta didik. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(4), 235–238. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i4.723>
- Harahap, F., Napitupulu, M., Sitepu, J., Nurhazlinda, F., & Simarmata, R. (2022). Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1(4), 535–552.
- Hariyana, M. D., Tryanasari, D., & Sugianingsih, J. (2024). Meningkatkan minat dan prestasi belajar IPAS pada siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan metode *role playing*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 72–86. <https://doi.org/10.25130/sc.24.1.6>
- Herlindya, H., & Sutirna, S. (2022). Penggunaan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, 2(1), 94–101. <https://doi.org/10.46306/ncabet.v2i1.69>
- 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), 266–276. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4834>
- Mamonto, S. (2023). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 609–615.
- Nurjannah, Thaha, H., & Zainuddin, F. (2019). Pengaruh *role playing* terhadap minat belajar peserta didik. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 2(2), 137–148. <https://doi.org/10.24256/iqro.v2i2.988>
- Supardan, H. D. (2016). Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. *Eduomic: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 1–15.
- 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. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 1303–1309.
- Ulomo, C. (2021). Upaya peningkatan minat dan hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas V SD I Kuwukan menggunakan metode role playing. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 161–167.