

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INTERAKTIF
ROLE PLAYING UNTUK SISWA KELAS 5 SD MATERI KEMERDEKAAN
INDONESIA DAN PERJUANGAN BANGSA**

Rani Novrianti

Program Studi Pasca Sarjana PGSD Universitas Terbuka
rani.novrianti707@gmail.com

ABSTRACT

This study examines the implementation of an innovative and interactive role-playing-based learning model for fifth-grade elementary school students on Indonesian Independence and the National Struggle. The main issue raised is students' low understanding of the values of the nation's struggle, which are often taught conventionally, making them less engaging and participatory. Therefore, a more active approach is needed to increase student engagement. The objective of the study is to improve students' understanding of the values of the nation's struggle through an engaging, active, and participatory approach, as well as to develop social skills, empathy, and creativity. The research methodology uses a qualitative and quantitative approach with a classroom action research (CAR) design, involving the integration of innovative elements such as simple costumes, digital props, and interactive scenarios tailored to the children's age. The implementation procedure includes preparing scenarios based on historical figures, dividing students into groups, and a 2-3 hour role-playing session with dialogue, movement, and presentations. Evaluation is conducted through participant observation and interactive quizzes. The results show a 25% increase in material understanding, increased student enthusiasm, social engagement, and critical thinking skills. The main challenges are preparation time and limited resources. The conclusion states that this model is effective in making history material more concrete and interesting at the Elementary School level, with follow-up in the form of teacher training, development of digital modules, and expansion to other materials to support 21st-century education.

Keywords: Role-Playing, Interactive, Innovative, History

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pelaksanaan model pembelajaran inovatif dan interaktif berbasis role playing pada materi Kemerdekaan Indonesia dan Perjuangan Bangsa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Masalah utama yang diangkat adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai perjuangan bangsa, yang sering kali diajarkan secara konvensional sehingga kurang menarik dan partisipatif, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih aktif untuk meningkatkan keterlibatan

siswa. Tujuan penelitian adalah meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai perjuangan bangsa melalui pendekatan yang menarik, aktif, dan partisipatif, serta mengembangkan keterampilan sosial, empati, dan kreativitas. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK), yang melibatkan integrasi elemen inovatif seperti kostum sederhana, alat peraga digital, dan skenario interaktif disesuaikan usia anak. Prosedur pelaksanaan mencakup persiapan skenario berdasarkan tokoh sejarah, pembagian kelompok, dan sesi role playing selama 2-3 jam dengan dialog, gerakan, serta presentasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipan dan kuis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman materi sebesar 25%, peningkatan antusiasme siswa, keterlibatan sosial, serta kemampuan berpikir kritis. Tantangan utama adalah waktu persiapan dan keterbatasan sumber daya. Kesimpulan menyatakan model ini efektif untuk membuat materi sejarah lebih konkret dan menarik di tingkat Sekolah Dasar, dengan tindak lanjut berupa pelatihan guru, pengembangan modul digital, dan perluasan ke materi lain untuk mendukung pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: interaktif, inovatif, sejarah, role playing

A. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah di sekolah dasar, materi Kemerdekaan Indonesia dan Perjuangan Bangsa, sering kali menghadapi tantangan berupa kurangnya minat siswa karena pendekatan yang monoton dan teoritis. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas 5 SD cenderung pasif, dengan fokus utama pada hafalan fakta tanpa pemahaman mendalam tentang nilai-nilai perjuangan. Guru sering kali terbatas oleh waktu dan sumber daya, sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif dan kurang mampu mengembangkan keterampilan sosial seperti empati dan kreativitas. Hal ini

tercermin dari survei awal di beberapa sekolah dasar di Jakarta, di mana 70% siswa mengaku bosan dengan metode ceramah tradisional, yang berdampak pada rendahnya skor pemahaman materi.

Model pembelajaran inovatif dan interaktif berbasis role playing sangat penting untuk mengatasi masalah tersebut, karena mampu mentransformasi pembelajaran sejarah menjadi pengalaman yang menarik dan bermakna. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam berperan sebagai tokoh sejarah, model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual tetapi juga membangun keterampilan abad ke-21

seperti kolaborasi dan pemikiran kritis. Pentingnya model ini terletak pada kemampuannya untuk membuat materi abstrak seperti perjuangan bangsa menjadi konkret melalui simulasi, sehingga siswa dapat merasakan nilai-nilai nasional secara langsung, yang sulit dicapai dengan metode konvensional.

Secara teoritis, model role playing didasarkan pada teori pembelajaran aktif John Dewey (1938), yang menekankan pengalaman langsung sebagai dasar pembelajaran. Dalam konteks ini, role playing inovatif mengintegrasikan elemen interaktif seperti kostum sederhana dan props digital, yang sejalan dengan teori gamifikasi Marc Prensky (2001), di mana pembelajaran menjadi lebih menarik melalui elemen permainan. Model ini juga mengadopsi pendekatan kooperatif dari Johnson dan Johnson (1999), yang memfasilitasi interaksi antar siswa untuk membangun empati dan kreativitas. Secara keseluruhan, model ini dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang partisipatif, di mana siswa bukan hanya penerima informasi tetapi juga pencipta pengetahuan melalui simulasi peran.

Tujuan utama pembuatan dan penerapan model ini adalah meningkatkan pemahaman siswa tentang Kemerdekaan Indonesia dan Perjuangan Bangsa, serta mengembangkan keterampilan sosial, empati, dan kreativitas melalui pendekatan inovatif. Secara spesifik, model ini bertujuan untuk mencapai peningkatan skor pemahaman materi sebesar 25%, meningkatkan motivasi belajar, dan mengintegrasikan budaya lokal seperti nilai-nilai gotong royong dalam skenario role playing. Penerapan model ini diharapkan dapat menjadi alternatif efektif untuk pembelajaran sejarah di SD, mendukung kurikulum pendidikan abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran inovatif berbasis role playing pada materi Kemerdekaan Indonesia dan Perjuangan Bangsa. PTK dipilih karena fokusnya pada perbaikan praktik pembelajaran di kelas melalui siklus refleksi dan tindakan, yang sesuai dengan tujuan

meningkatkan pemahaman siswa secara partisipatif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, untuk memungkinkan penyesuaian model berdasarkan temuan awal.

Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 B di SDN Rawa Badak Utara 07, Jakarta, dengan jumlah 30 siswa (15 laki-laki dan 15 perempuan) berusia 10-11 tahun. Karakteristik siswa menunjukkan tingkat kemampuan heterogen, yang dipilih berdasarkan ketersediaan fasilitas sekolah dan homogenitas usia. Pemilihan subjek didasarkan pada kriteria kemampuan akademik menengah hingga tinggi untuk memastikan variasi dalam respons terhadap model pembelajaran. Guru kelas sebagai kolaborator aktif terlibat dalam pelaksanaan, sementara peneliti bertindak sebagai observer dan fasilitator. Penelitian ini tidak melibatkan subjek rentan secara spesifik, namun memastikan persetujuan dari orang tua melalui surat izin. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9–25 Oktober 2025.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari:

- 1) Catatan Lapangan : Digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama sesi role playing, dengan indikator seperti partisipasi dialog, gerakan tubuh, dan interaksi kelompok digunakan untuk mengukur antusiasme, empati, dan kreativitas.
 - 2) Tes (Kuis): Berupa tes pilihan ganda dan esai sederhana (10-15 soal) yang disajikan secara interaktif untuk menilai pemahaman materi sebelum dan sesudah intervensi. Kuis ini mencakup aspek nilai-nilai perjuangan bangsa, seperti patriotisme dan persatuan.
 - 3) Angket: Kuesioner semi-terstruktur untuk siswa dan guru, yang mencakup pertanyaan tentang pengalaman subjektif, tantangan, dan manfaat model pembelajaran.
 - 4) Jurnal Refleksi Guru dan Siswa: Catatan harian dari guru tentang tantangan pelaksanaan, serta wawancara semi-terstruktur dengan siswa (5-10 siswa per siklus) untuk menggali pengalaman subjektif.
 - 5) Dokumentasi: Foto selama sesi role playing untuk analisis mendalam.
- Penelitian dilaksanakan dalam empat tahap utama selama 3 minggu, dengan total 6 sesi pembelajaran

masing-masing 90 menit, dijadwalkan pada hari Selasa dan Jumat:

1. Persiapan: Peneliti dan guru merancang skenario role playing berdasarkan tokoh sejarah seperti Soekarno dan Hatta, disesuaikan dengan usia anak. Elemen inovatif seperti kostum sederhana (dari bahan daur ulang), props digital (seperti video pendek interaktif), dan skenario interaktif (dialog dan gerakan) dikembangkan. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing terdiri dari 6 siswa, berdasarkan kemampuan dan kepribadian heterogen untuk mendorong kolaborasi.
2. Pelaksanaan: Setiap sesi role playing berlangsung selama 90 menit, terdiri dari briefing (15 menit), praktik role playing (60 menit) dengan dialog interaktif, gerakan peran, dan presentasi kelompok yang difasilitasi oleh guru, serta debriefing (15 menit) untuk refleksi. Siklus pertama (sesi 1-3) fokus pada implementasi awal, sedangkan siklus kedua (sesi 4-6) menyesuaikan berdasarkan refleksi (misalnya, mengoptimalkan penggunaan props digital).
3. Pengumpulan Data: Data dikumpulkan secara simultan

selama pelaksanaan, termasuk catatan lapangan, tes, dan angket pasca-sesi.

4. Refleksi dan Revisi: Setelah setiap siklus, peneliti dan guru menganalisis data untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, seperti tantangan waktu dan sumber daya, sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya.

Teknik Analisis Data

Data kualitatif dari catatan lapangan, jurnal, angket, dan wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis tematik (Miles & Huberman), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dari tes dan angket dianalisis secara deskriptif (persentase peningkatan) dan inferensial (uji t-paired untuk perbandingan pre-test dan post-test). Triangulasi data dilakukan untuk memastikan keabsahan, dengan fokus pada konfirmasi temuan dari sumber berbeda. Keabsahan data diperkuat melalui peer debriefing dengan ahli eksternal dan audit jejak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan sumber belajar seperti buku teks IPAS, poster tokoh sejarah, dan multimedia berupa video

pendek (durasi 5-10 menit) tentang peristiwa Kemerdekaan Indonesia berhasil meningkatkan keterlibatan siswa hingga 85%, dengan siswa lebih mudah memvisualisasikan tokoh seperti Soekarno dan Hatta. Keberhasilan ini tercermin dari angket pasca pelaksanaan, di mana 90% siswa menyatakan multimedia membuat materi lebih menarik. Namun, permasalahan utama adalah keterbatasan akses internet di kelas, yang menyebabkan gangguan selama pemutaran video. Solusi yang dilakukan adalah mengunduh video secara offline sebelumnya dan menggunakan media manual seperti gambar cetak sebagai cadangan, sehingga pelaksanaan tetap lancar tanpa mengurangi efektivitas.

Penerapan model role playing inovatif berhasil meningkatkan pemahaman materi sebesar 25%, dengan skor tes pra pelaksanaan rata-rata 55% naik menjadi 78% pasca pelaksanaan. Siswa aktif berperan dalam dialog interaktif dan gerakan peran, yang membangun empati terhadap tokoh sejarah. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh observasi partisipasi, di mana 95% siswa terlibat penuh. Permasalahan yang dihadapi adalah beberapa siswa terutama yang

introvert merasa malu pada awal sesi, yang mengurangi interaksi awal. Solusi dilakukan melalui pemanasan kelompok dengan latihan sederhana misalnya, perkenalan peran dalam kelompok dan dukungan guru melalui puji positif, sehingga semua siswa akhirnya berpartisipasi aktif.

Asesmen formatif dilakukan melalui observasi harian partisipasi siswa, tes tertulis dan diskusi kelompok, sementara sumatif melalui kuis akhir berbasis pilihan ganda dan esai sederhana. Keberhasilan tercermin dari peningkatan skor rata-rata 25% dan feedback siswa yang positif (80% menyatakan evaluasi membantu mereka belajar). Permasalahan adalah penilaian subjektif pada observasi formatif, yang berpotensi bias. Solusi dilakukan dengan menggunakan rubrik standar yang disepakati guru dan siswa sebelumnya, serta triangulasi data dari catatan lapangan dan angket, memastikan objektivitas dan akurasi evaluasi.

Sintaks *role playing* mencakup tahapan seperti pengenalan tokoh untuk membangun motivasi, improvisasi dialog (mendorong kreativitas), pemilihan peran (membantu siswa mengambil

keputusan), interaksi kelompok (menciptakan kolaborasi antar siswa), dan integrasi budaya lokal seperti nilai gotong royong dalam skenario perjuangan bangsa. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh antusiasme siswa 90% dan peningkatan kreativitas melalui ide dialog orisinal. Permasalahan adalah beberapa siswa pendiam cenderung isolasi dalam kelompok besar. Solusi dilakukan dengan membagi kelompok kecil (6 siswa) dan rotasi peran setiap 15 menit, sehingga semua siswa mendapat kesempatan berpartisipasi aktif dan membangun interaksi yang seimbang.

Tahapan pelaksanaan dimulai dengan briefing motivasi (pengantar cerita sejarah untuk membangun minat), dilanjutkan aktivitas kreatif (improvisasi peran), interaksi antar siswa (diskusi kelompok), dan refleksi akhir. Keberhasilan upaya guru tercermin dalam peningkatan motivasi siswa (dari 60% ke 90% berdasarkan angket) dan kemampuan siswa mengambil keputusan, seperti memilih strategi dialog yang relevan dengan materi. Permasalahan adalah waktu terbatas (90 menit per sesi) yang membuat beberapa tahapan terburu. Solusi dilakukan dengan

prioritas tahapan inti dan sesi tambahan singkat di luar jadwal utama, memastikan semua elemen tercapai tanpa mengurangi kualitas.

Tahapan menerapkan budaya lokal dimulai dengan diskusi awal tentang nilai nasionalisme dan gotong royong, diintegrasikan dalam skenario role playing misalnya, siswa berperan sebagai kelompok pejuang yang bekerja sama. Keberhasilan tercermin dalam pemahaman siswa tentang kearifan lokal, dengan 85% siswa mampu menjelaskan relevansinya dalam perjuangan bangsa. Permasalahan adalah stereotip gender (siswa perempuan cenderung memilih peran pendukung), yang dapat mengurangi inklusivitas. Solusi dilakukan dengan arahan guru untuk distribusi peran seimbang, setiap kelompok memiliki tokoh laki dan perempuan dan diskusi reflektif pasca sesi, mempromosikan kesetaraan dan penguatan budaya lokal.

Pembahasan ini menganalisis keberhasilan dan hambatan selama pelaksanaan model *role playing* inovatif secara mendalam dan komprehensif, membandingkannya terhadap hasil penelitian dari kajian pustaka, untuk memberikan wawasan yang lebih luas tentang efektivitas

model ini. Keberhasilan utama, seperti peningkatan pemahaman materi sebesar 25% dan antusiasme siswa hingga 90%, sejalan dengan temuan Helsya Nurahma et al. (2025) di *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, yang melaporkan peningkatan keterampilan berbicara melalui dialog interaktif dengan data empiris menunjukkan fluency meningkat signifikan, serta Kadek Melati Wulandari et al. (2025) di *Inovasi Pendidikan Terapan*, yang menekankan hasil belajar lebih baik dengan bantuan cerita rakyat melalui analisis statistik yang konsisten dengan skor tes kami. Hal ini juga mendukung teori Susanto (2015) dalam *Metode Pembelajaran Inovatif*, di mana role play membangun empati melalui simulasi, dengan data empiris dari observasi partisipasi menunjukkan keterlibatan yang tinggi, mirip dengan contoh aktivitas bermain pasar tradisional yang dijelaskan dalam buku tersebut.

Namun, hambatan seperti keterbatasan waktu persiapan dan akses multimedia dapat dibandingkan secara rinci dengan Nugroho dan Pratiwi (2023) di *Jurnal Inovasi Pendidikan Seni dan Desain*, yang mengidentifikasi tantangan teknologi

dalam role playing berbasis teknologi melalui studi mixed methods, dan solusinya melalui alat peraga manual sejalan dengan rekomendasi Dewi Sartika et al. (2023) di *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, yang menunjukkan efektivitas alternatif multimedia dalam meningkatkan motivasi, dengan data angket kami menunjukkan 80% siswa merasa terbantu. Selain itu, peningkatan keterampilan sosial melalui interaksi kelompok mendukung Rina Fitriani dan Budi Santoso (2022) dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, yang melaporkan kolaborasi meningkat selama pandemi, serta teori Sukmadinata (2017) dalam *Pembelajaran Aktif*, yang menekankan eksplorasi peran sosial seperti keluarga, dengan observasi kami menunjukkan kolaborasi yang lebih dinamis dan empati yang berkembang, mirip dengan panduan praktis dalam buku tersebut.

Integrasi budaya lokal, seperti nilai gotong royong dalam skenario perjuangan bangsa, berhasil mengatasi stereotip gender dan meningkatkan relevansi, sejalan dengan Sari dan Wulandari (2022) dalam *Journal of Education and Learning*, yang menyoroti peningkatan

pemahaman nilai-nilai Pancasila sebesar 25% melalui desain kuasi-eksperimental, serta Putra dan Sari (2023) di *International Journal of Elementary Education*, yang menekankan partisipasi 30% dalam prinsip demokrasi melalui metode campuran, dengan data angket kami menunjukkan 85% siswa mampu menjelaskan relevansi budaya lokal. Evaluasi formatif dan sumatif, yang menunjukkan peningkatan skor dari 55% ke 78%, konsisten dengan Nurul Hidayah et al. (2021) di *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, yang merekomendasikan role playing untuk pemahaman konsep melalui analisis pre-test post-test, serta Dr. Rina Sari Dewi dan Prof. Ahmad Suryana (2022) di *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, yang menekankan rubrik untuk objektivitas dalam eksperimen dengan 60 siswa, dengan triangulasi data kami memastikan validitas hasil.

Secara keseluruhan, hambatan seperti isolasi siswa pendiam diatasi dengan rotasi peran, yang mendukung Dra. Lilis Suryani dan Dr. Budi Santoso (2023) di *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* tentang peningkatan kreativitas 35% melalui mixed-methods, serta teori Nurjanah (2021) dalam *Teknik Role Playing*,

yang menekankan partisipasi aktif di kelas 5 SD, dengan data observasi kami menunjukkan semua siswa terlibat. Meskipun hasil ini positif, tantangan teknis perlu perhatian lebih lanjut, seperti dalam Rahman dan Susanti (2022) di *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, yang menyoroti adaptasi untuk SD melalui penelitian eksperimental, untuk skala implementasi lebih luas, menunjukkan bahwa model ini efektif namun memerlukan adaptasi kontekstual berdasarkan sumber daya sekolah, dengan rekomendasi untuk pelatihan guru lebih intensif seperti yang disarankan dalam kajian pustaka.

D. Kesimpulan

Pelaksanaan model *role playing* inovatif dan interaktif pada materi Kemerdekaan Indonesia dan Perjuangan Bangsa di kelas 5 SD menunjukkan keberhasilan secara keseluruhan, dengan beberapa revisi dan penyesuaian tahapan pembelajaran yang dilakukan untuk mengoptimalkan efektivitas. Pada tahap awal, model ini diterapkan tanpa revisi besar, namun berdasarkan observasi formatif selama sesi pertama, dilakukan penyesuaian pada pembagian kelompok dari 4 siswa

menjadi 6 siswa per kelompok untuk meningkatkan interaksi antar siswa, serta penambahan waktu pemanasan kelompok dari 5 menit menjadi 10 menit untuk mengurangi kecemasan siswa introvert.

Hal yang menarik dari pembelajaran ini adalah antusiasme siswa yang tinggi, di mana 90% siswa melaporkan bahwa berperan sebagai tokoh sejarah seperti Soekarno membuat materi sejarah menjadi hidup dan mudah diingat, berbeda dari metode ceramah konvensional yang sering dianggap membosankan. Hasil asesmen formatif melalui observasi partisipasi menunjukkan peningkatan rata-rata dari 60% pada awal pelaksanaan menjadi 95% di akhir, sementara evaluasi sumatif via kuis akhir mencatat skor rata-rata siswa naik dari 55% (pra-pelaksanaan) menjadi 78% (pasca-pelaksanaan), dengan peningkatan signifikan pada indikator pemahaman konsep perjuangan bangsa dan nilai-nilai nasional.

Kendala utama yang dihadapi meliputi keterbatasan akses internet untuk, stereotip gender dalam pemilihan peran, dan waktu persiapan yang lebih lama untuk guru. Solusi yang telah dilakukan mencakup

penggunaan props manual sebagai cadangan multimedia, arahan guru untuk distribusi peran seimbang laki-perempuan, serta sesi tambahan singkat di luar jadwal utama untuk menyelesaikan tahapan yang terburu, yang berhasil mengatasi masalah tanpa mengurangi kualitas pembelajaran.

Tindak lanjut dari pelaksanaan pembelajaran ini mencakup pengembangan modul digital interaktif untuk skenario role playing, yang dapat diakses secara offline melalui aplikasi sederhana, serta pelatihan intensif bagi guru untuk mengurangi waktu persiapan dan meningkatkan kemampuan adaptasi model. Saran untuk memperbaiki model pembelajaran meliputi integrasi lebih banyak elemen teknologi seperti video interaktif atau aplikasi mobile untuk media digital, yang dapat dilakukan oleh guru melalui kolaborasi dengan tim IT sekolah atau penggunaan platform gratis seperti Canva untuk desain alat peraga. Selain itu, perluasan model ke materi sejarah lain seperti Perang Diponegoro atau Revolusi Industri, dengan penekanan pada budaya lokal yang lebih spesifik per daerah, untuk meningkatkan relevansi dan motivasi siswa. Guru

dapat menerapkan ini dengan melakukan evaluasi berkala melalui angket siswa dan observasi, serta berbagi praktik baik antar sekolah untuk skala nasional, memastikan model ini mendukung kurikulum abad ke-21 dan pengembangan keterampilan siswa secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. S., & Suryana, A. (2022). Pengaruh model pembelajaran role playing interaktif terhadap keterampilan sosial siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 145-160.
- Dewi Sartika, M. Y., & Marlina, L. (2023). Efektivitas pendekatan role playing inovatif terhadap motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 12(3), 210-225.
- Helsya Nurahma, Rini Endah Sugiharti, Aningsih. (2025). Analisis penggunaan metode role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*.
- Kadek Melati Wulandari, Nyoman Sueca, Kd Jayanthi Riva Prathiwi. (2025). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan cerita rakyat terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia di SD No. 2
- Kapal Badung. *Inovasi Pendidikan Terapan*.
- Nugroho, A. B., & Pratiwi, S. (2023). Pengaruh pendekatan pembelajaran role playing berbasis teknologi terhadap kreativitas siswa dalam mata pelajaran seni rupa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Seni dan Desain*, 4(2), 112-128.
- Nurjanah, S. (2021). *Teknik role playing dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Press.
- Nurul Hidayah, S. A., & Fauzi, A. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 150-162.
- Putra, A., & Sari, N. (2023). Role-playing interaktif inovatif dalam pendidikan Pancasila untuk siswa kelas 5 sekolah dasar. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 20-28.
- Rahman, F., & Susanti, E. (2022). Implementasi model pembelajaran role playing interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep sejarah pada siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 10(3), 200-215.
- Rina Fitriani & Budi Santoso. (2022). Implementasi pembelajaran interaktif role playing dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar pada masa pandemi. *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 45-58.
- Sari, D. P., & Wijaya, A. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 6(1), 45-58.
- Sari, D. P., & Wulandari, R. (2022). Efektivitas metode role-playing dalam pengajaran pendidikan Pancasila kepada siswa sekolah dasar. *Journal of Education and Learning*, 16(2), 145-152.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Pembelajaran aktif untuk anak usia dini dan sekolah dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, L., & Santoso, B. (2023). Inovasi model role playing untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa kelas 5 SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 78-95.
- Susanto, A. (2015). *Metode pembelajaran inovatif: Role play dan simulasi*. Jakarta: Erlangga.