

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI
TEKS NARATIF MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS 3 SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Pendidikan**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**Disusun Oleh:
Agni Bintang Nursania
NIM : 21104080081**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2025**

SURAT KETERANGAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha pengasih lagi Maha penyayang,
saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agni Bintang Nursania
Nim : 21104080081
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada
program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah
Sarjana Pendidikan saya), seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak
ijazah tersebut karena penggunaan hijab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan
penuh kesadaran Ridha Allah.

Yogyakarta, 29 Juli 2025

Yang menyatakan,



Agni Bintang Nursania

21104080081

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agni Bintang Nursania

NIM : 21104080081

Jenjang : Sarjana (S1)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 29 Juli 2025

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Agni Bintang Nursania

21104080081

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi Saudara

Lampiran : 1 (satu) Naskah Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara :

Nama : Agni Bintang Nursania

NIM : 21104080081

Judul Skripsi : “Efektivitas Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Teks Naratif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar”

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami berharap agar skripsi Sudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 Juli 2025

Pembimbing,



Nisa Syuhda, S.S., S.Hum

NIP 19751029 200501 200 6



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2517/Un.02/DT/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : Efektivitas penerapan metode role playing terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks naratif pembelajaran bahasa Indonesia kelas 3 sekolah dasar

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AGNIBINTAN NURSANIA
Nomor Induk Mahasiswa : 21104080081
Telah diujikan pada : Jumat, 08 Agustus 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Nisa Syuhda, S.S., M. Hum
SIGNED

Valid ID: 68a2c8be5830a



Penguji I

Dra Asnafiyah, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 68a020ba9f56a



Penguji II

Andhika Yahya Putra, M.Or.
SIGNED

Valid ID: 68a01866a7b9e



Yogyakarta, 08 Agustus 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.L, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68a90072e792

HALAMAN MOTTO

“ Belajar adalah seni menjadi – bukan hanya mengetahui “



HALAMAN PERSEMBAHAN
KARYA SEDERHANA INI PENELITI PERSEMBAHKAN
KEPADA ALMAMATER TERCINTA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN



ABSTRAK

Agni Bintang Nursania. “Efektivitas Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Teks Naratif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar” *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor diantaranya rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, serta kurangnya variasi metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar pada pembelajaran teks naratif.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berbentuk *one group pretest-posttest* design. Subjek penelitian ini adalah 25 orang siswa kelas III SD, yang dipilih secara keseluruhan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*, angket motivasi belajar, observasi, dan wawancara. Data dianalisis secara kuantitatif dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, serta didukung oleh data kualitatif dari observasi dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 10,24% setelah diterapkan nya metode *role playing*. Peningkatan ini terlihat dari perubahan sikap siswa yang menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri saat mengikuti pembelajaran teks naratif. Selain itu, angket dan observasi menunjukkan adanya respons positif dari siswa terhadap metode yang digunakan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks naratif. Metode ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *role playing*, motivasi belajar, teks naratif.

KATA PENGANTAR

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعٰلَمِيْنَ وَبِهٖ نَسْتَعِيْنُ عَلٰى اُمُوْر الدُّنْيَا وَالْاٰخِرَةِ، الشَّهَادَةُ اَنَّ لَا اِلٰهَ اِلَّا اللّٰهُ، وَحْدَهُ لَا شَرِيْكَ لَهٗ، مُحَمَّدًا عَبْدُهٗ وَرَسُوْلُهٗ اَللّٰهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلٰى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ، وَعَلٰى اٰلِهٖ وَصَحْبِهٖ اٰجْمَعِيْنَ، اَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah *Subhanahu wa ta'ala* Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurah kepada Nabi agung Muhammad *Shalallahu'alaihi wa sallam* juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya. Segala limpahan taufik dan inayah-Nya yang tidak terhitung jumlahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Teks Naratif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar”**.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi penulis. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Maka dari itu, atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu penulis dalam menjalani studi Strata Satu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Ibu Dr. Luluk Mauluah, M.Si. dan Ibu Anita Ekantini, M.Pd., selaku ketua dan sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FITK UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan ilmu serta nasihat selama menjalani studi strata satu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Dr. Sigit Prasetyo, S.Pd.I, M.Pd.Si. selaku dosen penasihat akademik yang telah meluangkan waktu, memberikan ilmu, memberikan nasihat serta arahan dan dukungan untuk terus belajar agar menjadi yang lebih baik.
4. Ibu Nisa Syuhda, S.S., M. Hum selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran dan ilmu, mengarahkan, membimbing, serta memberikan petunjuk dalam penelitian ini dengan penuh kesabaran dan kesikhlasan.
5. Bapak H. Sofyan S.Si., M.Pd., dan Ibu Anis Rofiah S.Thi., M.S.I., selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SD Negeri Keputran I Yogyakarta.
6. Ibu Nung Hermini S.E., S.Pd., selaku guru kelas III F SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
7. Kedua orang tua saya, Ibu Juariah dan Bapak Yanto Siswanto yang tak pernah berhenti mendukung anaknya baik secara moral dan materil serta doa yang tak pernah henti dengan sangat tulus sepenuh hati.

8. Saudara-saudariku, Arifah Fakhrunnisa dan Fadlan Zulfa Izzaturrohman atas dukungan moral, materiel, dan doa yang terus diberikan selama proses ini berlangsung
9. Teman-temanku, Ziadaturrizqi, Hilma Dzakiyyah, dan Hanif Aswin yang selalu memberi dukungan selama proses skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan di PGMI angkatan 2021 UIN Sunan Kalijaga Madakaripura yang telah mengisi hari-hari selama kuliah serta memberikan semangat dalam menuntut ilmu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini, agar lebih baik dalam penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, *Aamiin Aamiin Yaa Rabbal A'lamiin*.

Yogyakarta, 29 Juli 2025

Penulis,



Agni Bintang Nursania

21104080081

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN KETERANGAN BERJILBAB	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
BAB II : KAJIAN TEORI.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	9
2. Motivasi Belajar Siswa.....	13
3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	17
B. Kajian Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	33
D. Hipotesis Penelitian	34
BAB III : METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis dan Desain Penelitian	36
B. Variabel Penelitian	36

C. Data dan Sumber Data.....	37
D. Tempat dan Waktu Penelitian	38
E. Populasi dan Sampel Penelitian	39
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39
G. Validitas dan Reliabilitas	44
H. Teknik Analisis Data	46
I. Sistematika Pembahasan	49
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi Data	51
2. Pengujian Prasyarat Analisis	59
3. Pengujian Hipotesis dan Efektivitas	61
B. Pembahasan	74
BAB V : PENUTUP	78
A. Simpulan.....	78
B. Keterbatasan Penelitian	79
C. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	85

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1	: Tabel Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 SD	21
Tabel II. 2	: KD dan KI Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	22
Tabel III. 1	: Desain penelitian	36
Tabel III. 2	: Jadwal Penelitian	38
Tabel III. 3	: Contoh Instrumen Penelitian Skala <i>Likert</i>	41
Tabel III. 4	: Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SD	41
Tabel III. 5	: Lembar Observasi Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	42
Tabel III. 6	: Interpretasi N-gain	48
Tabel IV. 1	: Contoh Revisi Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD	52
Tabel IV. 2	: Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa kelas III	52
Tabel IV. 3	: Hasil Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan	52
Tabel IV. 4	: Hasil Uji validitas Empiris	53
Tabel IV. 5	: Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	55
Tabel IV. 6	: Jadwal Pengambilan Data	55
Tabel IV. 7	: Data Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i>	55
Tabel IV. 8	: Data Rata-Rata Hasil <i>Posttest</i>	58
Tabel IV. 9	: Rekapitulasi Persentase Keterlaksanaan Metode <i>Role Playing</i> oleh Guru	59
Tabel IV. 10	: Hasil Uji Normalitas Skor <i>Pretest Posttest</i>	60
Tabel IV. 11	: Hasil Uji Linieritas	60
Tabel IV. 12	: Hasil Uji F	61
Tabel IV. 13	: Hasil Uji <i>Paired One Sample T-test</i>	62
Tabel IV. 14	: Hasil Observasi Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	64

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 : Bagan Alur Kerangka Berpikir.....	34
Gambar IV. 1 : Diagram Hasil <i>Pretest</i>	69
Gambar IV. 2 : Hasil Posttest Motivasi Belajar Siswa	71
Gambar IV. 3 : Grafik Perbandingan <i>Pretest Posttest</i>	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Pedoman Observasi.....	86
Lampiran II	: Deskripsi Tempat Penelitian	87
Lampiran III	: Daftar Siswa Kelas III F SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta ..	88
Lampiran IV	: Kisi-kisi Angket Motivasi Siswa Uji Validitas.....	89
Lampiran V	: Instrumen Angket Motivasi Uji Validitas Siswa	90
Lampiran VI	: Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	92
Lampiran VII	: Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar	93
Lampiran VIII	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	95
Lampiran IX	: Lembar Kerja Peserta Didik	100
Lampiran X	: Intrumen Lembar Observasi Keterlaksanaan Metode <i>Role Playing</i>	102
Lampiran XI	: Data Hasil Uji Coba Instrumen	107
Lampiran XII	: Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Kelas 3F	108
Lampiran XIII	: Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kelas 3F	109
Lampiran XIV	: Data Hasil Nilai <i>Pretest Posttest</i>	110
Lampiran XV	: Data Hasil Nilai LKPD Siswa	111
Lampiran XVI	: <i>Output</i> Hasil Uji Validitas Empiris SPSS.....	112
Lampiran XVII	: Output Reliabilitas Instrumen	114
Lampiran XVIII	: Output Uji Normalitas, Paired sample T-test.....	115
Lampiran XIX	: Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi	116
Lampiran XX	: Bukti Seminar Proposal.....	117
Lampiran XXI	: Surat Keterangan Validasi.....	118
Lampiran XXII	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	123
Lampiran XXIII	: Kartu Bimbingan Skripsi.....	124
Lampiran XXIV	: Sertifikat PBAK	125
Lampiran XXV	: Sertifikat PLP	126
Lampiran XXVI	: Sertifikat KKN	126
Lampiran XXVII	: Sertifikat ICT	127
Lampiran XXVIII	: Sertifikat PKTQ	128
Lampiran XXIX	: Sertifikat TOEC/TOEFL	129
Lampiran XXX	: Sertifikat IKLA/TOAFL	130
Lampiran XXXI	: Dokumentasi	131
Lampiran XXXII	: <i>Curriculum Vitae</i> atau Daftar Riwayat Hidup	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan utama dalam pembelajaran adalah kurangnya variasi pada metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang sering digunakan masih didominasi oleh metode ceramah, yang membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam belajar.¹ Permasalahan lain adalah kurangnya metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Metode pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia yang bersifat abstrak, mengharuskan guru untuk bisa menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa melalui penggunaan metode pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran wajib di sekolah tingkat dasar. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk bisa menyampaikan materi bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat pembelajaran bahasa Indonesia lebih banyak mempelajari tentang bacaan dan tulisan yang memungkinkan siswa akan cepat bosan belajar di kelas. Selain itu, faktor lain yang bisa mempengaruhi tingkat motivasi belajar anak adalah penggunaan metode dan media yang kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa pasif selama proses pembelajaran.

Tingkat motivasi belajar siswa tentu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut. Maka dari itu guru harus bisa menjadikan pembelajaran semenarik mungkin agar siswa bisa aktif selama proses pembelajaran. Guru bisa menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan seperti mengajak siswa bermain peran, melakukan games

¹ muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *Pernik* 3, No. 1 (September 27, 2020): 35–44, <https://doi.org/10.31851/Pernik.V3i2.4839>. hlm 37.

dan lainnya. Guru juga bisa menggunakan media pembelajaran seperti slide, video pendek, alat peraga yang memungkinkan siswa untuk aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi lapangan selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas 3 SD Muhammadiyah Sokonandi 1 Yogyakarta, guru masih cenderung menggunakan metode dan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa, terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia cenderung menggunakan metode ceramah Tanya jawab dan diskusi, yang membuat siswa bosan dan kurang aktif selama pembelajaran. Materi pembelajaran bahasa Indonesia yang masih sangat abstrak akan sulit dipahami oleh siswa jika penyampaian dalam proses pembelajaran kurang tepat. Menurut Hamzah B.Uno siswa yang memiliki motivasi belajar rendah memiliki ciri-ciri tidak ikut serta/aktif selama proses pembelajaran, siswa cenderung tidak mengerjakan tugas dan tidak menunjukkan keinginan yang kuat untuk belajar.² Pendapat tersebut sesuai dengan fakta yang terjadi saat pelaksanaan observasi selama PLP. Peneliti mencoba menggunakan media berupa *Flash Card* untuk materi kata kunci, dan menggunakan metode Tanya jawab. Hasil pembelajaran menunjukkan adanya keterlibatan siswa secara aktif, akan tetapi hanya beberapa siswa yang terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran, ada beberapa siswa yang terlihat tidak bersemangat selama mengikuti pembelajaran. Siswa juga cenderung kurang inisiatif untuk maju dan mengerjakan soal, hal ini menunjukkan adanya kekurangan pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.³ Hal ini terjadi juga ketika peneliti melakukan observasi pembelajaran ke 2 yaitu pada tanggal 15-16 Mei 2025 untuk melihat keterlibatan siswa di kelas. Siswa menunjukkan sikap yang sama yaitu hanya beberapa siswa yang memperhatikan penjelasan guru. Guru harus menegur siswa beberapa kali

² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2021). hlm.23.

³ Proses Pengenalan Lapangan Persekolahan Semeseter 6 Di SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta, Tanggal 29 Februari 2024.

agar siswa bisa fokus memperhatikan. Meskipun SD Muhammadiyah Sokonandi merupakan SD yang unggul, bukan berarti siswa selalu termotivasi dalam pembelajaran.

Sebagai SD yang unggul, Muhammadiyah Sokonandi memiliki sumberdaya, lingkungan, sarana prasarana dan keterbukaan baik sekolah maupun guru yang mendukung untuk menguji metode-metode pembelajaran inovatif seperti *role playing* yang mampu mendukung inovasi pada bidang pendidikan yang sangat sesuai untuk pendidikan di abad 21 ini. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi dan wawancara terhadap guru wali kelas 3 yaitu Ibu Nung Hermini S.E, S.Pd. Peneliti melakukan wawancara terkait penggunaan metode pembelajaran di kelas 3. Beliau mengatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran berpengaruh penting terhadap proses dan juga hasil belajar di kelas. Ketika peneliti melakukan observasi di kelas untuk melihat proses pembelajaran secara langsung, terlihat hanya beberapa siswa yang benar-benar memperhatikan. Saat proses pembelajaran guru sering meminta siswa maju ke depan untuk membaca materi atau mengerjakan soal. Akan tetapi, siswa yang memiliki inisiatif untuk maju ke depan tanpa dipaksa oleh guru hanya berjumlah 2 orang saja, sisanya hanya duduk di kursi masing-masing. Hal ini menunjukkan kurangnya motivasi siswa pada pembelajaran. Metode pembelajaran yang sering beliau digunakan ialah metode diskusi dan Tanya jawab, tak jarang juga menggunakan metode games agar anak tidak mudah bosan di kelas. Menurut beliau penggunaan metode *role playing* ini akan cocok diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 3.⁴ Mengingat metode ini banyak melibatkan siswa pada saat proses pembelajaran. Beliau juga menyebutkan bahwa beliau belum pernah menggunakan metode ini sebelumnya di kelas 3. Maka dari itu, penerapan metode *role playing* ini akan menjadi suatu hal yang baru bagi pembelajaran di kelas 3.

⁴ Wawancara dengan Nung Hermini, Guru Kelas 3C SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta,” 9 Januari, 2025.

Ibu Nung Hermeni, S.E., S.Pd merupakan guru yang sangat terampil dalam qiro'ah dan menyanyi, hal ini tentu menjadi alasan kuat untuk bisa menerapkan *role playing* di kelas. Dalam metode ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membimbing siswa dalam memerankan karakter dan situasi tertentu. Guru yang memiliki kemampuan qiro'ah yang baik tentu dapat membantu siswa dalam memahami dan menghayati peran mereka melalui pembacaan naskah yang ekspresif. Ibu Nung Hermeni juga merupakan guru yang aktif dan kreatif, dimana hal ini dibutuhkan pada saat proses penerapan metode *role playing* ini. Guru yang aktif akan memberikan contoh yang baik bagi siswa. Dengan ikut serta dalam memerankan karakter atau memberikan arahan yang jelas, guru membantu siswa untuk memahami tujuan dan dinamika dari setiap peran. Keaktifan guru juga dapat menciptakan suasana yang lebih interaktif dan kolaboratif di dalam kelas.

Salah satu keunggulan utama dari metode ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui metode *role playing* siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga mengalami dan merasakan secara langsung bagaimana konsep-konsep tersebut diterapkan secara nyata. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian dari Aini dan Karlina, yang menguji cobakan metode *role playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas 4 SD. Hasil menunjukkan adanya perubahan yang signifikan yaitu sebelum diterapkannya metode *role playing* siswa memiliki nilai rata-rata 48,67 dan setelah penerapan metode *role playing* menjadi 74,89.⁵ Hal tersebut memungkinkan siswa untuk memahami materi bahasa Indonesia secara lebih mendalam dan kontekstual.

Tidak hanya itu, siswa juga dilatih untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Ketika siswa memerankan suatu peran, mereka harus menganalisis situasi, mengambil keputusan, dan mengevaluasi konsekuensi dari tindakan mereka. Proses ini melatih kemampuan siswa untuk berpikir

⁵ Ani Aryati dan Karlina Indrawari, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin" (Seminar Nasional Iain Bengkulu, Iain Bengkulu, 2019), 01–11, [Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/2943/](http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/2943/). hlm. 6-9

kritis secara logis, kreatif dan fleksibel karena pada metode ini siswa dilibatkan secara keseluruhan. Sesuai dengan teori motivasi belajar menurut Slameto, bahwa motivasi belajar siswa bisa meningkat jika pembelajaran menyenangkan dan tidak monoton, materi berhubungan dengan pengalaman hidup siswa dan siswa merasa dihargai dan sukses dalam menyelesaikan tugas.⁶ Maka dari itu, pemilihan teks naratif menjadi pilihan yang tepat karena dalam teks naratif terdapat struktur berupa tokoh, alur, latar dan konflik sehingga sangat mendukung keterlibatan siswa secara langsung pada saat proses pembelajaran.

Selain aspek kognitif metode *role playing* juga memberikan manfaat yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Melalui interaksi dengan teman sekelas dalam situasi bermain peran, siswa belajar untuk berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam tim dan menghargai perbedaan pendapat. Siswa juga belajar untuk mengendalikan emosi dan mengekspresikan diri dengan tepat. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Badrut Tamami dan Yerry Mijianti menunjukkan hasil bahwa rasa empati dan percaya diri siswa meningkat dari rata-rata 50% menjadi 87% setelah diterapkannya metode *role playing*.⁷ Hal ini berarti bahwa metode *role playing* tidak hanya meningkatkan kognitif siswa, tapi mampu meningkatkan kemampuan bersosial bagi siswa.

Manfaatnya bagi guru adalah untuk mengevaluasi pemahaman dan keterampilan siswa secara komprehensif. Melalui pengamatan terhadap siswa selama bermain peran, guru dapat menilai tidak hanya pengetahuan mereka terhadap pelajaran tetapi kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Guru juga dapat mengidentifikasi area-area dimana siswa mengalami kesulitan dan memberikan umpan balik

⁶ Christ Sarah, I. Nyoman Karma, dan Awal Nur Kholifatur Rosyidah, "Identifikasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V Gugus Iii Cakranegara," *Progres Pendidikan* 2, No. 1 (January 11, 2021): 13–19, <https://doi.org/10.29303/Prospek.V2i1.60>. hlm.14

⁷ Badrut Tamami dan Yerry Mijianti, "Pelatihan Keterampilan Sosial Dan Emosional Siswa Melalui Simulasi Metode Role Playing Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 4 Ampel Wuluhan," *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan* 5, no. 1 (January 31, 2025), <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i1.1160>. hlm. 251-254.

yang konstruktif. Evaluasi yang komprehensif ini memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhanBA siswa. Dengan demikian, metode ini bukan hanya alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga alat evaluasi yang berharga bagi guru.

Berangkat dari permasalahan yang ada, maka alasan mengapa penggunaan metode pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik dan benar. Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai mampu mendorong siswa lebih aktif pada proses pembelajaran, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁸ Penerapan metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Setelah menelaah beberapa masalah yang ada, maka peneliti berinovasi untuk menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*, dimana metode pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa atau *Student Center*. Diharapkan dengan menggunakan metode pembelajarn ini, siswa akan menjadi lebih aktif dan mampu menumbuhkan tingkat motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, maka dirancang rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi Teks Naratif kelas 3 SD?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia?

⁸ Nur Aliah, "Pengembangan LKPD Fisika Berbasis Masalah untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik" *Thesis*, Makasar: Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasar, 2021.

3. Seberapa besar efektivitas penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia terhadap tingkat motivasi belajar siswa.

a. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini mempunyai kegunaan dari segi teoritis maupun praktis. Kegunaan teoritis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teoritis pembelajaran, sedangkan kegunaan praktis memberikan dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran. Kegunaan teoritis dan kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Kegunaan Teoritis

Kegunaan secara teoritis dari penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam pengembangan ilmu pendidikan terutama pada pembelajaran bahasa. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk menguji dan menyempurnakan teori-teori pembelajaran yang sudah ada, serta merumuskan metode pembelajaran yang efektif dan relevan dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar.

2) Kegunaan Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini memberikan landasan ilmiah tentang bagaimana metode *role playing* dapat meningkatkan tingkat motivasi belajar siswa. Guru bisa mengadaptasi metode ini dan disesuaikan dengan karakteristik dan materi pembelajaran.

b) Bagi Sekolah

Dengan mengetahui efektivitas metode *role playing*, sekolah dapat mengintegrasikan metode ini ke dalam kurikulum dan program

pengembangan guru. Hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

c) Bagi Siswa

Melalui metode *role playing* siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konteks penggunaannya dalam situasi nyata. Hal ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut, seperti menguji efektivitas pada materi penelitian lain, atau membandingkan efektivitas *role playing* dengan metode pembelajaran lainnya.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan dengan beberapa tahap yaitu persiapan yang meliputi perencanaan skenario pembelajaran, pemilihan teks naratif yang sesuai dengan karakter siswa, dan pembagian peran. Kedua yaitu tahap pelaksanaan, dilakukan dengan membimbing siswa untuk memahami isi teks naratif, dan memerankan cerita secara langsung di depan kelas. Ketiga yaitu tahap evaluasi, dilakukan dengan merefleksi pembelajaran bersama-sama.
2. Motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya metode *role playing* tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan rendahnya keaktifan siswa dalam merespon pertanyaan, kurangnya keberanian siswa saat maju ke depan kelas, siswa sering merasa bosan saat melakukan pembelajaran, dan kurangnya pemahaman siswa pada materi pembelajaran. Setelah diterapkannya metode *role playing* siswa mengalami peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan siswa yang terlihat lebih aktif selama proses pembelajaran, siswa berani maju kedepan kelas untuk bermain peran, siswa menunjukkan sikap semangat dan percaya diri selama proses pembelajaran, dan meningkatnya hasil belajar siswa.
3. Penelitian metode *role playing* terbukti cukup efektif untuk meningkatkan motivasi siswa pada materi teks naratif ini dengan kenaikan sebesar 10,87% dan nilai N-gain 0,481 dengan kategori sedang.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Subjek penelitian yang terbatas hanya dilakukan pada satu kelas, yaitu kelas III F dengan jumlah siswa 25 orang. Oleh karena itu hasil penelitian belum bisa digeneralisasikan secara lebih luas khususnya di tingkat kelas atau daerah yang berbeda.
2. Durasi waktu yang singkat yaitu 2 kali pertemuan, sehingga belum memungkinkan untuk melihat dampak jangka panjang dari penerapan metode *role playing* terhadap motivasi siswa secara berkelanjutan.
3. Keterbatasan dalam instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket *pretest posttest*, observasi dan wawancara yang masih memiliki keterbatasan untuk menjangkau aspek psikologis siswa secara menyeluruh, khususnya yang berkaitan dengan motivasi intristik dan ekstristik.
4. Proses penelitian ini dilakukan di akhir semester genap tahun pembelajaran 2024/2025 pada bulan Mei tanggal 15-22. Maka kegiatan pembelajaran terbatas waktu karena siswa akan melaksanakan SAT (Sumatif Akhir Tahun) maka dari itu penelitian dilakukan dengan keterbatasan waktu yang ada.

C. Saran

Berdasarkan pada deskripsi data, hasil analisis, pembahasan, kesimpulan dan batasan penelitian ini, peneliti memberikan saran bagi guru untuk menerapkan metode *role playing* ini pada materi dan mata pelajaran lain dan menjadi salah satu inovasi pembelajaran untuk abad-21 ini.

Saran bagi peneliti yang tertarik untuk meneliti metode *role playing*, alangkah baiknya jika waktu perlakuan yang diberikan lebih dari 2 kali agar hasil lebih maksimal dan lebih signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akollo, Jane Gresia, Tiffany Adriana Wattilete, dan Delkia Lesbatta. “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Mengembangkan Empati pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Didaxe* 1, No. 1 (June 26, 2020). <https://E-Journal.laknambon.Ac.Id/Index.Php/Dx/Article/View/175>.
- Ali, Muhammad. “Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar.” *Pernik* 3, No. 1 (September 27, 2020): 35–44. <https://doi.org/10.31851/Pernik.V3i2.4839>.
- Aliah, Nur. “Pengembangan Lkpd Fisika Berbasis Masalah untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik.” Doctoral, Universitas Negeri Makassar, 2021. <http://eprints.unm.ac.id/19963/>.
- Ardiansyah, Deden, Hodidjah M.Pd, dan Yusuf Suryana. “Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Bebas Menggunakan Teknik Pancingan Kata Kunci Di Kelas 5 Sd.” *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, No. 1 (March 1, 2018): 43–52. <https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V5i1.7185>.
- Aryati, Ani, dan Karliana Indrawari. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin,” 01–11. Iain Bengkulu, 2019. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/2943/>.
- Asrulla, Risnita Risnita, M. Syahrani Jailani, dan Firdaus Jeka. “Populasi dan Sampling (Kuantitatif), serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, No. 3 (November 20, 2023): 26320–32. <https://doi.org/10.31004/jptam.V7i3.10836>.
- Astuty, Farikah Farikah, dan Mursia Ekawati. “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Teknik Kata Kunci.” *Indonesian Journal Of Education And Learning* 4, No. 2 (April 30, 2021): 494. <https://doi.org/10.31002/ijel.V4i2.3870>.
- Chadijah, Siti. “Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 4, No. 2 (April 30, 2023): 161–74.

- Carmelia, Ursula Amara Syifa, Amelia Putri Pertiwi, Risma Nur Arsyah, Maulidya Audina, Hanna Chaerunnisa, And Arita Marini. "Penerapan Metode Pbl dengan Bantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips di Sd." *Journal Of Innovation Research And Knowledge* 3, No. 5 (October 31, 2023): 1149–60.
- Fanani, Ahwan. "Mengurai Kerancuan Istilah Strategi dan Metode Pembelajaran." *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 8, No. 2 (October 19, 2014): 171–92. <https://doi.org/10.21580/Nw.2014.8.2.576>.
- Hermuni, Nung, Guru Wali Kelas 3C SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta, 9 Januari 2025.
- Herwati, Herwati, Arifin Moh. Miftahul, Rahayu Tri, Waritsman Arsyil, Josephine Solang Deetje, Zulaichoh Siti, Aniyati Kholis, Haryanto Totok, Sumartini Putri Synthia, and Kristanto Barlian. "Motivasi Dalam Pendidikan (Konsep-Teori-Aplikasi)." edited by Ira Atika Putri. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Jainiyah, Fuad Fahrudin, Ismiasih Ismiasih, dan Mariyah Ulfah. "Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, No. 6 (June 27, 2023): 1304–9. <https://doi.org/10.58344/Jmi.V2i6.284>.
- Janna, Nilda Miftahul, dan Herianto Herianto. "Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan Spss." *Osf*, January 22, 2021. <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/V9j52>.
- Karnia, Nia, Jeani Rida Dwi Lestari, Lukman Agung, Maya Aprida Riani, dan Muhammad Galih Pratama. "Strategi Pengelolaan Kelas melalui Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 Mi Nihayatul Amal 2 Purwasari." *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: Jppp* 4, No. 2 (July 31, 2023): 121–36. <https://doi.org/10.30596/Jppp.V4i2.15603>.
- Kusumaningrini, Dyah Lukita, dalam Niko Sudibjo. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19." *Akademika* 10, No. 01 (May 30, 2021): 145–61. <https://doi.org/10.34005/Akademika.V10i01.1271>.
- Lenaini, Ika. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling." *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, No. 1 (June 30, 2021): 33–39. <https://doi.org/10.31764/Historis.V6i1.4075>.

- Madjid, Merla. "Pelatihan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris dengan Metode Role - Play bagi Siswa Smp Sit Ikhtiar." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, No. 6 (December 30, 2023): 13318–24.
<https://doi.org/10.31004/Cdj.V4i6.23689>.
- Meishaparina, Riza, Dwi Heryanto, dan Widasari. "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas Ii Sdn 013 Pasir Kaliki." *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang* 9, No. 2 (June 2, 2023): 1740–48.
<https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.895>.
- Mekarisce, Arnild Augina. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, No. 3 (September 10, 2020): 145–51.
<https://doi.org/10.52022/Jikm.V12i3.102>.
- Naldi, Afri, Reval Oktaviandry, dan Gusmaneli Gusmaneli. "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, No. 2 (April 20, 2024): 133–40.
<https://doi.org/10.55606/Jubpi.V2i2.2938>.
- Nasar, Abdul, Dimas Hadi Saputra, Mochammad Rifan Arkaan, Muhammad Bimo Ferlyando, Muhammad Teguh Andriansyah, and Putra Dena Pangestu. "Uji Prasyarat Analisis." *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2, No. 6 (June 24, 2024): 786–99.
- Ningrum, Dian Cahya. "Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah." Undergraduate, Iain Metro, 2020.
<https://repository.metrouniv.ac.id/eprint/3370/>.
- Nugraha, Billy. *Pengembangan Uji Statistik: Implementasi Metode Regresi Linier Berganda dengan pertimbangan Uji Asumsi Klasik*. Pradina Pustaka, 2022.
- Nursania, Agni Bintan. Observasi Pengenalan Lapangan Persekolahan di SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta. 29 Februari 2024.
- Paramita, Ratna Wijayanti Daniar. *Metode Penelitian Kuantitatif, Edisi 1*. Vol. 1. Stie Widya Gama Lumajang: Stie Widya Gama Lumajang, 2015.
<http://repository.itbwigalumajang.ac.id/102/>.

- Paudi, Zulfikar Is. "Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7, No. 2 (2019): 111–20. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. "Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah 14 Desember 2018,".
- Permendikbud Ri Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, dan Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra. "Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online." *Jurnal Sains Dan Informatika* 5, No. 2 (December 8, 2019): 128–37. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.
- Retnowati, Wahyu Fitri. "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D di Smp Muhammadiyah 5 Tulangan." Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D Di Smp Muhammadiyah 5 Tulangan, January 4, 2018, 1–27.
- Ridha, Nikmatur. "Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian." *Hikmah* 14, No. 1 (2017): 62–70.
- Rubiana, Euis Pipieh, dan Dadi Dadi. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren." *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi* 8, No. 2 (September 5, 2020): 12–17. <https://doi.org/10.25157/jpb.v8i2.4376>.
- Ruchliyadi, Dian Agus, Hibatullah Millen Aminoto Putra, Rabiatur Adawiah, dan Mariatul Kiptiah. "Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 12, no. 2 (November 24, 2022): 132–36. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v12i2.15769>.
- Sarah, Christ, I. Nyoman Karma, and Awal Nur Kholifatur Rosyidah. "Identifikasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V Gugus Iii Cakranegara." *Progres*

Pendidikan 2, No. 1 (January 11, 2021): 13–19.
<https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.60>.

Sardiman, Arief M. “Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,” Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.

Tamami, Badrut, and Yerry Mijianti. “Pelatihan Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa melalui Simulasi Metode Role Playing di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 4 Ampel Wuluhan.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan* 5, No. 1 (January 31, 2025). <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i1.1160>.

Uno, Hamzah B. “*Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*.” Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

Verawati, Ni Nyoman Sri Putu, dan Roniati Sukaisih. “Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa dalam Pembelajaran Inkuiri dengan Simulasi Phet: Studi Pendahuluan.” *Empiricism Journal* 2, No. 1 (June 30, 2021): 40–46.
<https://doi.org/10.36312/ej.v2i1.591>.

Yam, Jim Hoy, dan Ruhayat Taufik. “Hipotesis Penelitian Kuantitatif.” *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3, No. 2 (August 1, 2021): 96–102.
<https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>.