

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL ROLE- PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Vira Nabilah¹, Suarman², Mifta Rizka³

^{1,2,3}Universitas Riau

e-mail: vira.nabilah4815@student.unri.ac.id¹, suarman@lecturer.unri.ac.id²
mifta.rizka@lecturer.unri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the Role-Playing learning model on students' learning interest in Economics. Learning interest was measured through indicators of enjoyment, attention to learning, interest, curiosity, and students' active involvement in the learning process. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The population of this study consisted of all eleventh-grade students, with class XI.10 as the experimental class and class XI.8 as the control class, selected through purposive sampling technique. Data were collected using a Likert-scale questionnaire administered before the treatment (pre-test) and after the treatment (post-test), supported by observation sheets. Data analysis was conducted using statistical tests with the assistance of SPSS, including prerequisite tests and hypothesis testing through the Independent Sample T-Test. The findings revealed that the implementation of the Role-Playing learning model was effective in improving students' learning interest. This was indicated by a significant difference between the learning interest of students in the experimental class and those in the control class after the treatment. Furthermore, the increase in students' learning interest in the experimental class was higher than in the control class, which used the conventional learning model. These findings indicate that the application of the Role-Playing model can create a more active, interactive, and enjoyable learning environment, thereby enhancing students' learning interest. Therefore, the Role-Playing learning model can be used as an effective alternative learning strategy to improve students' learning interest, particularly in Economics subjects.

Keywords: *Role-Playing Model, Learning Interest*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan model pembelajaran *Role-Playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Minat belajar diukur melalui indikator perasaan senang, perhatian dalam belajar, ketertarikan, rasa ingin tahu, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain non-equivalent control group design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI, dengan kelas XI.10 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI.8 sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik

purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui angket skala Likert yang diberikan sebelum perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*), serta didukung oleh lembar observasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik dengan bantuan program SPSS, meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role-Playing* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Selain itu, peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Role-Playing* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran *Role-Playing* dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: *Role-Playing*, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Transformasi pendidikan abad ke-21 menuntut perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered. Guru dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis penting yang berperan dalam menentukan keberhasilan siswa, karena minat menjadi pendorong utama bagi siswa untuk aktif, fokus, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Namun, dalam praktiknya, minat belajar siswa masih tergolong rendah, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Pembelajaran Ekonomi sering dianggap bersifat teoritis dan kurang menarik, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias.

Hasil observasi awal salah satu SMA Negeri di Pekanbaru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang rendah, yang ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap materi, rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta minimnya keterlibatan aktif siswa di kelas. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran

yang masih konvensional, seperti ceramah, yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi secara aktif.

Fenomena ini tidak hanya terlihat di Indonesia, tetapi juga di berbagai negara di seluruh dunia. Banyak siswa yang merasa jenuh dengan model pembelajaran konvensional yang tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga menyebabkan krisis minat dalam belajar Safitri dkk, (2024)

Menurut Diman (2025) beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar antara lain : Faktor internal : kondisi fisik, psikologis, motivasi, dan kebiasaan belajar. Faktor eksternal: lingkungan keluarga, lingkungan kampus, model pengajaran, dan hubungan sosial.. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Role-Playing*. Model ini merupakan pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam kegiatan bermain peran untuk mensimulasikan situasi nyata, sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih

mendalam melalui pengalaman langsung.

Model *Role-Playing* merupakan strategi pengajaran yang menonjolkan perwujudan nilai dan emosi melalui pemeragaan karakter tertentu dalam konteks dramatis, menghadirkan jalan yang berpotensi efektif untuk menambah keterlibatan siswa dan, akibatnya, hasil belajar mereka dalam sains Ariyanti & Torimtubun, (2025).

Menurut Marlina, (2023) *Role-Playing* memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Penerapan model *Role-Playing* membuat siswa menjadi lebih aktif, fokus, senang, dan memiliki konsentrasi tinggi saat proses belajar berlangsung. Strategi ini juga mampu meningkatkan semangat serta minat belajar siswa karena mereka terlibat langsung dalam memainkan peran sesuai skenario pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Meskipun sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa model *Role-Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan

aktivitas siswa, kajian yang secara khusus meneliti efektivitasnya terhadap minat belajar pada mata pelajaran Ekonomi di tingkat SMA masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan model pembelajaran *Role-Playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi salah satu SMA Negeri di Pekanbaru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Role-Playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*, yaitu melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan salah satu SMA Negeri di Pekanbaru dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI tahun ajaran 2025/2026. Sampel

penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga diperoleh kelas XI.10 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI.8 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 38 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, yaitu sekitar bulan Januari sampai Maret 2026.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal, menyusun perangkat pembelajaran, serta menyiapkan instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan *pre-test* kepada kedua kelas untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa, kemudian memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Role-Playing* pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan *post-test* untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa. Pada tahap akhir, data yang diperoleh diolah, dianalisis, dan disimpulkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi kuesioner

(angket), observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan skala Likert. Observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model pembelajaran *Role-Playing* selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan data siswa. Instrumen penelitian yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data dilakukan dengan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data hasil angket dianalisis untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan adanya peningkatan minat belajar siswa serta adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data awal pada kelas eksperimen yang merupakan skor minat belajar siswa skor ini diperoleh sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Role-Playing*. Adapun hasil sebelum perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi minat belajar siswa mata Pelajaran ekonomi sebelum penggunaan *Role-Playing Kelas Eksperimen*

No	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentasi
1	Tinggi	65 - 68	10	26,3%
2	Sedang	61 - 64	19	50,0%
3	Rendah	58 - 60	9	23,7%
=			38	100%

Berdasarkan Tabel 1 hasil *pre-test* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebagian besar berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 19 siswa (50,0%). Selanjutnya, kategori tinggi sebanyak 10 siswa (26,3%) dan kategori rendah sebanyak 9 siswa (23,7%). Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran *Role-Playing*, minat belajar siswa masih berada pada tingkat menengah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa potensi belajar

siswa belum berkembang secara optimal, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif, seperti *Role-Playing*, untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sementara hasil pretest pada kelas kontrol di peroleh hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi frekuensi minat belajar siswa mata pelajaran ekonomi sebelum penggunaan model konvensional

No	Kategori	Interval Nilai	(f)	Persentase (%)
1	Tinggi	60 - 62	7	18,42%
2	Sedang	57 - 59	18	47,37%
3	Rendah	54 - 56	13	34,21%
=			38	100%

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil analisis pada kelas kontrol menunjukkan bahwa minat belajar siswa mayoritas berada pada kategori sedang sebanyak 18 siswa (47,37%), diikuti kategori rendah sebanyak 13 siswa (34,21%), dan kategori tinggi hanya 7 siswa (18,42%). Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelas kontrol masih didominasi oleh tingkat sedang dan rendah.

Tingginya persentase pada kategori tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang digunakan belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal.

Siswa cenderung pasif karena kurangnya variasi dan aktivitas dalam pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan minat belajar siswa belum berkembang secara maksimal dan masih berada pada tingkat menengah ke bawah.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Role-Playing*, dilakukan pengukuran kembali untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa. Adapun hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 3 dan 4, sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi frekuensi minat belajar siswa mata pelajaran ekonomi sesudah penggunaan model Role – Playing kelas eksperimen

No	Kategori	Interval	F	Persentas
1	Tinggi	92 - 94	12	31,58%
2	Sedang	89 - 91	18	47,37%
3	Rendah	87 - 88	8	21,05%
Total			38	100%

Berdasarkan table 4 minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Role-Playing* mayoritas berada pada kategori sedang sebanyak 18 siswa (47,37%), dan kategori tinggi sebanyak 12 siswa (31,58%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan sebelum perlakuan.

Sehingga Terjadi pergeseran positif pada minat belajar siswa, di

mana keterlibatan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kategori sedang pada tahap ini tidak lagi menunjukkan sikap pasif, tetapi sudah mencerminkan partisipasi dan keterlibatan yang lebih baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *Role-Playing* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, model ini efektif dalam mendorong minat belajar siswa menjadi lebih tinggi dan bermakna.

Hasil dari minat belajar siswa setelah penerapan *Role-Playing* ini juga dilihat pada kelas kontrol, pada table 4, sebagai berikut :

Tabel 4. Distribusi frekuensi minat belajar siswa mata pelajaran ekonomi sesudah penggunaan model konvensional

No	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Tinggi	65 - 67	7	18,42%
2	Sedang	62 - 64	20	52,63%
3	Rendah	59 - 61	11	28,95%
Total			38	100%

Berdasarkan Tabel 4 minat belajar siswa pada kelas kontrol setelah pembelajaran mayoritas berada pada kategori sedang sebanyak 20 siswa (52,63%), diikuti kategori rendah sebanyak 11 siswa (28,95%), dan kategori tinggi hanya 7

siswa (18,42%). Hal ini menunjukkan bahwa tanpa penggunaan model *Role-Playing*, minat belajar siswa tidak mengalami peningkatan yang signifikan.

Kondisi ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat satu arah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Akibatnya, minat belajar siswa hanya berada pada tingkat menengah dan belum berkembang secara optimal.

Untuk mengetahui perbedaan hasil minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan analisis perbandingan terhadap nilai *pre-test*, *post-test*, serta peningkatannya. Perbandingan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana efektivitas model pembelajaran *Role-Playing* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, selain itu perbandingan ini juga memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan minat belajar siswa pada kedua kelompok setelah perlakuan diberikan. Adapun hasil perbandingan kedua kelas tersebut disajikan pada tabel 5, sebagai berikut :

Tabel 5. Tabel perbandingan kelas eksperimen dan kelas control

Aspek Perbandingan	Kelas Eksperimen (<i>Role-Playing</i>)	Kelas Kontrol (Konvensional)	Selisih/Perbedaan
Rata-rata <i>Pre-test</i>	62,26	57,45	4,81
Rata-rata (<i>Mean</i>) <i>Post-test</i>	90,73	62,47	28,26
Kenaikan Poin Rata-rata Persentase Kategori Tinggi Rentan Nilai Kategori Tinggi	28,47	5,02	23,45
	31,58 %	18,42%	13,16%
	92 - 94	65 - 67	27 poin

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan model pembelajaran *Role-Playing* memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dibandingkan model konvensional.

Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 28,47 poin, dari 62,26 menjadi 90,73, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat sebesar 5,02 poin, dari 57,45 menjadi 62,47.

Selain itu, pada kelas eksperimen terdapat 31,58% siswa yang mencapai kategori tinggi,

sedangkan pada kelas kontrol hanya 18,42%. Hal

ini menunjukkan bahwa pembelajaran *Role-Playing* mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa, sehingga minat belajar mereka menjadi lebih tinggi dibandingkan pembelajaran dengan konvensional.

Melalui pemaparan data hasil *Pre-test* dan *Post-test*, selanjutnya dilakukan uji normalitas, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Uji normalitas

		Tests of Normality		
		Kelas	Shapiro-Wilk Statistic	df Sig.
Minat Belajar	<i>Pre-test</i> Eksperimen		.944	38 .058
	<i>Post-test</i> Eksperimen		.952	38 .103
	<i>Pre-test</i> Kontrol		.946	38 .066
	<i>Post-test</i> Kontrol		.946	38 .066

Berdasarkan tabel, seluruh data pada kelas eksperimen dan kontrol, baik sebelum maupun sesudah perlakuan, memiliki nilai Sig. Shapiro-Wilk > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah data kelas memiliki kriteria atau karakter yang

sama atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada table 8, sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig. (Based on Mean)
<i>Pre-test</i>	0,836
<i>Post-test</i>	0,760

Berdasarkan tabel, nilai Sig. Levene's Test seluruh data > 0,05, yaitu 0,836 (sebelum) dan 0,760 (sesudah). Dengan demikian, varians data kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk uji statistik parametrik.

Setelah dilakukan uji Normalitas dan Homogenitas selanjutnya dilakukan uji T, uji t-test dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata pada dua sampel yang tidak berpasangan. Hasil uji t-test dapat dilihat pada table 9. Sebagai berikut :

Tabel 9. Hasil Uji t

	F	Sig.	t	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar	.094	.760	-53.941	.000
			-53.941	.000

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 53,941 dengan $df =$

74 dan t_{tabel} sebesar 1,991 pada taraf signifikansi 0,05. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($53,941 > 1,991$) dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Role-Playing* terhadap minat belajar Ekonomi siswa kelas XI salah satu SMA Negeri di Pekanbaru.

Setelah dilakukan uji *t-test*, selanjutnya dilakukan uji N-Gain, untuk mengetahui efektivitas terhadap perlakuan pada kedua kelas. Hasil uji N-Gain dapat dilihat pada tabel 10, sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain

Kelas	N-Gain Score	Keterangan
Eksperimen	77,82%	Sedang
Kontrol	11,81%	Rendah

Berdasarkan Tabel 10 terdapat perbedaan efektivitas yang jelas antara kedua metode pembelajaran. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 77,82% dengan kategori efektif, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 11,81% dengan kategori tidak efektif.

Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role-Playing* lebih mampu meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa *Role-Playing* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar Ekonomi siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran dengan *Role-Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, baik dari hasil *pre-test*, *post-test*, maupun nilai N-Gain. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang berada pada kategori efektif, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan yang rendah.

Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Role-Playing*

dengan kelas yang menggunakan metode konvensional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role-Playing* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, S. (2022). *Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Discovery Learning Pada Materi Sistem Periodik Unsur Di Sma Cendana Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis Prestasi Belajar Matematika Pada Masa Pandemi Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Febriani, T. (2023). Pengaruh Metode *Role-Playing* Terhadap Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 6(5), 937–944.
- Gustiana, A., Hermawan, Y., & Solihat, A. N. (2025). Pengaruh Motivasi Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Pada Siswa Smp Negeri 4 Tasikmalaya). *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(2), 720–727.

- Putri, N. E. (2022). *Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Kelas IV Sd Negeri 064025 Flamboyan Raya Kec. Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2021/2022*. UNIVERSITAS QUALITY.
- Rahayu, S., Aulia, B., & Mardhotillah, M. (2025). Review Literatur Tentang Peran Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Siswa SD Dan SMA. *Jurnal Ilmiah Konseling Pendidikan*, 4(1).
- 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).
- Wibowo, Y. R., Salfadilah, F., & Atin, S. (2024). Model *Role-Playing* Berbantuan Media Audio Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 5(2), 123–134.