



Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III melalui Metode *Role Play* Di SDN Model Mataram Tahun 2024

Ismi Anggraini^{1*}, Khairun Nisa¹, Dwi Supriatin¹

¹ Pendidikan Profesi Guru, Program Studi PGSD, Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.897>

Article Info:

Received : 02 Juni 2025
Revised : 01 Juli 2025
Accepted : 09 Agustus 2025
Published : 21 Agustus 2025

Correspondence:

Ismi Anggraini

Phone: +6287865461765

Abstract: In the learning process, teachers should not only focus on students' learning outcomes but also pay attention to the learning process itself and the factors that support the effectiveness of learning, one of which is learning motivation. This study aims to improve students' learning motivation through the **Role Play** method at SDN Model Mataram. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages, while also examining the implementation of learning activities using the Role Play method. Data were collected through observation of learning implementation and questionnaires. Data analysis was carried out using quantitative techniques based on questionnaire results. The findings indicate an increase in students' learning motivation from 76.81% in the first cycle to 86.61% in the second cycle. Therefore, it can be concluded that the Role Play method effectively enhances students' learning motivation.

Keywords: Learning Motivation, Role Play Method, Classroom Action Research, Student Engagement, Elementary Education

Citation: Anggraini, I., Nisa, K., & Supriatin, D. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III melalui Metode Role Play Di SDN Model Mataram Tahun 2024. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1762-1767. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.897>

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu upaya atau usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan baik ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien bahkan dengan hasil yang optimal (Festiawan, Rifqi (2020). oleh sebab itu secara implisit didalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan suatu metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam pembelajaran adalah dilihat dari motivasi. Ada atau tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Dalam hal ini keberhasilan belajar akan tercapai apabila terapat dorongan dan kemauan untuk belajar (Emda, Amna. 2017) . Sejalan dengan itu motivasi merupakan salah

satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang diinginkan apabila terdapat keinginan dalam dirinya (Rahman, Sunarti. 2021).

Motivasi dapat dijadikan salah satu faktor pendorong peserta didik untuk mau belajar. Motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan begitupun sebaliknya (Ikhsanul, Satria, Amal Adan. 2023). Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar dan keberhasilan peserta didik dalam belajar. Dengan demikian peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan kemauan dan dorongan belajar yang baik maka akan dapat memiliki hasil belajar yang baik pula. Hal ini tentu akan terlihat dalam proses pembelajaran yakni peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan

memiliki semangat yang tinggi dan antusiasme dalam pembelajaran.

Indikator motivasi belajar meliputi: (1) menunjukkan minat; (2) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (3) lebih senang bekerja mandiri; (4) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (5) tekun dalam menghadapi tugas; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif (Uno. 2014 dalam Nasrah & A Muafiah.2020). Dalam proses pembelajaran, motivasi peserta didik dapat ditingkatkan melalui bimbingan guru. Guru tidak hanya berperan dalam membentuk kognitif peserta didik namun guru juga berperan dalam membentuk kepribadian dan mengembangkan nilai-nilai yang positif pada peserta didik dan motivasi yang tinggi pada peserta didik. Hal ini tentunya memerlukan dukungan komponen lainnya dalam pembelajaran yakni salah satunya dengan metode pembelajaran yang digunakan. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat, maka akan dapat membantu peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain peran (Role Play).

Role Play adalah salah satu metode yang dapat menjadikan peserta didik aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama antar guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan yang lainnya (Chadijah, Siti. 2023). Pada proses pembelajaran peserta didik dibimbing oleh guru dalam bekerjasama dengan kelompok belajarnya memerankan sebuah peranan melalui metode Role Play dengan maksimal. Peserta didik juga didorong dengan memeragakan langsung atau memainkan langsung peran tersebut di depan kelas sehingga dapat memotivasi peserta didik yang lain dalam belajar. Metode Role Play ini dapat memberikan kesempatan untuk peserta didik mengekspresikan diri dan mengasah keberaniannya serta belajar secara mandiri dan kerjasama kelompok sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi lapangan ditemukan motivasi belajar peserta didik yang masih belum tinggi dalam proses pembelajaran di kelas III di SDN Model Mataram. Hal ini ditunjukkan melalui sikap acuh peserta didik saat belajar dan keadaan yang tidak kondusif saat pembelajaran. Selain itu juga terlihat peserta didik hanya mengikuti pembelajaran dan tidak memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil, serta tidak ada kegiatan yang menarik dalam pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik menjadi tidak fokus pada pembelajaran, dan kondisi tidak kondusif dari peserta didik yang sibuk dengan hal lain selain pada pembelajaran yang dilakukan. Selain didasarkan pada sikap peserta didik di atas yang menunjukkan

adanya motivasi yang rendah, juga dilihat dari model dan metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru di dalam kelas. Dimana, dalam hal ini guru tidak banyak menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Seperti contoh dalam hal ini termasuk penggunaan metode Role Play. Sehingga, peserta didik hanya mengikuti pembelajaran dengan lebih monoton yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wahyu, Cecep. H. 2024) dengan judul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Play".

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan terlihat bahwa metode role playing dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV Semester I Sekolah Dasar, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan pembelajaran yang meyakinkan. Selain itu, berdasarkan penelitian yang juga dilakukan oleh (Karmila, Azvionola, P, Y. Dkk. 2019) dengan judul penelitian "Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan metode Role Play" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia dalam menulis cerpen pada peserta didik kelas III. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata tes Bahasa Indonesia pada setiap siklus meningkat, yakni pada siklus 1 sebesar 66,5%, siklus 2 sebesar 74%, dan siklus 3 sebesar 81%. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh (Noor Azizah. 2022). Penelitian dengan judul "Peningkatan motivasi belajar peserta didik melatih kesabaran melalui peneladanan kisah Nabi Ayyub as dengan metode Role Play peserta didik kelas V semester 1 SDN Kemiri, Kec. Kunduran, Kab. Blora, Tahun pelajaran 2022/2023" menunjukkan bahwa metode Role Play dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Hasil peningkatannya mulai dari skor rata-rata sebelum penerapan metode role playing sebesar 84 dan setelah penerapan Role Play menjadi skor rata-rata sebesar 91. Hasil skor menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan penerapan metode Role Play. Dengan demikian, berdasarkan kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas III di SDN MODEL MATARAM memiliki motivasi belajar yang masih kurang sehingga perlu ditingkatkan agar tercipta pembelajaran yang lebih efektif.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut (Azizah. A., 2021) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan ilmiah yang

dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan. Dalam tahapannya secara garis besar penelitian tindakan kelas melalui 4 tahapan menurut (Andreswari, & Syahputra. 2019) yakni perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN MODEL MATARAM dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas III yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan sehingga total peserta didik adalah 19 orang dalam kelas. Implementasi metode Role Play ini akan dilaksanakan selama 2 siklus pembelajaran sehingga guru dapat melihat peningkatan dari upaya yang telah dilakukan.

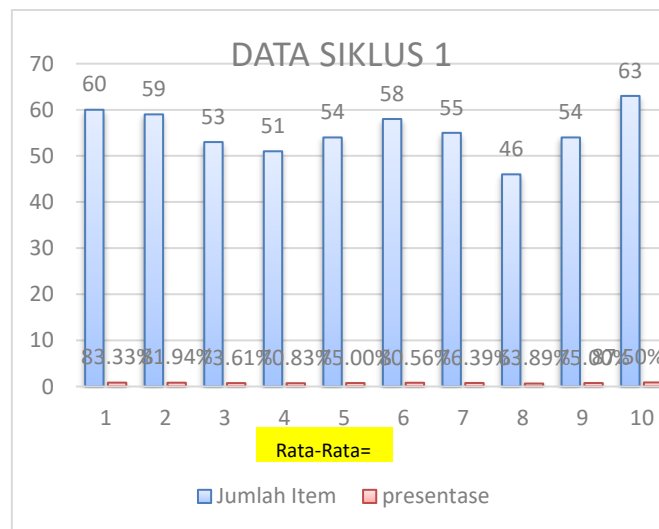
Tahapan penelitian ini diantaranya adalah: (1) perencanaan penelitian dengan membuat perangkat ajar yang dikonsultasikan dengan guru pamong. Materi yang digunakan pada siklus 1 yakni tema 2 pembelajaran 5, dan pada siklus 2 yakni tema 2 pembelajaran 6, (2) tahap pelaksanaan yakni Tahapan penelitian ini diantaranya adalah: (1) perencanaan penelitian dengan membuat perangkat ajar yang dikonsultasikan dengan guru pamong. Materi yang digunakan pada siklus 1 yakni tema 2 pembelajaran 5, dan pada siklus 2 yakni tema 2 pembelajaran 6, (2) tahap pelaksanaan yakni mengikuti rancangan dalam perangkat ajar yakni dengan melakukan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada langkah ini mencakup sintaks dari metode *Role Play* yakni : 1) persiapan; 2) memilih pemain/pemeran; 3) mendekorasi panggung (ruang kelas); 4) menunjuk observer; 5) memainkan peran; 6) diskusi dan evaluasi; 7) berbagi pengalaman dan menyimpulkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket.

Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran peserta didik dengan metode *Role Play* dan angket digunakan untuk mengukur motivasi peserta didik yang diberikan pada akhir setiap siklus pembelajaran dengan menggunakan skala likert 1-4 (4=sangat baik, 3=cukup baik, 2=bik, 1=kurang baik).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah ditetapkan yakni diawali dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Hasil dalam penerapan metode *Role Play* ini adalah

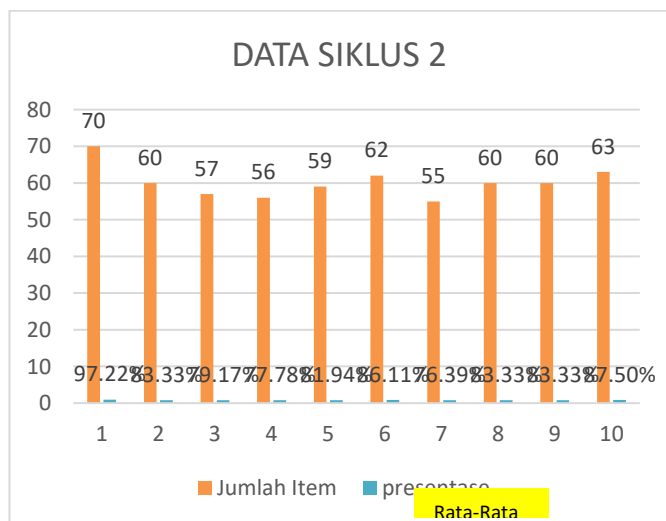
adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik ditinjau dan dilihat dari hasil observasi dan pengisian angket pada akhir siklus. Hasil penelitian pada setiap siklus dapat dilihat melalui data berikut:



Gambar 1. Hasil Angket Motivasi Peserta didik Siklus 1

Berdasarkan grafik diatas ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik telah menunjukkan motivasi belajar yang baik. Rata-rata peserta didik memperoleh nilai *motivasi belajar* yang cukup yaitu nilai 76,11% serta dapat dilihat bahwa sebagian besar peserta didik sudah mempunyai motivasi belajar yang cukup baik, dimana terdapat satu peserta didik yang memperoleh nilai motivasi belajar yang lebih tinggi yaitu dengan presentase 83,33 % dari 18 peserta didik. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa meskipun peserta didik mengikutipembelajaran dengan cukup baik namun beberapa peserta didik yang masih tidak fokus dalam memperhatikan guru, selain itu juga terlihat peserta didik hanya mengikuti pembelajaran dan tidak memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil, serta beberapa peserta didik yang masih terbagi fokusnya pada hal lain. Adapun kendala yang dihadapi yaitu suasana kelas yang masih kurang kondusif karena beberapa peserta didik yang mengganggu temannya ketika mengerjakan tugas yang diminta serta kondisi kelas yang ribut saat pelaksanaan *Role Play* dikarenakan antusiasme peserta didik yang sangat tinggi. Pada siklus 1 ini peserta didik akan memainkan peran melalui metode *Role Play* untuk menelaah isi dongeng dan menyebutkan arti penting bersikap baik pada sesama manusia

sebagai wujud pengamalan sila pancasila yang dilambangkan dalam "Garuda Pancasila. Pada pembelajaran ini dilakukan dengan metode diskusi dengan membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok belajar.

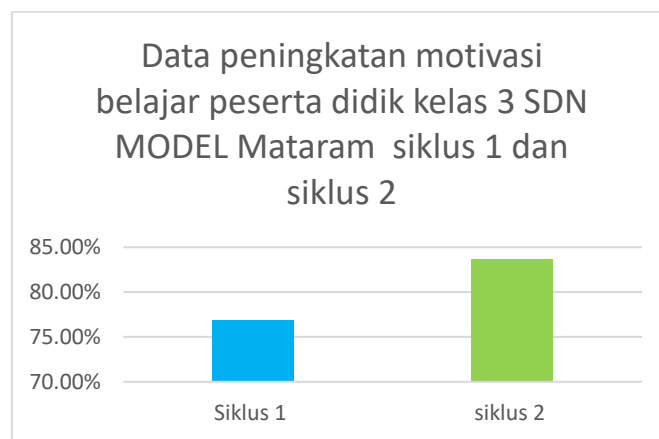


Gambar 2. Hasil Angket Motivasi Peserta didik Siklus 2

Berdasarkan grafik diatas ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik telah menunjukkan motivasi belajar yang lebih baik. Rata-rata peserta didik memperoleh nilai *motivasi belajar* yang cukup tinggi yaitu nilai 83,61% dengan presentase tertingginya adalah 97,22%. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih berani dalam mengungkapkan pendapat, dapat bekerjasama dengan baik dalam proses pengerjaan tugas meskipun ada beberapa teman kelompok yang masih kurang aktif. Peserta didik juga dapat lebih percaya diri dan lebih menunjukkan minat mengikuti pembelajaran dibandingkan pada pembelajaran sebelumnya, serta peserta didik juga menunjukkan sikap adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar saat mempresentasikan hasil kerjanya yang dilihat dari peserta didik dapat membuka dan menutup presentasi dengan bahasa yang baik tanpa bimbingan dari guru, peserta didik menampilkan hasil presentasinya dengan suara yang jelas, dan semua anggota kelompok dapat mengatur dirinya untuk memainkan peran saat presentasi hasil kerjanya secara bergiliran.

Penelitian dihentikan setelah siklus kedua karena terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik. Berikut Grafik yang menunjukkan peningkatan *motivasi belajar* peserta didik pada gambar 3. Berdasarkan data diatas maka pada siklus 1 hasil angket motivasi belajar peserta didik sebesar 76,81% meningkat menjadi 83,61% yang terjadi pada siklus 2. Hal lainnya juga ditunjukkan melalui lembar

keterlaksanaan pembelajaran yang diisi oleh observer baik pada siklus 1 dan siklus 2 yang menunjukkan bahwa sebagian besar hampir keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Dengan demikian maka data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan metode *Role Play* untuk peserta didik kelas III SDN MODEL MATARAM



Gambar 3. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Penggunaan metode *Role Play* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui tindakan atau siklus dapat dikatakan berhasil. Sebelum tindakan menggunakan metode pembelajaran *Role Play*, motivasi belajar peserta didik masih tergolong biasa saja. Dari hal tersebut, perlulah diadakan perlakuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya melalui metode *Role Play* ini yang telah dilakukan melalui 2 siklus. Pada siklus 1 proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah direncanakan dan dirancang sejak awal. Adapun kendala yang dihadapi pada tahap pertama atau siklus 1 ini adalah masih ada beberapa peserta didik yang belum berani untuk mengekspresikan dirinya dalam bermain peran di depan teman-temannya namun mahir dalam memerankannya di bangkunya masing-masing. Sehingga mereka tidak merasa puas karena belum maksimal untuk memainkan peran di depan kelasnya. Namun disisi lain, peserta didik lainnya sangat antusias Pada kegiatan pembelajaran ini sehingga sulit untuk dikendalikan. Pelaksanaannya pada siklus 1 ini peserta didik tetap dalam arahan dan guru untuk diberikan dorongan kepada peserta didik.

Dorongan yang diberikan dapat melalui kalimat penyemangat dan menanamkan nilai diri mereka bahwa mereka mampu dan memiliki potensi yang sama untuk melakukan dan menyelesaikan pembelajaran dengan baik pada siklus 1 ini. Berdasarkan hasil refleksi pada pembelajaran siklus 1, terdapat beberapa hal yang harus

diperbaiki untuk mengatasi kendala-kendala serupa yang terjadi pada siklus 1 yakni: menetapkan aturan kelompok saat ingin mempresentasikan atau menyajikan kegiatan yang dilakukan didepan kelas, memberikan rasa percaya diri dengan memotivasi mereka semua lebih baik lagi, memberikan reward terhadap setiap usaha yang dilakukan peserta didik sehingga mereka merasa diakui sesuai dengan kemampuannya. Setelah melaksanakan pembelajaran kedua pada siklus 2 berdasarkan rancangan dan perbaikan sesuai refleksi pada siklus 1 maka terdapat perbedaan dan kemajuan dalam pembelajaran terkait dengan aktivitas peserta didik. Dimana, pada siklus 2 ini seluruh peserta didik telah berani untuk memerankan peran meskipun dengan materi yang berbeda dari sebelumnya. Namun, dengan adanya dorongan dari guru bahwa mereka mampu untuk melakukannya sehingga dapat menjadi hal positif bagi mereka dalam memperbaiki motivasinya melalui metode *Role Play* ini. Peserta didik yang sebelumnya merasa malu, pada siklus 2 ini sudah dapat memerankan peran mereka dengan lebih maksimal sehingga dapat merasakan kepuasan bagi mereka untuk memainkan peran sesuai tugas yang diberikan. Mereka semua juga tampak sangat senang dan aktif saat pembelajaran berlangsung. Sehingga dari hasil penelitian diatas maka dapat terlihat bahwa penerapan metode *Role Play* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagaimana tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ke arah yang lebih baik, salah satunya melalui metode *Role Play* ini dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Jika motivasi belajar sudah baik maka akan berpengaruh pula terhadap hasil belajar yang baik dan mengarah pada perubahan belajar ke arah yang lebih baik juga. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hoerudin, 2012 dalam Wahyu, C., H.,2024) bahwa Peserta didik yang motivasinya tinggi diduga akan memperoleh hasil belajar yang baik. Pentingnya motivasi belajar peserta didik terbentuk antara lain agar terjadi perubahan belajar ke arah yang lebih positif. Setelah penerapan siklus 1 dan siklus 2 tersebut maka berikut dipaparkan kelebihan dalam menggunakan metode *Role Play* dalam pembelajaran yang juga sejalan dengan pendapat (Rohmanurmeta, M.,F. 2017):

Adapun kelebihan penerapan metode *Role Play* sebagai berikut:

1. membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik lebih termotivasi dalam belajar Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase pengisian angket peserta didik mengenai motivasi

belajar peserta didik yang semakin meningkat pada setiap siklusnya.

2. meningkatkan kerjasama antar peserta didik Jika metode pembelajaran *Role Play* ini diterapkan dalam pembelajaran maka akan sangat dapat membantu dalam meningkatkan kerjasama antar peserta didik. Sebab, peserta didik perlu bekerja dalam kelompok, berbagi peran dalam drama, menampilkan drama bersama di depan seluruh teman-temannya di kelas, serta dapat meningkatkan kekompakan. Peserta didik bekerja dalam kelompok dan mereka dapat melatih sikap saling menghargai pendapat teman kelompoknya. Sehingga metode *Role Play* ini membuat peserta didik antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai kemampuan kerjasama peserta didik dari pra tindakan ke siklus II.
3. menumbuhkan bakat dan potensi peserta didik Pembelajaran dengan metode *Role Play* menjadikan peserta didik proaktif, karena dengan menggunakan metode *Role Play* peserta didik dapat mengambil inisiatif dalam belajar, membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai respon peserta didik dari pra tindakan ke Siklus 1 dan II.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Play* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan aktivitas peserta didik dari hasil angket peserta didik. Peningkatan yang terjadi sebesar 76,81% pada siklus 1 dan 8,61% pada siklus 2.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada orang tua yang selalu memberikan doa dan motivasi tanpa henti. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan, guru pamong, serta pihak sekolah yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Tak lupa, apresiasi yang tulus

diberikan kepada sahabat dan teman-teman yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan selama proses penelitian berlangsung.

Daftar Pustaka

- Andreswari, R., & Syahputra, I. 2019. Classroom action research using student team achievement division approach case study: business process modelling course on bpmn subtopics. *Jurnal of physics : conference series* , 1193 012003, DOI 10.1088/1742-6596/1193/1/012003.
- Anisatul, Azizah. 2021. Pentingnya penelitian tindakan kelas bagiguru dalam pembelajaran. *Jurnal Auladuna*.
- Chadijah, S. 2023. Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Peserta Didik Melalui Penerapan Metode *Role Play* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161-174. Retrieved from <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/194>(Emda, Amna. 2017) (Kedudukan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*. Vol 2.no 2).
- Festiawan, Rifqi. 202. Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jendral Soedirman.)
- Ikhsanul, Satria, Amal Adan . 2023. Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal pendidikan dan pengajaran (PIJAR)*.
- Noor Azizah. 2022. "Peningkatan motivasi belaaar peserta didik melatih kesabaran melalui peneladanan kisah Nabi Ayyub as dengan metode *Role Play* peserta didik kelas Vsemester 1 SDN Kemiri, Kec. Kunduran, Kab. Blora, Tahun peljaran 2022/2023". *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran*. Vol 2. No, 4.
- Rahman, Sunarti. 2021. pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Pascasarjana univeritas negeri gorontalo prosiding seminar nasional pendidikan dasar*.
- Nasrah & A Muafiah.2020 analisis motivasi belajar dan hasil belajar mahapeserta didik pada masa pandemi covid-19. *Jurnal riset pendidikan dasar*. Vol. 3.no. 2
- Wahyu, Cecep. Hoerudin. 2024. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Play*". *Jurnal Bakti Tahsinia (JBT)*Vol. 2, No. 1, Januari2024, Hal. 1-14
- Karmila, Azvionola, P, Y. Dkk. 2019. "Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Role Play*". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*. PGSD 024
- Rohmanurmeta, M.,F. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Play* Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Bahastra*, Volume 37, Nomor 1