



## Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi TP.2024/2025

Agus Candra Lahagu <sup>1\*</sup>, Wahyutra Adilman Telaumbanua <sup>2</sup>, Yearning Harefa <sup>3</sup>, Bezisokhi laoli <sup>4</sup>

<sup>1234</sup> Universitas Nias, Sumatera Utara, Indonesia

### ARTICLE INFO

Received: 22 August 2025

Received in revised: 21 Oktober 2025

Accepted: 29 Oktober 2025

Available online: 30 November 2025

\* Corresponding author:  
aguslahagu7@gmail.com

### Keywords:

*Role playing,  
Learning outcomes,  
Cultural learning experience,  
Integrated social studies,  
Pre-experimental*

### Kata Kunci:

*Role playing,  
Hasil belajar,  
Pengalaman belajar kebudayaan,  
IPS terpadu,  
Pre-eksperimen*

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of the Role Playing learning model on students' understanding of cultural material in Integrated Social Studies (IPS) for Grade VIII at SMP Negeri 2 Botomuzoi in the 2024/2025 academic year. The background of this research is the low student achievement in cultural topics, due to the use of conventional learning methods that do not actively involve students. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental design of the one group pretest-posttest type, without a control group. The sample consisted of 18 students from class VIII-A. The instrument used was an essay-based learning achievement test administered before and after the treatment. The results showed an increase in the average score from 47.11 (pre-test) to 85.22 (post-test). The Paired Sample t-Test yielded a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), indicating a significant effect of the Role Playing model on students' learning outcomes. Additionally, this model enhanced student engagement, motivation, and understanding of cultural concepts. Therefore, the Role Playing learning model is proven to be effective in improving students' learning outcomes in social studies, particularly in cultural material, and is recommended as an alternative active learning strategy.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap pemahaman materi kebudayaan dalam pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Botomuzoi Tahun Pelajaran 2024/2025. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi kebudayaan karena penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental desain one group pretest-posttest, tanpa melibatkan kelompok kontrol. Sampel penelitian terdiri dari 18 siswa kelas VIII-A. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar berbentuk uraian, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai dari pre-test sebesar 47,11 menjadi 85,22 pada post-test. Uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, pembelajaran dengan model ini juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap konsep kebudayaan. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS, khususnya pada materi kebudayaan. Model ini disarankan untuk diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran aktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna.



## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan, sepanjang hidup dan segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup seseorang yang di lakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan tidak dapat di pisahkan dari proses pembelajaran. Di mana pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Pramawati et al, (2024 : 331) pembelajaran merupakan salah satu proses penting dalam dunia Pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya memerlukan penyampaian materi yang baik, tetapi juga mencakup strategi dan metode yang mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Oleh karena itu agar siswa dapat belajar dengan baik, model mengajar harus di usahakan secara efektif dan seefesien mungkin dengan menggunakan model *Role Playing* (Bermain Peran). Secara definitif, *Role Playing* dapat di artikan sebagai model pembelajaran aktif terfokus pada tingkah laku siswa melalui bermain peran, dengan tujuan menciptakan kegembiraan berdasarkan perilaku siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Komalasari (2017: 3) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada peningkatan kemampuan kontemplatif serta imajinatif siswa.

Dalam Pendidikan IPS Terpadu merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kedekatan dengan aspek kebudayaan yang dapat memfasilitasi pembelajaran nilai terhadap peserta didik. Materi kebudayaan pada mata pelajaran IPS Terpadu meliputi adat istiadat, tradisi lisan, permainan Masyarakat, olahraga tradisional, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional dan seni. Pembelajaran berbasis budaya juga merupakan pembelajaran yang memuat unsur-unsur budaya, seperti nilai luhur bangsa,

nilai-nilai agama, nilai moral dan nilai kebenaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sytrisno dan Putranto (2005: 258) Kebudayaan merupakan segala aktivitas intelektual, spiritual, artistik, estetik, cara hidup kepercayaan dan kebiasaan hidup yang di lakukan oleh seseorang maupun kelompok Masyarakat tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut dapat di ketahui bahwa kebudayaan memiliki aspek yang sangat luas. Nilai budaya di sebarluaskan oleh Masyarakat itu sendiri melalui proses sosialisai baik menggunakan lisan maupun tulisan. Sehingga setiap kelompok Masyarakat dapat memiliki dan membentuk kebudayaan sebagai hasil kesepakatan dalam proses sosial yang berlaku pada Lokasi tertentu.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi, bahwasanya pencapaian belajar siswa pada mata Pelajaran IPS Terpadu masih kurang memuaskan. Ini di sebabkan karna model pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berfokus pada model pembelajaran konvensional, dan hanya berfokus pada buku teks, kurangnya keterlibatan siswa, dan juga kurangnya pemahaman materi kebudayaan khususnya pada mata Pelajaran IPS Terpadu sehingga siswa cepat merasa bosan, kurang aktif sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna sehingga pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Pencapaian hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi setelah diterapkannya model pembelajaran role playing menunjukkan hasil yang positif, terutama dalam pemahaman materi kebudayaan pada pembelajaran IPS. Siswa yang terlibat dalam kegiatan role playing lebih mampu mengidentifikasi dan memahami berbagai aspek kebudayaan, seperti adat istiadat, seni, bahasa, dan simbol-simbol kebudayaan. Proses pembelajaran yang berbasis pengalaman ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan teori dengan kehidupan nyata, sehingga mereka dapat memahami dengan lebih mendalam tentang kebudayaan yang diajarkan. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa untuk mengaplikasikan konsep kebudayaan dalam konteks sosial.

Selain pemahaman konsep kebudayaan, pembelajaran dengan model role playing juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa merasa lebih antusias dan bersemangat untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan kelompok, yang pada gilirannya mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Model ini juga mengasah keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah, yang terjalin melalui interaksi dalam permainan peran. Secara keseluruhan, penerapan role playing dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif, tidak hanya terhadap pemahaman materi, tetapi juga dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa.



Untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan, maka peneliti menggunakan model pembelajaran Role Playing (Bermain Peran). Model ini menekankan pada kemampuan keterampilan dan kemampuan penampilan peserta didik yang memerankan status dan fungsi pihak-pihak lainnya yang terdapat pada kehidupan nyata. Model Role Playing ini menggunakan scenario (alur cerita) sesuai dengan materi yang akan dibahas.

Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model ini, siswa saling berbagi informasi pada mata Pelajaran. Bahan Pelajaran yang paling cocok digunakan dengan model ini adalah bahan yang membutuhkan pertukaran pengalaman, pikiran, dan informasi antar siswa. Tujuan menggunakan model ini adalah untuk mengenal peran-peran dalam dunia sebuah cerita bagi peserta didik atau sebuah gambaran yang dapat mendorong adanya diskusi dan dapat menumbuhkan gagasan-gagasan baru pada peserta didik sehingga dengan menggunakan model Role Playing ini akan adanya pengaruh pada hasil belajar siswa.

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimental jenis one group pretest-posttest design, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol sebagai pembanding. Dalam desain ini, kelompok yang sama diberi pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk melihat perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh langsung dari variabel bebas (model pembelajaran Role Playing) terhadap variabel terikat (pengalaman belajar siswa) dengan cara membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Variabel pada penelitian ini menggunakan "One-Group Pretest-Posttest Design." Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap materi kebudayaan dalam pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzi TP.2024/2025.

Arikunto (2010:124) mengatakan, bahwa one group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest). Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok (pretest dan posttest) tanpa menggunakan kelompok kontrol dan kelompok pembanding. Menurut Sugiyono (2013:117) menyatakan, bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan hal tersebut populasi pada penelitian ini sebagai berikut. Seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Botomuzi tahun ajaran 2024/2025.

Menurut Sugiono (2019), Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini sampel yang diambil adalah satu kelas, yang terdiri dari 18 siswa, yaitu: Kelas VIII-A. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non-tes. Teknik tes diberikan sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttests). Pretest, yaitu tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai dan bertujuan untuk mengetahui sampai di mana penguasaan peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. Pretest bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai materi. Analisis data dilakukan dengan IBM SPSS Statistic 27.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Rata-Rata Pre-Test	Rata-Rata Post-Test
47,11	85,22

Uji normalitas adalah pengujian untuk melihat pola distribusi dari data sampel yang diambil, apakah telah mengikuti sebaran distribusi normal atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui nilai residu berdistribusi normal atau tidak. Model analisis regresi yang baik adalah nilai residu yang berdistribusi normal dengan rumus Kolmogorov Smirnov Test. Dapat disimpulkan bahwa pada uji normalitas pre-test jika nilai signifikan  $0,200 > 0,05$  maka nilai residu berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Pretest Dan Posttest Test of Homogeneity of Variances Pada Model Pembelajaran Role Playing

*Test of Homogeneity of Variances*



		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Variabel	Based on Mean	1,608	1	34	,213
	Based on Median	,640	1	34	,429
	Based on Median and with adjusted df	,640	1	27,450	,431
	Based on trimmed mean	1,564	1	34	,220

Sumber: HasilPengolahanDataSPSS.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Signifikan 0,220 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data dari populasi mempunyai varians sama atau homogenitas.

Tabel 3. Uji Paired Sample t-test

		Paired Samples Test			
		Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference Upper	t	df	Sig. (2- tailed)
Pair 1	Sebelum diterapkan model - Setelah diterapkan model	-30,334	-10,339	17	,000

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test yang dilakukan terhadap nilai pretest dan posttest siswa setelah penerapan model pembelajaran Role Playing, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Role Playing. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman belajar siswa kelas VIII-A di SMP Negeri 2 Botomuzoi.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran Role Playing. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test siswa.

Rata-rata nilai pre-test siswa adalah 47,11, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 85,22. Seluruh siswa pada saat pre-test belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun setelah penerapan model Role Playing, seluruh siswa berhasil mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan (70). Hasil ini menunjukkan bahwa model Role Playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi, hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar siswa berpengaruh atau meningkat setelah diterapkan model role playing.

Dengan demikian, permasalahan pokok dalam penelitian ini terjawab, yaitu bahwa model pembelajaran Role Playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini juga mendukung teori dan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Botomuzoi, ini menunjukkan bahwa pengalaman siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik menggunakan Paired Sample t-Test, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig.  $< 0,05$ ). Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya model Role Playing. Sedangkan pada siklus II mencapai rata-rata 86,06%, kategori baik sekali, artinya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan indikator kemampuan analisis siswa mengalami peningkatan dengan menerapkan e-booklet interaktif dan dapat dikatakan berhasil atau telah mencapai target KKTP yang telah ditetapkan yaitu 78. Pada siklus I hasil belajar siswa mencapai rata-rata 72,40 sedangkan pada siklus II peningkatan hasil belajar siswa mencapai rata-rata 85,31, dengan kategori baik dan



persentase ketuntasan pada siklus I mencapai rata-rata 46,87%, dengan kategori kurang sedangkan persentase ketuntasan pada siklus II rata-rata sebesar 93,75%, dengan kategori baik sekali, artinya persentase tingkat penguasaan telah mencapai target yang telah ditentukan. Model pembelajaran Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga memainkan peran sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep dalam pelajaran IPS karena mereka mengalaminya secara langsung dalam bentuk simulasi atau drama. Peningkatan hasil belajar juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Role Playing melatih kemampuan komunikasi, kerja sama tim, tanggung jawab, dan rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat serta menampilkan peran yang dimainkannya di depan kelas. Model ini baik ketika digunakan dalam pembelajaran IPS karena materi IPS sering kali berkaitan dengan peristiwa sosial, peran masyarakat, budaya, dan dinamika kehidupan sosial yang bisa diilustrasikan melalui permainan peran. Dengan demikian, penerapan model Role Playing terbukti relevan secara pedagogis dan kontekstual dalam pembelajaran IPS di SMP.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Joko Widiyanto (2010) dalam (Farziyani et al., 2019)
- Harun, F. (2022). Manfaat dan tantangan model role playing dalam mengelola kelas yang dinamis. *Jurnal Pendidikan dan Pengelolaan Kelas*, 16(2), 120-128.
- Harun, F. (2022). Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Pembelajaran Kebudayaan IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 16(3), 132-140.
- Iskandar, R. (2021). Keunggulan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman praktis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(4), 210-218.
- Iskandar, R. (2021). Penggunaan skenario dalam metode role playing untuk memahami materi kebudayaan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(4), 208-215
- Iskandar, R. (2021). Persiapan, kendala, dan keuntungan dalam menggunakan role playing dalam pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran dan Metode*, 19(4), 230-237.
- Koentjaraningrat, (2018). *Pengantar ilmu antropologi: Kebudayaan dan masyarakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Komalasari, K. (2017). *Model pembelajaran aktif: Pendekatan dan strategi dalam pembelajaran yang efektif*. Bandung: Refika Aditama.
- Kurniawan, A. (2018). Langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran role playing: Persiapan, pembagian peran, dan refleksi. *Jurnal Pembelajaran Aktif*, 6(1), 45-53.
- Kurniawan, A. (2018). Meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa melalui model pembelajaran role playing. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Aktif*, 7(1), 98-106.
- Kurniawan, A. (2018). Peran Kebudayaan dalam Pembelajaran IPS: Meningkatkan Toleransi dan Pemahaman Keragaman Budaya. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(2), 110-118.
- Kurniawan, A. (2018). Tahap-tahap pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran: Instruksi, pelaksanaan, dan evaluasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Aktif*, 7(2), 124-132.
- Lestari & Yudhanegara (2017) dalam (Hutari et al., 2020)
- Pramawati, A., Sutanto, R., & Adi, K. (2024). Proses pembelajaran dalam pendidikan: Peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(4), 331-340.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach* (7th ed.). Wiley.
- Siregar, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sitintjak, D. S., & Amrina, H. (2023). *Analisis Regresi dan Korelasi dalam Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Gramedia.
- skandar, R. (2021). Tantangan dalam Pembelajaran Kebudayaan di Kelas IPS: Hambatan dan Solusi untuk Peningkatan Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 15(2), 205-213.
- SMP Botomuzoi. (2024). Hasil observasi pembelajaran IPS Terpadu di kelas VIII SMP Botomuzoi. Laporan Observasi, Botomuzoi
- Sugiyono, S. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini, A. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sulaiman, D., & Widiastuti, S. (2019). Kelemahan dan tantangan dalam penerapan model pembelajaran role playing di kelas. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 11(3), 155-162.





- Sulaiman, D., & Widiastuti, S. (2019). Mengoptimalkan model role playing untuk meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman konsep materi di kelas. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 10(2), 112-120.
- Sulaiman, D., & Widiastuti, S. (2019). Metode role playing dalam pembelajaran: Prosedur, evaluasi, dan tantangannya. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(1), 45-52.
- Sulaiman, D., & Widiastuti, S. (2019). Strategi Pembelajaran Kebudayaan dalam IPS: Studi Kasus dan Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11(1), 78-85.
- Suyanto, S. (2019). Kebudayaan dalam kehidupan sosial: Perspektif dan aplikasi dalam pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar..
- Sytrisno, H., & Putranto, M. (2005). Kebudayaan dalam pendidikan: Aspek intelektual, spiritual, dan sosial dalam proses belajar mengajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ting-Toomey, S. (2020). *Communicating across cultures*. New York: The Guilford Press.
- Yulingga, E., & Wasis, S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusuf, H. (2020). Kepercayaan diri dan keterampilan sosial siswa melalui model role playing. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 13(2), 211-219.
- Yusuf, H. (2020). Mengajarkan Kebudayaan dalam IPS untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(4), 189-196.
- Yusuf, H. (2020). Meningkatkan partisipasi siswa melalui role playing dalam pembelajaran berbasis budaya. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 13(3), 187-195.
- Yusuf, H. (2020). Penerapan role playing dalam pembelajaran: Strategi untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(3), 178-186.

