

PENERAPAN *ROLE PLAY* SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN UNTUK MEMBANGUN JIWA WIRAUSAHA, KREATIVITAS, DAN KEMANDIRIAN SISWA

¹Nur Halizah, ²Reski Amalia, ³Nurlinda

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Negeri Makassar ^{1,2,3}

Email: nurhlizah55@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan jaman sekarang bukan hanya dituntut untuk menyalin pengetahuan, tapi juga menjadikan karakter dan keterampilan hidup anak didik, seperti semangat wirausaha, kreativitas, dan mandiri. Namun, model belajar di sekolah yang masih terfokus pada teori sering juga tidak banyak memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri sesuai dengan optimumnya. Artikel ini bermaksud untuk mengkaji penggunaan metode role play (bermain peran) sebagai strategi pengajaran yang efektif dalam membangun semangat kewirausahaan, mendorong kreativitas, serta meningkatkan kemandirian murid. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode studi pustaka dengan menganalisis berbagai literatur ilmiah selama lima tahun terakhir yang relevan dengan tema. Temuan penelitian menunjukkan bahwa role play mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan dan interaktif, mengaktifkan siswa, serta membangun keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, dan memutuskan. Selain itu, metode ini menyerahkan pengalaman nyata dalam berbelajar, meningkatkan keberanian berinovasi, serta mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap suatu peran yang dimainkan. Dengan demikian, role play boleh dipilih sebagai alternatif belajar kontekstual yang mendukung perkembangan karakter dan siap-siswa menghadapi kesulitan dunia nyata.

Kata Kunci: role play, jiwa wirausaha, kreativitas, kemandirian, pembelajaran kontekstual

ABSTRACT

Modern education is not only required to transmit knowledge but also to develop the character and life skills of students, such as entrepreneurial spirit, creativity, and independence. However, school learning models that remain focused on theory often do not provide much space for students to develop their potential optimally. This article aims to examine the use of the role play method as an effective teaching strategy to foster entrepreneurial spirit, encourage creativity, and enhance students' independence. This study was conducted using a literature review method by analyzing various scientific literature over the past five years relevant to the topic. The research findings indicate that role play can create an enjoyable and interactive learning environment, engage students, and build skills in critical thinking, communication, and decision-making. In addition, this method provides real experience in learning, enhances the courage to innovate, and develops a sense of responsibility for the role played. Thus, role play can be chosen as an alternative contextual learning method that supports character development and prepares students to face real-world challenges.

Keywords: role play, entrepreneurial spirit, creativity, independence, contextual learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, sikap, serta keterampilan para siswa. Dalam era globalisasi yang sarat tantangan, siswa perlu memiliki semangat kewirausahaan, kreativitas, dan kemandirian untuk dapat menghadapi kompetisi dan menghasilkan peluang di masa mendatang. Akan tetapi, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa metode pembelajaran di sekolah masih dominan pada teori dan penghafalan, sehingga kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri secara maksimal. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, dunia kerja dan dunia usaha mengalami perubahan yang signifikan. Persaingan yang semakin ketat menuntut generasi muda tidak hanya memiliki pengetahuan akademik, tetapi juga kemampuan berpikir kreatif, berani mengambil risiko, serta mampu bertindak mandiri. Oleh karena itu, dunia pendidikan memegang peran penting dalam menyiapkan siswa agar memiliki keterampilan hidup (*life skills*) yang relevan dengan kebutuhan zaman, salah satunya adalah jiwa kewirausahaan.

Ada salah satu cara yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan itu adalah bermain peran atau *role play*. Metode ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam situasi belajar yang mirip dengan kehidupan sehari-hari. Dengan metode peran, siswa tidak hanya diajarkan untuk memahami konsep, tetapi juga dilatih untuk berpikir kreatif, berani mengambil keputusan, bekerja sama, dan bertanggung jawab atas peran yang dimainkan. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih berarti karena siswa secara langsung merasakan proses pengembangan sikap dan keterampilan. Strategi pembelajaran yang dipertimbangkan efektif dalam membentuk kewirausahaan siswa adalah strategi bermain peran atau *role play*. Strategi ini menawarkan kemungkinan bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam situasi atau peran tertentu, sehingga mereka bisa memahami konsep dengan cara pengalaman langsung. Ke dalam rangka pembelajaran kewirausahaan, pekerjaan peran dapat dibangun untuk mensimulasikan operasional usaha seperti berdagang, memberikan pelanggan, mengatur keuangan, hingga mengambil keputusan strategis dalam melakukan usaha (Chrisma Prateila Kusumaningsih et al., 2025). Melalui kegiatan ini, murid tidak hanya belajar teori, tetapi juga membangun kreativitas, kemampuan komunikasi, kerja sama, serta kemandirian dalam menyelesaikan masalah.

Perbaikan metode *role play* dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk menumbuhkan jiwa wirausaha pada siswa. Aktivitas ini dapat membangkitkan keberanian untuk mencoba, berinovasi, menghadapi risiko, serta melatih keterampilan komunikasi dan negosiasi (Wahyuni & Murni, 2025). Di samping itu, permainan peran juga membantu perkembangan kemandirian siswa, karena mereka harus bertanggung jawab atas peran yang mereka jalani serta mencari solusi dari berbagai masalah yang timbul (Ratnasari et al., 2025).

Dengan hal demikian, artikel ini akan mengkaji bagaimana optimalisasi *role play* sebagai metode belajar dapat membantu dalam mengembangkan jiwa wirausaha, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Dengan implementasi yang baik dan tepat, dapat dipastikan bahwa *role play* tidak hanya menjadi cara belajar yang menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai media strategis dalam mempersiapkan generasi muda yang kreatif, mandiri, dan kompetitif tinggi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk membahas bagaimana penerapan metode *role play* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam membangun jiwa wirausaha, kreativitas, dan kemandirian siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk melihat sejauh mana metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2. KAJIAN PUSTAKA

Metode peran telah menarik perhatian sejumlah peneliti selama lima tahun terakhir karena terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Permainan peran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil pembelajaran, terutama dalam penguasaan keterampilan praktis, komunikasi, dan kesiapan menghadapi situasi nyata (Mawardah & Puri, 2025). Ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran melalui simulasi dan pengalaman langsung lebih efektif dibanding metode konvensional, khususnya dalam pengembangan keterampilan kewirausahaan.

Penelitian oleh (Utomo et al., 2023) menciptakan model Kartu Peran yang berlandaskan nilai kewirausahaan etnis Madura. Akibatnya, para siswa memperlihatkan peningkatan ketertarikan terhadap wirausaha dan menjadi lebih inovatif dalam merancang ide-ide bisnis yang sederhana. Penemuan ini sejalan dengan penelitian Yordanova dan Iskrev (2024) yang menunjukkan bahwa peran bermain dalam pendidikan teknologi dan kewirausahaan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan pemecahan masalah, yang merupakan faktor krusial dalam membentuk karakter wirausaha. Di sisi lain memberikan kontribusi pada minat kewirausahaan, teknik peran juga terbukti mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Studi oleh (Rania P et al., 2025) mengenai pembelajaran berbasis proyek menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam peran bermain lebih mampu menghasilkan ide-ide kreatif dan lebih berani menyampaikan pendapat. Di sisi lain, (Dulyapit, Apit, 2024) menegaskan bahwa penggunaan role play dalam pelajaran tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri, tetapi juga menciptakan mental kewirausahaan melalui simulasi kegiatan sosial-ekonomi yang sederhana.

Kemandirian pelajar juga merupakan aspek krusial yang terbentuk melalui permainan peran. Penelitian oleh (Hasmah et al., 2025) mengungkapkan bahwa siswa yang aktif berpartisipasi dalam role play menunjukkan tanggung jawab lebih terhadap tugas yang diberikan, memiliki inisiatif, dan mampu bekerja mandiri dalam kelompok. Ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh (Febriantini & Salsabila, 2025) yang menunjukkan bahwa permainan peran mendukung pengembangan keterampilan sosial-emosional seperti kerja sama, manajemen emosi, serta pengambilan keputusan semuanya merupakan elemen penting dalam membangun kemandirian dan semangat kepemimpinan.

Dari berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *role play* merupakan metode pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga relevan untuk menumbuhkan jiwa wirausaha, kreativitas, dan kemandirian siswa. Meski demikian, kajian literatur juga menyoroti masih terbatasnya penelitian jangka panjang yang secara spesifik mengukur indikator kewirausahaan siswa setelah menggunakan metode ini, sehingga menjadi peluang penelitian di masa depan.

3. METODOLOGI

Artikel ini menerapkan metode penelitian pustaka dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan dengan mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis temuan penelitian sebelumnya yang relevan mengenai penerapan metode *role play* dalam pendidikan, terutama dalam hubungannya dengan pengembangan jiwa wirausaha, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Sumber Informasi yaitu Data sumber diambil dari jurnal ilmiah baik nasional maupun internasional yang terindeks (Sinta, DOAJ, Google Scholar, Scopus) dalam periode lima tahun terakhir (2021–2025). Artikel yang digunakan dipilih berdasar kesesuaiannya dengan tema, yaitu:

1. Penerapan metode bermain peran dalam proses belajar.
2. Pengaruh permainan peran terhadap imajinasi, kemandirian, atau rasa percaya diri siswa.
3. Keterkaitan antara *role play* dan pendidikan kewirausahaan atau minat berwirausaha.

Metode Pengumpulan Data:

Data didapat dari kajian literatur dengan kata kunci seperti “metode *role play* dalam pendidikan”, “*role play* dan kewirausahaan”, “*role play* serta kreativitas”, dan “*role play* serta kemandirian siswa”. Jurnal-jurnal yang ditemukan selanjutnya diseleksi berdasarkan kriteria inklusi, yaitu diterbitkan antara tahun 2021 dan 2025.

1. Mendapatkan akses lengkap ke artikel.
2. Berkaitan dengan penekanan penelitian.

Metode Analisis Data:

Analisis dilakukan dengan menerapkan metode analisis isi (content analysis), yaitu:

1. Pengurungan data seperti memilih artikel yang memenuhi kriteria.
2. Klasifikasi data seperti mengelompokkan hasil penelitian menurut tema utama: (a) peran bermain dan kreativitas, (b) peran bermain serta kemandirian/kepercayaan diri, (c) peran bermain dalam pembelajaran kewirausahaan.
3. Sintesis data seperti mengorganisir pola umum, kesamaan, perbedaan, dan kekurangan penelitian (research gap) dari literatur yang tersedia.
4. Penarikan kesimpulan seperti menyusun peran optimalisasi peran bermain sebagai metode pengajaran untuk menumbuhkan semangat wirausaha, inovasi, dan kemandirian siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode bermain peran atau *role play* telah diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu usaha untuk menghadirkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dalam aplikasinya, siswa terlibat langsung dalam simulasi dunia bisnis dengan mengambil peran seperti pedagang, pembeli, manajer bisnis, ataupun investor. Sebagai contoh kegiatan yang diadakan adalah simulasi pasar di kelas. Di kegiatan ini, siswa dikelompokkan menjadi kelompok dan setiap kelompok berperan sesuai skenario yang telah disiapkan. Guru hanya berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memantau arus simulasi, namun siswa diberikan kebebasan untuk berinteraksi dan menjalankan perannya dari kondisi yang dibuat. Berdemikian, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga merasai langsung bagaimana dunia usaha bergerak dalam proses praktek.

Berdasarkan kajian literatur dari berbagai jurnal dalam lima tahun terakhir, ditemukan bahwa penerapan metode *role play* memiliki kontribusi besar terhadap pengembangan jiwa wirausaha, kreativitas, dan kemandirian siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *role play* mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui aktivitas simulasi yang menuntut mereka menghasilkan ide-ide baru, menyusun strategi pemasaran, serta berani menampilkan gagasan secara terbuka. Penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam proses belajar mengajar memiliki efek positif terhadap fokus dan aktivitas siswa. Dalam memberikan kesempatan bagi siswa untuk bermain peran tertentu berdasarkan materi pelajaran, siswa akan lebih terlibat dan tidak pernah merasa bosan. Aktivitas ini membuat suasana kelas berhidup karena siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan, melainkan berpartisipasi secara langsung. Selain itu, dengan peran yang dimainkan, murid belajar bagaimana memahami materi dari sudut pandang yang berbeda dan lebih mudah diingat isi pelajaran. Berdasarkan hasil kajian pustaka yang berbasis pada jurnal dan buku-buku pendidikan, ditemukan bahwa metode ini juga membantu murid dalam menerapkan kemampuan berpikir, menyampaikan opini, serta bekerja sama dengan temannya. Dengan demikian, model *role playing* tidak hanya membantu siswa lebih fokus, tetapi juga melatih berbagai keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Naldi et al., 2024).

Ketika berperan sebagai pelaku usaha, siswa disajikan dengan beberapa tantangan yang antara lain bagaimana menawarkan produk, menarik pembeli, menentukan harga, dan mengambil keputusan yang tepat ketika situasi tidak berjalan sesuai dengan perencanaan. Semua hal ini mendorong siswa untuk berpikir cepat, berani mengambil resiko, dan mempertimbangkan strategi yang harus dijalankan

agar usahanya sukses. Dalam beberapa kasus, siswa justru lebih tertarik untuk mencoba usaha kecil setelah mengikuti simulasi ini. Ada juga siswa yang memulai menjual makanan ringan atau produk buatan tangan pada teman-temannya, sebagai bentuk nyata dari semangat berwirausaha yang tumbuh dari pengalaman pembelajaran (Wahyuni & Murni, 2025).

Selain itu, *role play* juga berpengaruh positif terhadap kemandirian siswa. (Alfi & Wibangga, 2023) menunjukkan bahwa simulasi peran membuat siswa lebih berani mengambil keputusan sendiri, mengatur strategi sesuai perannya, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya atau hasil belajarnya. Kemandirian tersebut tampak tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam aspek sikap, seperti percaya diri, tanggung jawab, dan kemampuan menyelesaikan masalah secara mandiri. Dengan demikian, *role play* menjadi wadah yang baik untuk membentuk karakter mandiri siswa.

Kreativitas siswa juga berkembang melalui kegiatan *role play*. Mereka diminta untuk merancang produk, menentukan nama usaha, membuat slogan, hingga menyusun strategi promosi. Dalam proses tersebut, siswa terdorong untuk berpikir di luar kebiasaan dan mencari ide-ide baru yang menarik. Ketika menghadapi kendala seperti persaingan dengan kelompok lain atau keterbatasan sumber daya, mereka berusaha menemukan solusi dengan cara yang kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini bukan hanya mengajarkan teori, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir inovatif.

Dari sisi jiwa wirausaha, kajian literatur juga menunjukkan hasil yang konsisten. *Role play* efektif menumbuhkan jiwa wirausaha karena memberikan pengalaman yang menyerupai praktik nyata, seperti bernegosiasi, mempromosikan produk, serta mengelola modal. Temuan yang hampir sama diperkuat oleh penelitian (Rukaiyah et al., 2025) yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi berwirausaha pada siswa setelah mengikuti simulasi bisnis berbasis *role play*. Melalui pengalaman langsung ini, siswa tidak hanya memahami konsep kewirausahaan secara teori, tetapi juga mampu mempraktikkannya dengan lebih realistis.

Aspek kemandirian juga terlihat mengalami peningkatan. Saat menjalankan perannya dalam simulasi, siswa dituntut untuk bertanggung jawab penuh terhadap peran dan tugasnya. Mereka harus bisa mengatur strategi, menyusun rencana, dan membuat keputusan sendiri tanpa bergantung pada guru. Bahkan ketika mengalami kesalahan atau kegagalan dalam simulasi, siswa belajar untuk mengevaluasi dan memperbaiki diri. Pengalaman ini membantu mereka menjadi lebih percaya diri dan mandiri, baik dalam proses belajar maupun dalam menghadapi tantangan lain di luar kelas.

Metode *role play* dalam pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap pengembangan jiwa wirausaha, kreativitas, dan kemandirian siswa. Metode ini selaras dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pengalaman langsung sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan keterampilan. Namun demikian, pembelajaran berbasis *role play* membutuhkan kesiapan guru dalam merancang skenario yang relevan dengan tujuan pembelajaran, serta dukungan sarana prasarana yang memadai agar proses belajar berjalan efektif. Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang optimal, *role play* dapat menjadi metode pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan penting untuk menghadapi tantangan dunia nyata.

Dalam keseluruhan secara, penggunaan metode *role play* dalam proses belajar mengajar menimbulkan dampak positif terhadap peningkatan jiwa wirausaha, kreativitas, dan mandiri mahasiswa. Dengan menggunakan aktivitas yang berdasarkan praktik langsung tersebut, mahasiswa tidak hanya memahami teori, tapi juga mendapatkan pengalaman pembentukan kepribadian dan keterampilan hidup yang berguna di era saat ini.

5. KESIMPULAN

Penyediaan metode bermain atau *role play* peran pada pembelajaran memiliki pengaruh yang relatif besar terhadap kembangan sikap dan keterampilan siswa. Dengan melakukannya kegiatan

bermain peran, siswa tidak hanya ditingkatkan untuk memahami materi belajar, namun juga dimasukkan secara langsung pada proses belajar yang lebih terarah. Mereka belajar untuk mengambil keputusan, bekerja sama, mengatur pekerjaan, serta mengekspresikan pendapat dengan percaya diri. Hal ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan jiwa wirausaha karena siswa diasah untuk berpikir kritis, kreatif, dan dapat mengatasi segala persoalan yang timbul selama proses simulasi berjalan.

Selain itu, *role play* juga telah terbukti mengembangkan kemandirian siswa. Dengan bermain peran masing-masing, mereka dipaksa bertanggung jawab atas apa yang dikerjakan tanpa terus bergantung pada guru. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk membentuk jiwa mandiri, berani, dan siap menghadapi ujian baik di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Jika diterapkan dengan perencanaan yang cukup dan mendapat dukungan dari guru serta juga infrastruktur yang memadai, metode ini menjadi salah satu pendekatan efektif dalam pembentukan situasi belajar yang menyenangkan dan juga pembentukan karakter murid yang kuat dan terdaya saing.

REKOMENDASI

A. Untuk Peneliti Selanjutnya:

1. Disarankan melakukan penelitian lapangan secara langsung untuk mengukur efektivitas metode *role play* terhadap perkembangan jiwa wirausaha, kreativitas, dan kemandirian siswa secara lebih mendalam dan terukur.
2. Penelitian ke depan dapat mengembangkan model pembelajaran *role play* berbasis kearifan lokal atau budaya daerah agar lebih sesuai dengan konteks sosial siswa dan lingkungan sekolah.
3. Akan diperlukan observasi longitudinal (jangka panjang) untuk mengetahui dampak berkelanjutan dari aplikasi metode *role play* terhadap minat siswa bermewarni dalam bermewarni di masa depan.
4. Penelitian juga dapat meluaskan cakupan penelitian ke level pendidikan yang lebih berbeda, seperti sekolah dasar atau menengah atas, untuk memperbandingkan perbedaan efektivitas aplikasi metode ini.

B. Untuk Pihak Sekolah:

1. Sekolah dilancarkan untuk memulai menerapkan metode *role play* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran aktif yang dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan spirit berwirausaha di kalangan pelajar.
2. Guru harus diberikan pelatihan atau pendampingan dalam merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis *role play* yang tepat dengan tujuan kurikulum dan karakter siswa.
3. Aktivitas pembelajaran seperti simulasi pasar, *market day*, atau *mini project* usaha kecil dapat dicetak sebagai bagian dari program intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.
4. Sekolah juga perlu menyediakan sarana pendukung yang memadai untuk pelaksanaan *role play*, seperti ruang kelas fleksibel, alat peraga, serta waktu yang sudah cukup dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, C., & Wibangga, D. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBl) Dengan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(4), 768. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.833
- Chrisma Prateila Kusumaningsih1, Prof. Jt. T. Lobby Loekmono2, D. Y. D., & Universitas. (2025). *KAJIAN SISTEMATIS: PERAN ROLE PLAY DALAM BIMBINGAN KARIER UNTUK MENUMBUHKAN KEPUTUSAN KARIER MENUJU GENERASI EMAS Universitas Kristen Satya*



- Wacana , Indonesia Alamat : Jalan Diponegoro 52-60 Kota Salatiga Jawa Tengah Indonesia tengah menyongsong se. 3(4). <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i4.1178> KAJIAN
- Dulyapit, Apit, D. N. A. (2024). Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman dan Karakter Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 1–12.
- Febriantini, A., & Salsabila, A. F. (2025). Peran Guru PAUD dalam Menumbuhkan Kepemimpinan dan Kemandirian Anak melalui Aktivitas Bermain dan Belajar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(2), 137–143.
- Hasmah, H., Syahrul, S., & Nur, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kepercayaan Diri Dan Kesiapan Wirausaha Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 123–135.
- Mawardah, M., & Puri, R. T. (2025). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional dan Keterampilan Berbicara Anak di RA Muqtadir *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 2283–2293.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model pembelajaran role playing dalam meningkatkan fokus peserta didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140.
- Rania Purba1, Ika Panggih Wahyuningtyas2, F. N. S. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 18(1), 39–49. <https://doi.org/http://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalbinaedukasi> Vol.
- Rukaiyah, S., Ma, A., & Gusmita, D. (2025). Implementasi Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bisnis di SMK Negeri 01 Pendalian IV Koto. 02(01), 201–204.
- Utomo, F., Wahab, A. A., & ... (2023). Role-Playing Cards Learning Models Based on Madura Ethnic Entrepreneurship Values to Increasing Students' Interest in Entrepreneurship. *Journal for Lesson and ...*, 6(2), 265–275.
- Wahyuni, N. S., & Murni, D. A. (2025). Market Day Role-play : Mengembangkan Tanggung Jawab dan Berpikir Rasional Anak. *ABDIMASA Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 1–7.