

UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARIR : IMPLEMENTASI *ROLE PLAY GAME* MELALUI SIMULASI PROFESI DI SD NEGERI 1 DENBANTAS KECAMATAN TABANAN

I Wayan Juliawan¹, Roro Dwi Umi Badriah², Ni Wayan Suastini³, I Wayan Susanta⁴, I Nyoman Rajeg Mulyawan⁵, Sri Datuti⁶

¹Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Bali, Indonesia, * wayanjuliawan86@gmail.com

²Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Bali, Indonesia, roroningrum20@gmail.com

³Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Bali, Indonesia, wayansuastini2020@gmail.com

⁴Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Bali, Indonesia, susanta@mahadewa.ac.id

⁵Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Bali, Indonesia, rajegmulyawan@gmail.com

⁶Universitas Mahasaraswati, Denpasar, Bali, Indonesia, tuti@unmas.ac.id

*Corresponding author; E-mail addresses: wayanjuliawan86@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 04, 2025

Revised December 20, 2025

Accepted December 29, 2025

Available online December 31, 2025

Keywords: *Career, Learning Motivation, Role-play*

Copyright ©2025 by Author. Published by Fakultas Teknik dan informatika Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Abstract. This community service activity aims to improve students' career understanding through the Role-Playing Games (RPG) method, focusing on sixth-grade students at SDN 1 Denbantas. This method was implemented through stages of instruction, mentoring, observation, and evaluation (pre-test and post-test). The results show an increase in post-test scores in students' career understanding, with an average score improvement of 0.64 after the implementation of the role-play game. In addition, this method also succeeded in enhancing students' social skills, such as communication and collaboration. Its impact includes increasing students' enthusiasm for learning and motivating them to explore career options. Furthermore, this activity provides positive benefits for the partner school as a reference in developing more interactive and effective career learning approaches.

PENDAHULUAN

Pemahaman tentang karir sejak usia dini memegang peranan penting dalam perkembangan setiap individu, khususnya bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Pada tahap ini, siswa mulai menampakkan minat serta kecenderungan terhadap berbagai kegiatan yang bisa menunjukkan bakat dan ketertarikan mereka. Namun, mereka sering belum memiliki gambaran menyeluruh mengenai ragam profesi dan jalur karir yang dapat ditempuh di masa depan. Pengetahuan dasar mengenai berbagai jenis pekerjaan dapat membantu siswa melihat keterkaitan antara pendidikan formal dengan pilihan karir kelak. Siswa juga perlu mengetahui apa yang mereka inginkan agar dapat memahami langkah-langkah untuk mewujudkan tujuan tersebut (Lubis: 2022) Memiliki pengetahuan tentang karier sejak usia dini sangat penting untuk menumbuhkan kesadaran diri, membangun cita-cita, serta meningkatkan minat atau motivasi belajar. Namun demikian, memberikan pemahaman mengenai karier kepada siswa sekolah dasar bukanlah hal yang mudah. Secara umum, siswa sekolah dasar masih memiliki keterbatasan kemampuan kognitif dalam memahami konsep karier.

Penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konvensional dapat menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya. Karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, salah satunya melalui metode bermain peran atau *Role Playing Game* (RPG). Bermain peran merupakan kegiatan berbicara dengan memposisikan diri sebagai orang lain atau dalam situasi imajinatif untuk merangsang kreativitas dan cara berpikir siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan serta melatih bahasa atau keterampilan baru, meningkatkan motivasi, dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar (Saptono: 2020) Penerapan metode pendekatan berbasis simulasi profesi dan permainan peran dapat menjadi pilihan untuk membantu mengatasi keterbatasan kognitif siswa dalam memahami karir sejak usia dini. Model pembelajaran role playing bersifat kontekstual. Melalui metode RPG, siswa tidak hanya belajar secara imajinatif, tetapi juga membangun pengetahuannya berdasarkan pengalaman di lingkungan mereka, sehingga pemahaman mengenai karir yang diinginkan menjadi lebih kuat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Haolah, Rohaeti, & Rosita yang menyatakan bahwa pemahaman karir siswa akan lebih matang apabila dilakukan bimbingan kelompok dengan teknik role playing, yang terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah (Haolah: 2020) Teknik *role playing* dapat membangun antusias pada siswa sehingga layanan menjadi lebih optimal.

Dalam proses pendidikan, RPG memberi kesempatan kepada siswa untuk memainkan sebuah peran atau profesi tertentu dalam sebuah skenario yang menyerupai situasi dunia kerja nyata. Melalui simulasi ini, siswa dapat mempelajari berbagai jenis pekerjaan dan terlibat secara aktif dalam pengalaman langsung yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta pengambilan keputusan. Penggunaan game RPG dalam pembelajaran menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini juga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengeksplorasi berbagai pilihan karier. Pemahaman tentang karier dan motivasi belajar memiliki hubungan yang sangat dekat. Motivasi yang dimiliki siswa menjadi kekuatan pendorong yang membuat proses belajar lebih interaktif, mendorong semangat belajar, dan memberikan energi bagi mereka (Vestalia: 2021)

Motivasi merupakan unsur penting yang meningkatkan gairah belajar siswa. Begitu juga dengan cita-cita, yang menjadi aspek dasar dan perlu ditanamkan sejak dini pada anak-anak sekolah dasar. Anak perlu memahami apa yang mereka inginkan agar dapat menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai impian tersebut. Pengenalan cita-cita dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti memberikan pemahaman tentang arti cita-cita dan mengenalkan bermacam-macam profesi. Umumnya, siswa sekolah dasar memiliki cita-cita seperti menjadi guru, dokter, atau polisi, yang muncul dari hal-hal yang mereka lihat sehari-hari. Cita-cita memberikan banyak manfaat, salah satunya adalah memberi arah yang jelas bagi anak yang memiliki impian kuat sejak kecil. Selain itu, cita-cita juga dapat meningkatkan motivasi belajar, karena anak akan berusaha giat untuk mewujudkan apa yang mereka impikan (Lubis: 2022) Hasil penelitian Pratiwi dan Koesdyantho (2019) mengungkapkan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan positif dan signifikan dengan perencanaan karier siswa. Ketika siswa memahami keterkaitan antara materi pelajaran di sekolah dengan pekerjaan yang akan mereka tekuni di masa depan, mereka cenderung lebih bersemangat untuk belajar secara serius. Kesadaran akan manfaat pembelajaran dalam kehidupan nyata juga dapat meningkatkan fokus siswa dalam mencapai tujuan akademik mereka.

Namun, para siswa di SDN 1 Denbantas Kecamatan Tabanan masih belum sepenuhnya memahami pentingnya proses pembelajaran bagi masa depan mereka. SDN 1 Denbantas

adalah sebuah sekolah dasar yang berlokasi di Kecamatan Tabanan. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu masalah yang banyak ditemukan. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan wali kelas 6 SDN 1 Denbantas, yang menyatakan bahwa siswa belum menyadari urgensi pendidikan dan menunjukkan motivasi belajar yang masih rendah.

Selain memiliki motivasi belajar yang rendah, para siswa juga cenderung memilih pilihan karier yang seragam dan kurang melakukan eksplorasi terhadap alternatif karier lainnya. Kondisi ini dipengaruhi oleh latar belakang orang tua yang sebagian besar bekerja sebagai petani atau pekebun, tingkat pendidikan orang tua, serta akses menuju jenjang sekolah lanjutan yang cukup jauh. Masalah rendahnya pemahaman karier dan motivasi belajar pada siswa perlu mendapat perhatian serius, karena masa depan dan kesejahteraan mereka sangat berkaitan dengan pendidikan yang dijalani. Oleh sebab itu, diperlukan suatu metode untuk membantu mengatasi rendahnya pemahaman karier dan motivasi belajar tersebut. Salah satu metode yang tepat untuk menangani persoalan ini adalah *role-play*, karena metode ini memungkinkan siswa terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan responsif terhadap materi yang diberikan di kelas.

Hal ini sejalan dengan temuan Hoerudin (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa merasa lebih berani untuk bertanya dan terdorong untuk mampu seperti teman-temannya, sehingga motivasi belajar mereka meningkat (Hoerudin, 2024). Diharapkan bahwa metode berbasis simulasi profesi dan RPG ini dapat membantu siswa sekolah dasar memahami dunia karier meskipun kemampuan kognitif mereka masih terbatas. Metode tersebut tetap mampu memberikan pengetahuan dasar mengenai karier sejak usia dini serta meningkatkan minat belajar siswa. Teori Holland yang menjadi landasan pemahaman karier pada siswa sekolah dasar menekankan pentingnya inventori kepribadian berdasarkan minat. Minat, yaitu rasa suka yang muncul dari lingkungan, menjadi faktor penting yang dapat mendorong motivasi belajar siswa. Melalui metode ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang relevan untuk masa depan dan memiliki pemahaman lebih baik dalam menentukan pilihan karier yang sesuai dengan minat dan bakat mereka (Andriani, 2019).

Metode *role-play* dinilai tepat untuk mengatasi masalah rendahnya pemahaman karir dan motivasi belajar pada siswa kelas 6 SDN 1 Denbantas. Karena itu, kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman karir siswa melalui pendekatan yang menarik dan menyenangkan, yaitu *role-play*. Diharapkan penggunaan metode ini mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan fokus selama proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan menjelajahi berbagai pilihan karir.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDN 1 Denbantas yang terletak di Kecamatan Tabanan. Metode pelaksanaan terdiri atas beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan merancang simulasi profesi yang menggunakan metode *role-playing games* (RPG) untuk mengeksplorasi karir. Pendekatan *Role-playing games* (RPG) merupakan salah satu metode dalam menguasai materi dengan melibatkan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan tokoh tertentu (Nurhaliza:2023). Skenario simulasi dirancang berdasarkan profesi yang relevan bagi siswa, seperti Dokter, Insinyur, Guru, Psikolog, Pilot, atau Pengusaha yang sesuai dengan minat dan potensi siswa. Persiapan alat dan media pendukung seperti kartu peran dan media visual seperti

presentasi atau video yang memperkenalkan profesi didesain untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap peran profesi tersebut. Pre-test disiapkan untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang karir dan profesi yang akan mereka simulasi. Soal-soal pre-test berkaitan dengan tugas, tanggung jawab, serta keterampilan yang diperlukan dalam sebuah profesi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, sebelum siswa melakukan simulasi profesi, fasilitator memberikan pematerian seputar karir dan pengenalan macam-macam profesi. Setelah pematerian, siswa akan menjalankan simulasi profesi menggunakan pendekatan RPG. Tahapan pelaksanaannya meliputi:

- a. Pembagian Peran: Siswa diberikan peran sesuai dengan skenario profesi yang telah dipilih. Misalnya, satu orang siswa dapat bermain peran sebagai dokter, perawat, dan pasien, insinyur, pilot, teknisi dan lain-lain.
- b. Berperan sebagai seorang Profesional: Setelah siswa memilih profesi yang ingin mereka perankan, dengan menggunakan properti sederhana siswa mempersiapkan peran mereka dan tampil di depan kelas untuk memperkenalkan diri sebagai profesional dalam profesi yang dipilih. Siswa yang berperan diharapkan dapat berperan dan berinteraksi layaknya ia benar-benar sebagai profesional dalam profesi tersebut.
- c. Menebak Profesi: Siswa yang tidak bermain peran menebak profesi apa yang sedang diperankan oleh teman di depan kelas.

3. Tahap Evaluasi

Indikator yang termuat dalam evaluasi di antaranya, yaitu : 1) Kehadiran peserta didik mencapai 90%, 2) Tanggapan positif siswa dalam wawancara singkat pasca kegiatan, dan 3) Peningkatan nilai skor pada *pretest* dan *posttest*. Secara lebih lengkap evaluasi pada *role-playing games* dilakukan melalui:

- a. *Pre-test* dan *Post-test*: Pada akhir simulasi, post-test diberikan kepada siswa untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka tentang profesi yang disimulasikan. Soal-soal post-test mengacu pada materi yang telah dipelajari selama simulasi profesi, termasuk keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman tentang tanggung jawab dalam profesi.
- b. Refleksi Siswa: Siswa akan diminta untuk merefleksikan pengalaman mereka dalam simulasi dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa memahami peran mereka dan bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi pandangan mereka tentang profesi terkait.
- c. Pengamatan Keterampilan Sosial: Selain pengukuran pengetahuan, peneliti juga mengamati keterlibatan siswa, bagaimana siswa berperan sebagai profesional sebuah profesi, seberapa antusias siswa ketika berperan dan menebak profesi, serta kesesuaian menebak profesi yang diperankan selama simulasi profesi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai karir melalui edukasi yang dilakukan dengan metode penyuluhan dan permainan edukatif "*role playing game*" sebagai pengayaan eksplorasi karir. Kegiatan ini berlangsung dengan lancar dan mendapat respons positif dari peserta, yang menunjukkan antusiasme yang tinggi. Materi mengenai karir disampaikan dengan menggunakan media visual PowerPoint untuk membantu siswa lebih paham dengan materi yang diajarkan. Materi pertama disampaikan selama kurang lebih 30 menit, diikuti oleh materi kedua yang juga berlangsung selama 30 menit. Setelah itu, siswa diminta untuk menuliskan cita-cita mereka di kartu peran yang digunakan sebagai *name tag* kecil di sebelah kanan dada. Para siswa kemudian dibagi ke dalam

kelompok kecil dan dibimbing oleh fasilitator. Dalam kelompok tersebut, siswa diminta untuk menjelaskan alasan di balik cita-cita yang mereka tulis.

Proses evaluasi yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk seluruh peserta menggunakan lembar soal yang berisi 5 pertanyaan, dengan total skor maksimal 100. Peserta diharapkan untuk mengisi pertanyaan tersebut secara lengkap, sehingga dapat diukur tingkat pengetahuan mereka tentang eksplorasi karir. Pertanyaan mencakup pemahaman tentang definisi karir, serta profesi seperti dokter, koki, dan penjaga hewan di kebun binatang, beserta alasan mengapa profesi-profesi tersebut penting. Program pengenalan karir melalui metode *role playing games* bertujuan untuk memperluas pemahaman siswa tentang berbagai profesi dan tanggung jawab yang terkait. Melalui menjalankan peran profesi seperti dokter, koki, atau penjaga kebun binatang, siswa dapat secara langsung merasakan dan memahami tanggung jawab serta tantangan yang ada dalam setiap pekerjaan. Hal ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya mengenali nama profesi, tetapi juga lebih memahami proses dan keterampilan yang diperlukan di setiap bidang pekerjaan. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat membantu siswa merencanakan karir masa depan mereka serta meningkatkan motivasi belajar untuk mencapai cita-cita yang mereka inginkan. Metode *role playing games* dipilih karena dianggap efektif, dengan pembelajaran yang lebih maksimal ketika aktivitasnya menarik dan mudah diingat (Irkinovich:2022)

Adapun keadaan motivasi belajar siswa kelas 6 di SDN 1 Denbantas dapat dikatakan lebih meningkat dibandingkan tahun pembelajaran sebelumnya. Hal ini dibuktikan melalui daftar hadir siswa yang mengalami peningkatan dalam kehadirannya. Pada tahun pembelajaran kelas 1 hingga 5, absensi siswa masih banyak diisi oleh keterangan *Alfa*. Akan tetapi, siswa menunjukkan motivasi belajar yang lebih baik ketika mencapai kelas 6. Hal ini juga dikonfirmasi oleh wali kelas siswa kelas 6 di SDN 1 Denbantas. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa siswa di kelas 6 lebih aktif dan rajin masuk ke sekolah dibandingkan tahun sebelumnya. Motivasi siswa dalam hal ini menjadi salah satu faktor keaktifan selama proses kegiatan.

a. Pencapaian Tujuan Kegiatan

Kegiatan upaya menginternalisasikan pemahaman karir pada siswa SDN 1 Denbantas menggunakan metode *role play game* secara umum telah mencapai tujuan utamanya. Tujuan utama pada kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran mengenai berbagai pilihan karir . Hal ini dapat ditinjau melalui hasil *post-test* siswa yang menunjukkan peningkatan dari *pre-test*, antusiasme siswa ketika mengikuti kegiatan *role play*, dan perolehan wawasan mengenai karir pada siswa.

b. Efektivitas Metode

Penggunaan metode *role play* untuk meningkatkan pemahaman karir pada siswa dapat dikatakan terbukti efektif. Hal ini karena *role play* membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan mempermudah dalam memahami karir karena siswa berpartisipasi secara aktif. Selain itu, *role play* dapat lebih meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dibuat lebih menyenangkan dan partisipatif. Dapat dipahami bahwa metode *role play* tidak hanya meningkatkan pemahaman karir siswa, tetapi juga mendukung motivasi belajar siswa di kelas.

c. Peningkatan Pengetahuan Siswa

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa terdapat kenaikan hasil posttest setelah dilaksanakannya *role play games*. Sebagaimana terlihat pada

Tabel 1, ditemukan bahwa rata-rata skor pretest siswa adalah 52,36. Angka ini mengindikasikan bahwa secara umum, siswa telah memiliki pemahaman karir yang memadai sebelum dilaksanakannya kegiatan

Tabel 1. Hasil Tes Sebelum dan Sesudah *Role Play*

Pengukuran Pengetahuan Karir Siswa	x	Med.	Δ
Pre-test	52,36	50	0,64
Post-test	52,97	60	

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa setelah dilaksanakannya kegiatan *role playing* untuk eksplorasi karir dan pemahaman karir, terjadi kenaikan sebesar 0,64 dengan skor rata-rata 52,97 pada posttest. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *role playing game* cukup dapat meningkatkan pemahaman karir pada siswa kelas 6 di SDN 1 Denbantas. Hal ini serupa dengan hasil penelitian Hasibuan 2022 bahwa pembelajaran yang menggunakan metode *role play* mendapatkan rata-rata nilai yang lebih tinggi dari pembelajaran konvensional. Akan tetapi, perbedaan nilai antara pretest dan posttest yang tidak terlalu signifikan, menandakan bahwa implementasi *role play* untuk meningkatkan pemahaman karir masih perlu dikembangkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Durasi kegiatan yang terbatas: durasi yang terbatas menyebabkan siswa tidak memiliki cukup waktu untuk mengerjakan pretest dan posttest dengan maksimal. Selain itu, durasi yang terbatas juga membuat fasilitator kurang melakukan *reinforcement* (penguatan) setelah pematerian.
2. Materi yang disampaikan masih memerlukan pengembangan : metode *role-play* lebih menekankan pada implementasi, sehingga materi yang disampaikan sebelumnya harus benar-benar dipahami siswa. Dalam hal ini, penyampaian materi masih kurang komprehensif akibat durasi waktu yang kurang memadai.
3. Kurangnya fasilitator : jumlah fasilitator tidak seimbang dengan jumlah keseluruhan siswa, yaitu 32 siswa. Hal ini cukup menyulitkan fasilitator untuk memberikan timbal balik dan *monitoring* siswa secara efektif.
4. Faktor internal siswa : sebagian siswa sudah terlihat berkonsentrasi dan menyimak materi, namun masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus mengikuti kegiatan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian Eksplorasi Karir di SDN 1 Denbantas Kecamatan Tabanan, melalui metode *role play game* menunjukkan hasil peningkatan pemahaman karir yang baik pada siswa. Siswa di SDN 1 Denbantas pada awalnya kurang memiliki motivasi belajar yang baik di kelas 5. Hal ini ditandai dengan masih banyaknya keterangan Alfa pada absensi siswa. Namun, di kelas 6, siswa sudah mulai lebih termotivasi untuk belajar dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang selanjutnya. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor *pretest* dari rata-rata 52,36 menjadi 52,97 pada *posttest*. Adapun selisih rata-rata antara *pretest* dan *posttest*, yaitu sebesar 0,64. Adanya peningkatan dalam skor *posttest* menunjukkan bahwa *role play game* mampu meningkatkan pemahaman karir siswa. Namun, skor tersebut menunjukkan perlu adanya pengembangan lebih lanjut dalam implementasi *role play* untuk mencapai hasil optimal, seperti: 1) Memperhatikan durasi kegiatan, 2) Memberikan penjelasan yang lebih komprehensif sebelum *role play*, 3) Waktu yang memadai ketika *pretest* dan *posttest*, dan 4) Fasilitator lebih proaktif ketika kegiatan. Sebagai saran dan rekomendasi, metode *role play* dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk pembelajaran di kelas. Adapun bagi peneliti di bidang serupa, dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa di kelas dan melakukan evaluasi berkala untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, M. W. (2019). Pengaruh Layanan Informasi Menggunakan Papan Bimbingan Terhadap Pemahaman Karir Siswa Sekolah Dasar, *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 6(2), 68–77. doi: <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13604>
- Haolah, S., Rohaeti, E. E., & Rosita, T. (2020). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kematangan Karier, *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 3(1), 1–8. doi: <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i1.3808>
- Hasibuan, L. W. V., Sinaga, C. V., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 217–223. doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8135>
- Hoerudin, C. W. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing, *Jurnal Bakti Tabsinia*, 2(1), 1–14. doi: <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/JBT/article/view/523>
- Irkovich, N. R. (2022). The Importance of Role-Playing Game in Teaching English in a Non-Linguistic University, *International Journal of Pedagogics*, 2(09), 29–32. doi: <https://doi.org/10.37547/ijp/Volume02Issue09-07>
- Lubis, L. S., Warna, A. K. S., Wulan, A., Karimah, U., & Ayuhan, A. (2022). Sosialisasi Dan Edukasi: Pentingnya Cita-Cita Pada Anak Sekolah Dasar, *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Nurhaliza, S., Nurjuliani, A., Septiani, S., Putri, N. A., Anugrah, E. S., Purnamasari, R., Adzkiya, D. A., Aprianti, S., & Sekaring, R. R. (2023). Implementasi Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik TTKH Dengan Hambatan Pendengaran Di SKH Negeri 02 Kota Serang, *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 1(3), 90–103. doi: <https://doi.org/10.9644/sindoro.v1i4.725>
- Pratiwi, A. & Koesdyantho, A. R. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Perencanaan Karir Pada Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019, *MEDI KONS*, 5(2). doi: <https://doi.org/10.33061/jm.v5i2.3180>
- Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, W., & Wahyono, H. (2020). Role-Playing Model: Is It Effective to Improve Students' Accounting Learning Motivation and Learning Achievements, *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 133–143. doi: <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.24781>
- Vestalia, D., Wibowo, D. H., Psikologi, S., & Kristen, U. (2021). Motivasi Belajar Dan Perencanaan Karir, *Jurnal Psikologi Malahayati*, 3(2), 95–102. doi: <https://doi.org/10.33024/jpm.v3i2.4132>