RAUDHAH Proud To Be Professionals *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*
Volume 9 Nomor 3 Edisi Desember 2024
P-ISSN : 2541-3686 E-ISSN : 2746 -2447

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYYING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI MAS AL IKHLAS

[1]Idarianty, [2]M.Arifky Fadilah,[3]Irma Suryani,[4]Nurman Fajri
[1] Universitas islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi
Email : idarianty68@gmail.com
[2]Program Magister Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi
Email : arifkyfadilah23@gmail.com
[3] Program Magister Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi
Email : irmajbi12@gmail.com
[4] Program Magister Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi
Email : nurmanfajri420@gmail.com

ABSTRACT : *Role playing learning model or role playing is a learning method that involves students to play characters in everyday life. Learning using the role playing method can make students more active and creative in following lessons. The purpose of this study was to determine the application of the role playing learning model in increasing student learning motivation in PAI subjects at MAS Al Ikhlas. This research method uses a qualitative approach with content analysis. While the data collection is a literature review. The results of the study showed that the results of the initial observations conducted by the researcher showed that, as an initial step in implementing the role playing method, the researcher must know the previous method used by the teacher. The researcher conducted research in 2 classes, namely class X.1 as the Experimental class and class X.2 as the control class. The results of the observations conducted by the researcher were that class X.1 students had a low level of learning activity. where there are students who fall asleep during learning, there are students who are lazy during learning, there are students who are busy with their own affairs, and there are students who are busy chatting with their friends to the point of disrupting the learning conduciveness, The lowest student result before the treatment was 32, while the highest result was 43. After the treatment, students got the lowest score of 45 and the highest score of 57. The final result can be obtained that the experimental class using the role playing learning method got a higher average score of 80.25 than the control class using the lecture learning method, which was 72.15.*

Keywords: *Role playing learning model, increasing motivation, Islamic Religious Education learning*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus bersifat menyeluruh, utuh dan terpadu. Komponen Pendidikan Agama Islam mencakup keseluruhan ranah kompetensi (kognitif, afektif, dan psikomotorik), (Departemen Pendidikan Nasional dan BSNP 2006). Pendidikan membantu manusia mengembangkan berbagai hal, termasuk teknologi dan ilmu pengetahuan. Dalam era globalisasi saat ini, pendidikan juga memengaruhi cara orang berfikir tentang situasi dan kondisi di suatu Negara. Pendidikan adalah kunci perubahan. Pendidikan mengajarkan orang-orang cara mengubah cara mereka berpikir untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan bersaing. (Moh As'adi & Ahmad Izzah Muttaqin 2019).

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang berkaitan dengan Penerapan Model PembelajaranRole Playying Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. Pertama yaitu, Muhammad Azin, yang membahas tentang penerapan metode role playing mata pelajaran PAI dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa (Azin 2023). Kedua, Sodikin, yang membahas tentang penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI dan budi pekerti materi sholat berjamaah bagi siswa kelas VII A SMP N 1 Pulokulon 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 (Article et al. 2023). Ketiga, Sri Hartati, meneliti mengenai Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI (Hartati 2023). Keempat, Indrianti, penelitiannya mengenai Penerapan metode pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI Kelas V SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata (Indrianti 2017). Kelima,Lisa Kinanti & Faisal Kamal, yang meneliti tentang Penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas SDN 1 perigi banjarnegara (Kinanti et al. 2024). Keenam, Firmanto, penelitiannya mengenai metode pembelajaran role playing dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 08 muara kemumu (Playing et al. 2023). Ketujuh, Habibah Afiyanti Putri, yang meneliti tentang menciptakan lingkungan belajar aman dan nyaman di lembaga pendidikan anak usia dini (Anak and Dini, n.d.). Kedelapan, Lestari Puji, yang meneliti tentang penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa inggris siswa kelas XII TKJ 2 SMKN 2 selong (Lestari 2019). Kesembilan, Afri Naldi,Dkk, yang meneliti tentang model pembelajaran role playing dalam meningkatkan focus belajar peserta didik (Afri Naldi, Reval Oktaviandry, and Gusmaneli Gusmaneli 2024). Kesepuluh, A.Rahim & Rizky Dwiprabowo, yang meneliti tentang penerapan metode role playing pada mata pelajaran ppkn di sekolah dasar (Rahim and Dwiprabowo 2020).

Dalam penelitian yang ditulis oleh Muhammad Azin yang menyatakan bahwa penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang maksimalnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX C SMPN2 Bumiayu. Hal ini disebabkan karena selama pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran terhadap materi dikarenakan strategi mengajar guru yang monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantatif dengan metode quasi eksperimen design. dan wawancara untuk melihat keaktifan belajar siswa. Dari hasil angket keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan, dan diperoleh thitung > ttabel, yaitu 13,29 > 2,037 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Maka rata-rata keaktifan belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran role playing lebih tinggi dari rata-rata keaktifan belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran ceramah.

Tujuan dari peneliti menggunakan metode pembelajaran role playing dalam penelitian ini adalah untuk menciptakan pembelajaran dikelas dengan

menyenangkan dan tidak membosankan terutama dalam pembelajaran PAI karena materi yang dipelajari sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu metode role playing ini juga dapat menarik perhatian siswa, yang berarti siswa akan menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI.

Adapaun pembeda anatara penelitian ini dengan yang lain yakni, peneliti akan memberikan beragam hal menarik ketika menerapkan metode role playing ini dengan menyesuaikan materi pembelajaran. Serta peneliti juga akan menggunakan beberapa media yang dapat membantu dalam penerapan metode role playing ini.

METODE PENELITIAN

Objek penelitian berkaitan dengan desain pembelajaran berbasis kolaborasi dalam meningkatkan kreativitas siswa. Baik tulisan dalam bentuk karya ilmiah maupun dalam bentuk buku. Sumber data merupakan salah satu hal yang penting dalam sebuah penelitian karena sumber data sebagai pendukung penelitian untuk menjadi bukti kebenaran dan kevalidan data penelitian (Durand 2014). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Tempat penelitian yaitu di MAS Al-Ikhlas Kota Jambi, penelitian hanya dilakukan di kelas X yakni pada mata pelajaran PAI. Waktu penelitian dilakukan selama 3 bulan. Bulan pertama dilakukan untuk melihat kondisi anak dan sibulan kedua-ketiga dilakukannya uji coba penerapan metode role playing.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X semester 1 tahun pelajaran 2024. Yang terdiri dari 32 siswa. Dalam penelitian ini digunakan sebanyak 2 kelas yaitu kelas X.1 (kelas eksperimen) dan kelas X.2 (kelas control). Kelas X.1 dijadikan sampel karena kelas ini merupakan kelas yang paling sering mendapatkan penilaian yang rendah. Objek penelitian ini hanya dibatasi pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (*Content Analysis*). Analisis ini digunakan untuk mendapatkan referensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya (Ahmad Jumal 2018). Dalam analisis ini akan dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilih berbagai pengertian hingga ditemukan yang relevan. Frankel & Wallen menyatakan analisis isi adalah sebuah alat penelitian yang di fokuskan pada konten aktual dan fitur internal media. Teknik ini dapat digunakan peneliti untuk mengkaji perilaku manusia secara tidak langsung melalui analisis terhadap komunikasi mereka seperti buku, esai, artikel majalah dan semua jenis komunikasi yang dapat dianalisis (Frankel, J.R., Wallen, N.E & Hyun 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut (Djamarah 2010) *model role playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan

sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. (Hamdayana 2014).

Menurut (Slameto 2013), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamanny sendiri dalam berinteraksi dengn lingkungannya.

PROSES PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYYING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI

Tingkat keberhasilan target yang diharapkan sangat dipengaruhi oleh perencanaan metode pembelajaran role playing untuk mengatasi masalah pembelajaran yang ditemukan pada observasi awal. Proses role playing digunakan dalam perencanaan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Menentukan kelas eksperimen adalah langkah pertama yang dilakukan. Metode yang digunakan dan kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam belajar adalah faktor penting dalam menentukan kelas. Pada tahap pemilihan kelas ini, peneliti terlebih dahulu menentukan kelas eksperimen. Setelah menentukan kelas, observasi dilakukan terhadap pengajar atau guru PAI.

Hasil dari observasi awal yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa, sebagai langkah awal dalam penerapan metode role playing, peneliti harus mengetahui metode sebelumnya yang digunakan oleh pengajar. Ini sesuai dengan tujuan awal peneliti, yaitu untuk menerapkan model pembelajaran role playing, peneliti harus mengetahui metode yang telah digunakan oleh pengajar sebelumnya. Tujuannya adalah agar peneliti dapat dengan mudah memahami dan menjelaskan perbedaan di antara metode yang akan digunakan dan metode yang telah digunakan sebelumnya. Setelah mendapatkan informasi dari guru atau pengajar, peneliti memutuskan bahwa kelas X 1 adalah kelas yang akan digunakan dalam eksperimen. Selain dari hasil di atas, guru PAI MAS Al Ikhlas, menyarankan peneliti untuk memilih kelas X 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X 2 sebagai kelas control. Setelah data dan rekomendasi dikumpulkan, peneliti menetapkan kelas X 1 sebagai kelas eksperimen.

Sebelum melakukan eksperimen peneliti melakukan wawancara kepada guru PAI terkait metode pembelajaran Role Playing.

"Menurut saya metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih aktif dan kritis saat belajar dikelas, dengan menjalankan peran-peran yang dimainkan sesuai dengan materi serta permasalahan yang dihadapi sesuai dengan kemampuannya." (Guru PAI MAS Al-Ikhlas).

Jadi setelah melakukan sedikit wawancara, maka peneliti akan melakukan eksperimen kepada kelas X.1.

Hambatan Yang Dihadapi Ketika Menerapkan Metode Role Playing Kepada Siswa dalam Mata Pelajaran PAI

Hasil observasi yang dilakukan peneliti adalah siswa kelas X.1 mempunyai tingkat keaktifan belajar yang rendah. dimana adanya siswa yang tertidur ketika pembelajaran, adanya siswa yang malas-malasan ketika pembelajaran, adanya siswa yang sibuk dengan urusan sendiri, dan adanya siswa yang asik mengobrol dengan temannya sampai mengganggu kekondusifan belajar, seperti yang digambarkan pada tabel dibawah ini.

Table 1. Observasi Siswa Kelas X.1

No	Permasalahan	Banyak Siswa	Persentase
1	Siswa bermain sendiri ketika jam pelajaran berlangsung.	8 siswa	22%
2	Siswa yang tertidur ketika jam pelajaran dimulai	6 orang	16%
3	Kurang aktifnya siswa dalam jam pelajaran	16 siswa	57 %
4	Siswa belum maksimal dalam mempelajari materi yang diterangkan guru	15 siswa	40%
5	Kurangnya penerapan metode yang cocok untuk karakteristik siswa	24 siswa	72%

Berdasarkan hasil eksperimen yang didapat oleh peneliti, dapat diambil kesimpulan bahwa hambatan yang paling berpengaruh dalam penerapan metode pembelajaran role playing yaitu menertibkan beberapa siswa agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Salah satu tantangan besar bagi peneliti saat menggunakan metode pembelajaran adalah ketika peneliti harus menjelaskan makna metode role playing itu sendiri. Seperti yang ditunjukkan oleh data dari observasi awal, 72% siswa tidak berada dalam model pembelajaran yang sesuai atau cocok dengan karakteristik mereka. Peneliti menemukan bahwa meyakinkan siswa bahwa metode role playing adalah metode yang tepat dan sesuai, dan membuat siswa merasa nyaman dengan gaya mereka sendiri.

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI MAS AL IKHLAS SETELAH DITERAPKANNYA MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYYING

Melihat dari hasil data yang didapati peneliti, bahwa setelah melakukan penerapan metode role playing ada banyak perubahan yang terlihat pada sikap peserta didik. Mereka sangat termotivasi dan mempunyai semangat yang tinggi ketika mengikuti kegiatan belajar PAI di dalam kelas. Keaktifan siswa sangat terlihat

perbedaannya anatara sebelum di terapkan metode role playing dan setelah diterapkannya metode role playing.

Peneliti sudah melakukan wawancara kepada beberapa siswa, didapati kesimpulan bahwasannya para siswa sangat bersemangat ketika belajar materi PAI menggunakan metode role playing karena dapat membangkitkan semangat serta motivasi bealajar mereka, dan juga ketika belajar menggunakan metode role playing ini, dapat lebih memudahkan mereka memahami materi dengan cara yang menyenangkan,tidak membuat bosan dan ngantuk,sehingga mereka lebih focus dalam mendengarkan materi yang disampaikan.

Selain Wawancara, peneliti juga melakukan Kuesioner kepada para siswa untuk melihat perbandingan hasil yang didapatkan. Hasil kuesioner yang dilakukan oleh siswa kelas X.1 MAS Al Ikhlas tentang metode role playing dalam meningkatkan motivasi belajar menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, siswa lebih mudah memahami materi PAI, meningkatkan rasa percaya diri, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya metode ini dapat membuat siswa belajar kondusif memungkinkan siswa bertahan dan belajar dengan baik.

Paparan hasil kuesioner perbandingan yang dilakukan oleh peneliti ketika melihat motivasi belajar siswa sebelum menerapkan metode role playing dan setelah menerapkan metode role playing. Menunjukkan bahwa hasil kuesioner menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan metode pembelajaran bermain role playing. Hasil terendah siswa pada saat sebelum perlakuan adalah 32, sedangkan hasil tertinggi adalah 43. Setelah perlakuan siswa mendapat skor terendah 45 dan skor tertinggi 57.

Adapun berikut nilai yang diperoleh dari kelas control (kelas X.2) dengan metode pembelajaran ceramah dan kelas eksperimen (kelas X.1) yang menggunakan metode role playing. Diperoleh kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran role playing mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi yaitu 80,25 dari pada kelas kontrol yang mennggunakan metode pembelajaran ceramah yaitu 72,15.

Sangat terlihat jelas perbandingan antara kelas eksperimen dengan kelas control bahwa metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar siswa, ketika guru menggunakan metode yang monoton siswa akan memiliki semangat yang rendah karena mereka akan merasa bosan, ngantuk dan tidak memperhatikan guru,sehingga pelajaran akan menjadi tidak kondusif dan tidak efektif. Akan tetapi pemilihan metode yang baik akan membuat siswa menjadi lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu metode yang efektif yaitu metode pembelajaran role playing, selain menyenangkan metode ini juga dapat melatih konsentrasi, percaya diri dan kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang diberikan.

Pada penelitian ini hanya terfokus pada penerapan metode role playing pada pembelajaran PAI dan juga hanya berfokus kepada motivasi belajar siswa. Sehingga

diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar bisa mengambangan metode role playing ini kepada beberapa aspek, agar penelitian mengenai metode role playing ini menjadi lebih berkembang sehingga dapat mempermudah para guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti dapat menyimpulakan bahwa Terdapat penerapan metode role playing yang mana sebagai langkah awal dalam penerapan metode role playing, peneliti harus mengetahui metode sebelumnya yang digunakan oleh pengajar. Kemudian menentukan kelas eksperimen yaitu kelas X.1 MAS Al Ikhlas untuk diterapkan metode tersebut. Terakhir membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas X.1. Terdapat hambatan yang paling berpengaruh dalam penerapan metode pembelajaran role playing yaitu menertibkan beberapa siswa agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik.Terdapat beberapa kelompok yang masih bingung akan apa yang diperankan disebabkan rasa malu untuk memainkan peran. Tetapi, setelah siswa tersebut maju untuk memerankan sebuah drama tersebut dan tentunya guru lebih ekstra memperhatikan timbul rasa percaya diri yang mana bisa meningkatkan rasa kaingin tahuan lebih luas tentang pembelajaran. Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas X.1 MAS AL-Ikhlas pada mata pelajaran PAI menggunakan metode pembelajaran role playing, jadi ditemukan bahwa siswa merasakan suasana di kelas lebih menyenangkan, tidak membosanan, membuat siswa lebih akrab dengan teman-teman yang lainnya, lebih memahami materi pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada diri siswa dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Afri Naldi, Reval Oktaviandry, and Gusmaneli Gusmaneli. 2024. "Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2 (2): 133–40. https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938.

Ahmad Jumal. 2018. "Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis)." *Analysys* Vol.5.

Anak, Pendidikan, and Usia Dini. n.d. "Menciptakan Lingkungan Belajar Aman Dan Nyaman Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini," 754–67. https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.14536.

Article, History, Role Playing, Untuk Meningkatkan, Motivasi Dan, Hasil Belajar, pai dan, budi pekerti, materi shalat, and wawasan pendidikan. 2023. "penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pai dan budi pekerti materi shalat berjamaah bagi siswa kelas vii a" 3 (263): 495–503.

Azin, Muhamad. 2023. "Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," 111–18.

Departemen Pendidikan Nasional dan BSNP. 2006. *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus Dan Contoh/Model Silabus : Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA*. Jakarta: Dirjend Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Djamarah, S.Bahri dan Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Durand, M. A. dan T. C. 2014. "Principle of Social." *New York :Open University Press.*

Frankel, J.R., Wallen, N.E & Hyun, H. 2018. "How to Design and Evaluate Research in Education." *Mc Graw Hill*, 91.

Hamdayana, J. 2014. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Hartati, Sri. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI" 4:20–37.

Indrianti. 2017. "Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata." *Tarbiyah*.

Kinanti, Lisa, Universitas Sains, Ilmu Al-qur, Universitas Sains, and Ilmu Al- Qur. 2024. "Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas V SD N 1 Prigi Banjarnegara Faisal Kamal Artinya : " Siapa Yang Dunia (Ingin Hidup Didunia Dengan Baik), Hendaklah Berilmu , Siapa" 2 (3).

Lestari, Puji. 2019. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019." *Journal Ilmiah Rinjani* 7 (2): 98. https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194/149.

Moh As'adi & Ahmad Izzah Muttaqin. 2019. "Pemberdayaan Keluarga Berbasis Masjid Melalui KKN Tematik Posdaya Di Masjid Ar-Royyan Dusun Karang Asem Desa Alas Malang." *Pendidikan*.

Playing, Role, Muara Kemumu, Metode Role Playing, Role Playing, Role Playing, Muara Kemumu, Role Playing, Kata Kunci, and Role Playing. 2023. "Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkakan Motivasi Belajar Siswa Di SDN 08 Muara Kemumu" 3.

Rahim, A, and Rizky Dwiprabowo. 2020. "Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1 (2): 210–17. https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651.

Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi, & Arikunto. 2012. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." *Rineka Cipta In Jurnal Ilmiah Farmasi Fermasyifa* Vol. 53, I.

Volume 9 Nomor 3 Edisi Desember 2024
P-ISSN : 2541-3686 E-ISSN : 2746 -2447

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s)

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License