

Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Menentukan Minat Belajar Pada Aplikasi Senao Berbasis Android

Dimas Wahyu Wibowo¹, Septian Enggar Sukmana², Jabaruddin Basith Maulana Endarta³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang
¹ dimas.w@polinema.ac.id, ² enggar@polinema.ac.id ³ maulanaendarta@gmail.com

Abstrak— Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berupa elektronik. Pembelajaran daring sendiri disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat. Salah satu akibat yang ditimbulkan apabila ada pembelajaran daring adalah mahasiswa tidak mengetahui minat belajar pada materi yang dipelajari. Logikanya adalah apabila muncul pembelajaran daring, akan memungkinkan minat belajar mahasiswa meningkat dikarenakan mahasiswa dapat memilih materi yang ingin dipelajari dimana saja dan kapan saja. Kemungkinan karena kurangnya metode pembelajaran secara efektif dan mudah. Kekurangan metode pembelajaran secara efektif dan mudah dapat disebabkan oleh belum adanya aplikasi pembelajaran daring yang dapat membuat dan meningkatkan minat belajar mahasiswa. Inilah yang membuat minat belajar mahasiswa belum diketahui dan akhirnya tidak dipedulikan sebagian besar mahasiswa. Oleh karena itu diperlukan aplikasi berbasis android bernama senao yang dapat membantu mahasiswa dalam mengetahui minat belajar, salah satunya dengan menggunakan dan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* membuat aplikasi senao berbasis android dapat menghitung minat belajar mahasiswa. Hasil minat belajar pada pengujian yang telah dilakukan yaitu didapatkan bahwa pengujian pada hasil penerapan metode pembelajaran *role playing* data 1 memiliki nilai minat belajar 4%, nilai persentase indeks belajar 83,7%, nilai peningkatan pemecahan masalah pada materi 0,59 dan nilai keefektifan media pembelajaran 1,18.

Kata kunci— Sistem Informasi, Role Playing, Pembelajaran Daring.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berupa elektronik. Pembelajaran daring sendiri disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat. Salah satu akibat yang ditimbulkan apabila ada pembelajaran daring adalah mahasiswa tidak mengetahui minat belajar pada materi yang dipelajari. Logikanya adalah apabila muncul pembelajaran daring, akan memungkinkan minat belajar mahasiswa meningkat dikarenakan mahasiswa dapat memilih materi yang ingin dipelajari dimana saja dan kapan saja[4]. Kemungkinan karena kurangnya metode pembelajaran secara

efektif dan mudah. Kekurangan metode pembelajaran secara efektif dan mudah dapat disebabkan oleh belum adanya aplikasi pembelajaran daring yang dapat membuat dan meningkatkan minat belajar mahasiswa. Dan hal inilah yang membuat minat belajar mahasiswa belum diketahui dan akhirnya tidak dipedulikan pada sebagian besar mahasiswa.

Oleh karena itu diperlukan aplikasi berbasis android bernama senao yang dapat membantu mahasiswa dalam mengetahui minat belajar, salah satunya dengan menggunakan dan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* membuat aplikasi senao berbasis android dapat menghitung minat belajar mahasiswa dimana parameter yang dapat diambil adalah progress materi mahasiswa yang berlangganan. Dari kelebihan tersebut maka, penulis mencoba mengangkat suatu ide dimana diperlukan metode untuk mengetahui dan mengukur minat belajar mahasiswa. Aplikasi tersebut dapat memberikan hasil kepada mahasiswa tentang minat belajar terhadap materi yang sudah berlangganan.

Dari aplikasi ini diharapkan dapat digunakan pada lembaga-lembaga pendidikan yang dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa serta meningkatkan prestasi mahasiswa.

II. LANDASAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangbiakan makhluk hidup, sedangkan penulis menggunakan metode *role playing* untuk mengukur minat belajar pada aplikasi senao berbasis android. Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang di dukung oleh peningkatan aktifitas siswa dan kinerja guru mata pelajaran IPA di kelas VI SDN 11 Dampelas Kabupaten Donggala Sulawesi Tengah, karena metode *role playing* melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dalam situasi yang menyenangkan, kejenuhan dan kebosanan siswa dapat teratasi melalui peran yang dimainkan, sehingga siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga aktif secara mental yang meliputi kegiatan bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat serta suasana kelas semakin hidup[13].

Penelitian menggunakan metode role playing untuk meningkatkan aspek wiraga wirasa dan wirama, sedangkan penulis menggunakan metode role playing untuk mengukur minat belajar pada aplikasi senao berbasis android. Metode role playing ini sangat membantu siswa dalam pembelajaran seni tari. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan dan keseriusan siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh peneliti serta keseriusan dalam mengerjakan tugas[7].

Penelitian menggunakan metode role playing untuk pembelajaran aqidah akhlak, sedangkan penulis menggunakan metode role playing untuk mengukur minat belajar pada aplikasi senao berbasis android. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tentang tanggapan peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran role playing ini berjalan dengan sangat tinggi karena dari 20 indikator ini diperoleh rata-ratanya secara keseluruhan yaitu 4.68 dimana angka ini menunjukkan kualifikasi sangat tinggi karena berada pada interval 4,5 – 5,0[12].

Penelitian menggunakan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fisika, sedangkan penulis menggunakan metode role playing untuk mengukur minat belajar pada aplikasi senao berbasis android. Pembelajaran dengan menggunakan metode role playing memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pendekatan konvensional pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga hipotesis dapat diterima pada taraf kepercayaan 95% [15].

Penelitian menggunakan metode role playing untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa, sedangkan penulis menggunakan metode role playing untuk mengukur minat belajar pada aplikasi senao berbasis android. Hasil analisis model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 1,65% sampai yang tertinggi 64,32% dengan rata-rata 23,32% [10].

Penelitian menggunakan metode role playing untuk peningkatan pembelajaran PKN pada siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota, sedangkan penulis menggunakan metode role playing untuk mengukur minat belajar pada aplikasi senao berbasis android. Pembelajaran PKN dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 65,3% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84,3% [1].

Penelitian menggunakan metode role playing untuk peningkatan hasil belajar siswa SMP4 Kudus, sedangkan penulis menggunakan metode role playing untuk mengukur minat belajar pada aplikasi senao berbasis android. Rata-rata belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran IPS ekonomi kelas VIII-H selalu mengalami peningkatan dari siklus ke siklus[11].

Penelitian menggunakan metode role playing untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini, sedangkan penulis menggunakan metode role playing untuk mengukur minat belajar pada aplikasi senao berbasis android. Penerapan metode bermain peran cukup berhasil dilaksanakan karena bagi guru dan anak metode ini belum pernah mereka gunakan dan sangat menarik, sehingga anak dapat terlibat aktif untuk mengembangkan keterampilan

sosial dan keterampilan berbicara anak melalui tokoh yang ia pilih untuk diperankan[16].

Penelitian menggunakan metode role playing untuk meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik, sedangkan penulis menggunakan metode role playing untuk mengukur minat belajar pada aplikasi senao berbasis android. Terjadi peningkatan nilai-nilai karakter mahasiswa yang dapat dilihat dari indikator disiplin, kerja keras, kreatif dan kemampuan mahasiswa[9].

Penelitian menggunakan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, sedangkan penulis menggunakan metode role playing untuk mengukur minat belajar pada aplikasi senao berbasis android. Hasil penelitian dengan menggunakan metode role playing dapat membuat siswa terlatih daya tangkapnya (termasuk intelegensi) terhadap materi pembelajaran, siswa terlatih konsentrasinya dalam memerankan tokoh yang menjadi tugasnya, fantasi (daya improvisasi) siswa sudah baik dan yang terpenting minat siswa dalam pembelajaran sejarah meningkat dalam arti siswa senang belajar mata pelajaran[8].

B. Aplikasi Senao

Aplikasi Senao adalah aplikasi pembelajaran daring berbasis android dimana aplikasi ini mengangkat konten pembelajaran tentang kursus-kursus yang disediakan dari website senao (<http://jabarbasithme.com/senao>) agar mahasiswa dapat belajar secara daring dimana saja dan kapan saja secara mudah dengan menggunakan video sebagai media pembelajarannya.

C. E-Learning

E-Learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan mahasiswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun[2]. Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: *on-line learning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*. Ada 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar elektronik, yaitu: (a) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, dalam hal ini dibatasi pada penggunaan internet, (b) tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya *External Harddisk*, *Flashdisk*, *CD-ROM*, atau bahan cetak, dan (c) tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.

D. Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* dapat diartikan sebagai sebuah produk dari sistem komputasi *mobile*, yaitu sistem komputasi yang dapat dengan mudah dipindahkan secara fisik dan yang komputasi kemampuan dapat digunakan saat mereka sedang dipindahkan. Contohnya adalah *personal digital assistant* (PDA), *smartphone* dan ponsel[18].

E. Pengertian Android

Android adalah aplikasi sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak[17].

F. React Native

React Native adalah kerangka kerja *Javascript* untuk menulis aplikasi *mobile* yang asli dan asli untuk *iOS* dan *android*. Ini didasarkan pada *React*, perpustakaan *Javascript Facebook* untuk membangun antarmuka pengguna, tetapi alih-alih menargetkan *browser*, ia menargetkan *platform* seluler. Dengan kata lain, ini memungkinkan pengembang web untuk menulis aplikasi seluler yang terlihat dan terasa benar-benar “asli”, semua dari kenyamanan perpustakaan *Javascript* yang akrab. Karena sebagian besar kode yang anda tulis dapat dibagikan di antara *platform*, *React Native* memudahkan pengembangan secara bersamaan untuk *android* dan *iOS*. Mirip dengan *React* untuk web, aplikasi *React Native* ditulis dengan campuran *Javascript* dan *markup XML-esque*, yang dikenal sebagai *JSX*. Kemudian, di bawah tenda, *React Native “bridge”* memanggil API rendering asli di *Objective-C* (untuk *iOS*) atau *Java* (untuk *android*). Dengan demikian, aplikasi anda akan di-*render* menggunakan komponen UI seluler nyata, bukan tampilan web, dan akan terlihat dan terasa seperti aplikasi seluler lainnya. *React Native* juga memaparkan antarmuka *Javascript* untuk *platform API*, sehingga aplikasi *React Native* anda dapat mengakses fitur *platform* seperti kamera ponsel atau lokasi pengguna. Proyek *React Native* ini mendukung penulisan aplikasi seluler untuk *iOS* dan *android*. Implementasi komunitas juga menyediakan dukungan untuk *Windows*, *Ubuntu*, *web*, dan lainnya[3].

G. MySQL

MySQL merupakan sebuah *database server* yang *free*, artinya kita bebas menggunakan *database* ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. *MySQL* pertama kali dirintis oleh seorang programmer *database* bernama Michael Widenius. Selain sebagai *database server*, *MySQL* juga merupakan program yang dapat mengakses suatu *database MySQL* yang berposisi sebagai *client*. Jadi *MySQL* adalah sebuah *database* yang dapat digunakan baik sebagai *client* maupun *server*[14].

H. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah editor kode pertama, dan alat pengembangan lintas *platform* pertama yang mendukung *OS X*, *Linux*, dan *Windows* yang dimana editor ini merupakan produk *software* dari *Microsoft* yaitu *Visual Studio*. *Visual Studio Code* menyediakan pengembang dengan pilihan baru yaitu alat pengembang yang menggabungkan kesederhanaan dan pengalaman ramping dari editor kode dengan yang terbaik dari apa yang dibutuhkan pengembang untuk siklus inti kode untuk melakukan *debug*[19].

I. Algoritma Metode Role Playing

“*Role Playing*” (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu mahasiswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok[6]. Hal ini berarti, melalui bermain peran mahasiswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Uno juga mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi mahasiswa untuk: (1) menggali

perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan mahasiswa[5]. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan mahasiswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan mahasiswa dan membuat mahasiswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: (1) dapat menjamin partisipasi seluruh mahasiswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi mahasiswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Dalam metode *role playing* ini beberapa mahasiswa memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian mahasiswa yang lain mengidentifikasi informasi yang diberikan dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Setelah itu mahasiswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu mahasiswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan kemampuan pemahaman dapat dimiliki mahasiswa. Karena dengan metode bermain peran dapat mengarahkan mahasiswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari misalnya banyaknya macam-macam kebutuhan, berbagai cara pemenuhan kebutuhan, berbagai kegiatan ekonomi dan lain-lain. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi mahasiswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

Dalam metode *role playing* ini ada beberapa langkah-langkah untuk menentukan minat belajar, yaitu: (1) mencari persentase tingkat kelayakan media pembelajaran pada aplikasi senao, serta angket respon dosen dan mahasiswa dengan menggunakan persamaan 1 sebagai berikut:

$$\text{persentase indeks} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi (angka 5)}} \times 100\% \quad (1)$$

(2) menghitung peningkatan kemampuan pemecahan masalah menggunakan analisis *gain* dengan persamaan 2 sebagai berikut:

$$NG = \frac{S_{pos} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \quad (2)$$

Dimana: *Spos* adalah skor rata-rata post-test, *Spre* adalah skor rata-rata pre-test dan *Smaks* adalah skor maksimum.

Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi seperti tabel 2.1.

TABEL 2.1. KLASIFIKASI *N-GAIN*

Besarnya <i>g</i>	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(3) mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran pada aplikasi senao dengan menggunakan rumus *effect size* seperti pada persamaan 3 sebagai berikut:

$$d = \frac{(M_Y - M_X)}{SD} \quad (3)$$

Dimana: *d* adalah *effect size*, *M_y* adalah rata-rata post-test, *M_x* adalah rata-rata-pre-test dan *SD* adalah standar deviasi.

Metode pembelajaran *role playing* ini akan diterapkan pada aplikasi senao berbasis android tepatnya pada halaman *course evaluation* yang ada di menu *dashboard* dimana menu ini merupakan menu utama bagi mahasiswa untuk memberikan kemudahan akses pada aplikasi. Perhitungan algoritma metode *role playing* ini diterapkan pada halaman *course evaluation* dikarenakan dibutuhkan sebuah parameter yaitu parameter *user id* dari mahasiswa serta kursus yang mahasiswa berlangganan dimana parameter ini hanya bisa didapatkan dan diakses pada menu *dashboard* untuk menghitung dan mengukur minat belajar mahasiswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional dilakukan dengan cara menjalankan sistem secara runtut dan detail pada setiap fitur yang ada sesuai dengan skenario dari *usecase* yang ada. Pada tahap ini pengujian dilakukan dengan menggunakan blackbox testing dimana jumlah pengguna dalam melakukan uji coba blackbox testing ini terdiri dari: Superadmin 1 orang, admin 4 orang, dosen 2 orang dan mahasiswa 3 orang. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keakuratan aplikasi ini. Berikut ini adalah hasilnya:

TABEL 3.1 TABEL FUNGSIONAL *COURSE EVALUATION*

Proses	Hasil	Pengguna	Keterangan
Mengambil data progress belajar, jumlah mahasiswa yang mengikuti kursus dan jumlah panjang data	Data berhasil diambil di database	Mahasiswa.	Sesuai

dari submateri			
Menghitung rata-rata awal dari progress belajar mahasiswa	Berhasil menghitung rata-rata progress belajar mahasiswa berdasarkan data yang sudah diambil dari database	Mahasiswa.	Sesuai
Mengambil data progress belajar, jumlah mahasiswa yang mengikuti kursus dan jumlah panjang data dari submateri	Data berhasil diambil di database	Mahasiswa.	Sesuai

Berikut merupakan hasil implementasi penerapan metode *role playing* pada aplikasi senao berbasis android.



Gambar 3.1 Halaman Evaluasi Kursus

IV. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari perancangan dan implementasi yang telah dilakukan, ada beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan sebagai hasil dari penelitian ini, antara lain:

1. Metode pembelajaran *role playing* dapat diimplementasikan pada aplikasi senao berbasis android untuk menentukan minat belajar mahasiswa pada setiap materi yang diikuti, hal ini telah dibuktikan pengujian metode pada bab sebelumnya

- dimana hasil minat belajar mahasiswa meningkat karena adanya grafik nilai yang menunjukkan keaktifan mahasiswa pada materi yang diikuti.
2. Penggunaan sistem berbasis *android* lebih memudahkan *user* dalam segi fleksibilitas yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun pengguna / *user* berada, serta aplikasi senao berbasis *android* ini dalam segi penggunaannya sangatlah mudah, hal tersebut dibuktikan pada hasil pengujian *blackbox testing* dimana setiap pengujian dan hasil yang diharapkan sesuai dengan apa yang telah diimplementasikan pada sistem.
 3. Hasil minat belajar pada pengujian yang telah dilakukan yaitu didapatkan bahwa hasil penerapan metode pembelajaran *role playing* data 1 memiliki nilai minat belajar 4%, nilai persentase indeks belajar 83,7%, nilai peningkatan pemecahan masalah pada materi 0,59 dan nilai keefektifan media pembelajaran 1,18.

- [14] Nugroho, B. (2005). *Database Relasional dengan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.
- [15] Paudi, Z.I. (2019). *Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education) 2(7): 111-120. 2019.
- [16] Siska, Y. (2011). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Edisi Khusus 2. 2011.
- [17] Sulihati, A. (2016). *Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa*. 1(11): 18-19. Universitas Tama. Jagakarsa.
- [18] Taufik Ramadhan, Victor G Utomo. (2014). *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Jadwal Kuliah Berbasis Android* (Studi Kasus: STMIK Provinsi Semarang). 2(5): 48. STMIK Provinsi Semarang.
- [19] Visual Studio Code. (2017). "Visual Studio Code Getting Started" (daring). Tersedia: <https://code.visualstudio.com/docs>.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ananda, R. (2018). *Peningkatan Pembelajaran PKN dengan Penerapan Metode Role Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota*. Jurnal Basicedu 1(2): 33-42. 2018.
- [2] Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., 2016. *An eLearning System for Agricultural Education*. Indian Research Journal of Extension Education, 12(3), pp.132-135.
- [3] Eisenman, B. (2017). *Learning React Native*. United States: O'Reilly.
- [4] Ependi, U. (2019). *Pengertian Online* (daring). Tersedia: <http://blog.binadarma.ac.id/usman/>
- [5] Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- [6] Hamzah B Uno 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Jusmawati, W, Syahrani, A, Istiandini, W. (2019). *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aspek Wiraga Wirasa dan Wirama*. 2019.
- [8] Kartini, T. (2007). *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Jurnal Pendidikan Dasar 8. 2007.
- [9] Kiromim, B. (2011). *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. 2011.
- [10] Kristin, F. (2018). *Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS*. Jurnal Refleksi Edukatika, 8(2): 171-176.
- [11] Muhammad, N.M. (2012). *Penerapan Metode Role Playing pada Standar Kompetensi Memahami Pelaku Ekonomi Di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP4 Kudus*. Economic Education Analysis Journal 1 (1). 2012.
- [12] Najmudin, D. (2019). *Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak*. Jurnal Tarbiyatu wa Ta'lim 1(4). 2019.
- [13] Ni Made, M.H. (2019). *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu 2(10): 11-22. 2019.