

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA  
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PPKN KELAS VII-1 SMPN 5 PRAYA**

Arif Suhardiman<sup>1</sup>, Edy Herianto<sup>2</sup>, Basariah<sup>3</sup>, M. Ismail<sup>4</sup>, Rina Fatmawati<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Prodi PPKn FKIP Universitas Mataram  
<sup>1</sup>arifsuhardiman65@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research is a type of PTK, using a qualitative approach which aims to improve student learning outcomes. The research area is at SMPN 5 Praya, with the population and sample all students in class VII-1 SMPN 5 Praya. Sample determination was carried out using a purposive sampling technique. Data is collected through observation techniques, documentation and learning outcomes test techniques. Data analysis techniques are carried out based on performance achievement indicators, action variables and expectation variables. The research procedure was carried out over four cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely: (1) Planning; (2) implementation; (3) observation; (4) reflection. The results of data analysis show that, the first cycle of research stated that the number of indicators for applying the role playing method assisted by image media as an action variable that emerged was 19 descriptors (73%). The percentage variable of hope in the form of an increase in learning outcomes is 8 students (32%). At the end of each cycle, reflection is carried out to find out why the performance indicators have not been achieved and improvements are made. In cycle II learning there was an increase of 23 descriptors (88%). As the quality of the action variable increases, the quality of the expectation variable also increases. Student learning outcomes increased to 15 students (71%). In cycle III there was an increase of 24 descriptors (92%), with student learning outcomes increasing to 17 students (80%). In cycle IV, there was an increase of 26 descriptors (100%), with student learning outcomes increasing to 21 students (100). Based on the data from this cycle, the right pattern was found in the application of the role playing method assisted by image media to improve the learning outcomes of PPKn students in class VII-1 SMPN 5 Praya.*

*Keywords: Role Playing, Image Media, PPKn*

**ABSTRAK**

Penelitian ini adalah jenis PTK, menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan buat mempertinggi hasil belajar peserta didik. daerah penelitian ini pada SMPN 5 Praya, dengan populasi serta sampelnya semua peserta didik kelas VII-1 SMPN 5 Praya. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik purposif sampling. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, dokumentasi serta teknik tes hasil belajar. Teknik analisis data dilakukan berdasarkan capaian indikator kinerja variabel tindakan dan variabel harapan. Adapun prosedur di penelitian ini dilakukan selama empat siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) Perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; (4) refleksi. Hasil analisis data menunjukkan yaitu, penelitian siklus I menyatakan, jumlah indikator penerapan metode role playing berbantuan media gambar sebagai variabel tindakan yang

timbul sebanyak 19 deskriptor (73%). Persentase variabel harapan berupa peningkatan hasil belajar sebesar 8 peserta didik (32%). Diakhir setiap siklus dilakukan refleksi untuk mengetahui penyebab indikator kinerja belum tercapai dan dilakukan perbaikan. Pada pembelajaran di siklus II mengalami peningkatan sebesar 23 deskriptor (88%). Seiring dengan meningkatnya kualitas variabel tindakan, kualitas variabel harapan semakin tinggi juga. Hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 15 peserta didik (71%). Pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 24 deskriptor (92%), dengan hasil belajar peserta didik semakin tinggi menjadi 17 siswa (80%). Di siklus IV Mengalami peningkatan sebanyak 26 deskriptor (100%), dengan hasil belajar peserta didik semakin tinggi menjadi 21 peserta didik (100). berdasarkan data siklus ini ditemukan pola yang tepat pada penerapan metode role playing berbantuan media gambar untuk meningkatkan yang akan terjadi belajar peserta didik PPKn kelas VII-1 SMPN 5 Praya.

Kata Kunci: *Role Playing*, Media gambar, PPKn

### **A. Pendahuluan**

Penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa merupakan sebuah solusi yang baik terhadap penyelesaian masalah hasil belajar siswa (Isro'ullaili et al., 2023). Metode pembelajaran yang baik dan efektif ditandai dengan siswa banyak terlibat dalam proses pembelajaran (Setyosari, 2014). Proses pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif, sehingga membuat hasil belajar siswa meningkat (Damayanti, 2018).

Tercapainya tujuan suatu pembelajaran banyak dipengaruhi oleh penggunaan model maupun metode belajar yang digunakan oleh guru secara tepat dan benar

(Basariah & Sulaimi, 2021). Untuk itu, guru mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) sudah seharusnya menerapkan sebuah metode belajar yang inovatif dengan cara yang tepat dan benar guna tercapainya tujuan pembelajaran PPKn (Ismail et al., 2019).

Adapun fungsi dan tujuan pokok pembelajaran PPKn di persekolahan yaitu, (1) mengembangkan kecerdasan warga negara, (2) meluruskan karakter tanggung jawab masyarakat, (3) dan membuat warga masyarakat ikut berpartisipasi (Hariyanto, 2020). Dalam kurikulum 2013, pembelajaran PPKn dibuat supaya siswa menjadi semakin kritis dalam berfikir dan bisa menemukan solusi dari permasalahan yang sedang dihadapinya.

Dalam observasi awal yang peneliti sudah lakukan di tanggal 24-27 Januari 2023 dengan guru PPKn di SMPN 5 Praya, ditemukan beberapa permasalahan yang teridentifikasi pada proses pembelajaran PPKn yaitu: (1) pada aktivitas belajar, banyak sekali peserta didik yang tidak paham dengan konsep materi pembelajaran, peserta didik tidak mampu menghubungkan teori dengan praktik dikarenakan kurangnya keterlibatan siswa, (2) guru pernah melakukan kegiatan belajar dengan memanfaatkan beragam gambar-gambar namun hasil belajar siswa masih belum maksimal, (3) guru hanya mengandalkan metode lama saat mengajar (metode ceramah) yang mengakibatkan pembelajaran hanya berfokus pada guru saja, (4) guru juga sudah pernah melakukan kegiatan belajar dengan menugaskan siswa melakukan sejenis permainan, namun pada penerapannya tidak efektif siswa banyak yang bingung dan mengakibatkan tujuan pembelajaran PPKn tidak tercapai ditinjau pada hasil belajar kognitif peserta didik banyak belum lulus dari 21 siswa-

siswi terdapat 15 siswa yang belum mencapai nilai KKTP 70.

Sesuai gambaran tadi dibutuhkan pemugaran rancangan pada proses pembelajaran sebagai akibatnya bisa memperbaiki pemerolehan hasil belajar siswa khususnya pada aspek pengetahuan. perbaikan ini mampu berupa pendekatan, contoh, metode juga taktik yang dipergunakan selama proses pembelajaran di mata pelajaran PPKn berlangsung.

Peneliti menawarkan model belajar yang digunakan sebagai salah satu alternatif solusi dalam mengatasi masalah hasil belajar yaitu dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media gambar. Gambar dalam pembelajaran yang dimaksud disini memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yang membantu siswa memperjelas sebuah konsep pada bahan ajar (Maulisa, 2017). Dalam metode pembelajaran *role playing* (bermain peran), siswa akan lebih banyak memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan. Selain itu, siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran berlangsung,

dibandingkan jika peserta didik belajar secara individual. (Sari, 2020).

Pembelajaran melalui *role playing* merupakan sebuah metode yang menghubungkan teori dengan praktik dan digunakan untuk menghadapi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn (Sukmawati et al., 2022). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Saputra menyebutkan bahwa melalui penerapan metode *role play* hasil belajar siswa selalu meningkat dari setiap siklusnya (Saputra, 2015). Begitu juga dalam kegiatan pembelajaran guru harus lebih banyak memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang inovatif berupa media gambar secara maksimal (Nurmasita et al., 2022).

Penggunaan media gambar sebagai e-learning merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dalam pembelajaran (Herianto, 2021). Apabila secara baik dan benar disiapkan dan di terapkan maka telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa sampai siswa memperoleh hasil

belajar yang sangat memuaskan, siswa selalu mengalami peningkatan hasil belajar hingga mencapai 100% ketuntasan klasikal (Timu et al., 2020).

Berdasarkan paparan permasalahan yang/1sudah diuraikan tersebut maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk menemukan pola yang tepat dalam penerapan metode *role playing* berbantuan media gambar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa PPKn kelas VII-1 SMPN 5 Praya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang di setting dengan berkolaborasi bersama guru PPkn. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII-1 SMPN 5 Praya. Dimulai pada TA. 2023/2024 semester genap. Faktor yang diteliti meliputi siswa dan guru. Sedangkan Prosedur penelitian ini menggunakan PTK model *Jhon Elliot* (Sutoyo, 2020). Terdiri dari beberapa siklus samapai empat siklus, setiap siklus terdiri dari tahap yaitu: (1) Perencanaan; (2)

Pelaksanaan; (3) observasi; (4) refleksi. Faktor yang diteliti adalah aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role palying* berbantuan media gambar dan hasil belajar siswa.

Data dikumpulkan dengan tiga teknik yaitu observasi, dokumentasi dan tes hasil belajar. Adapun teknik analisis data hasil penelitian dilakukan berdasarkan capaian indikator variabel tindakan berupa penerapan metode *role playing* berbantuan media gambar dan variabel harapan berupa hasil belajar siswa.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data hasil penelitian siklus I, siklus II, siklus III dan IV yang memuat pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* berbantuan media gambar dan hasil belajar siswa kelas VII-1 SMPN 5 Praya dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1 data hasil penelitian persiklus**

siklus	Aktivitas guru		Hasil belajar	
	Deskriptor yang muncul	%	Jumlah siswa	%
I	19	73%	8	32%
II	23	88%	15	71%

III	24	92%	17	80%
IV	26	100%	21	100%

Dari tabel 1 menyimpulkan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dari setiap siklus, sampai siklus ke empat. Melalui pembelajaran dengan menggunakan penerapan metode *role palying* berbantuan media gambar. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurgiansah et al., 2021) menyatakan bahwa penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PPKn telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.

Begitu juga dengan penggunaan gambar sebagai media pembelajaran telah terbukti dalam sebuah penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa selalu mengalami peningkatan sampai ketuntasan klasikal mencapai 100% ((Timu et al., 2020). Artinya adalah, ada pengaruh yang sangat positif terhadap hasil belajar siswa melalui metode penerapan metode *role playing* berbantuan media gambar. (Maulisa, 2017).

Melalui pembelajaran *role playing* siswa dapat memahami suatu konsep pada materi pelajaran yang bersifat bastrak menjadi lebih

jas dan nyata, siswa juga memperoleh pengalaman belajar yang luar biasa karena dapat menghubungkan teori dengan praktiknya yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar (Saputra, 2015).

#### 1.1 Data Siklus Pertama

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan dalam siklus pertama persentase deskriptor yang timbul merupakan 73% selama aplikasi pembelajaran, sedangkan indikator keberhasilan yang ditetapkan ialah sebesar  $\geq 95\%$ . asal 26 total deskriptor aplikasi pembelajaran memakai metode role playing berbantuan media gambar yang telah di tentukan.

Terdapat 7 deskriptor yang belum muncul yaitu:

- 1) Guru memberikan motivasi kepada siswa
- 2) Guru Mengajak siswa bersyukur kepada tuhan YME
- 3) Guru mengajak siswa berdoa sebelum belajar
- 4) Guru memeriksa kehadiran siswa

5) Guru menyampaikan capaian pemebelajaran kepada siswa

6) Guru memilihkan siswa secara suka rela untuk bermain peran

7) Guru memberitahukan kepada siswa terkait pembelajaran pada pertemuan berikutnya

Berpijak pada data proses pembelajaran siklus I, maka peneliti membuat perbaikan terhadap proses kegiatan belajar sisswa agar hasil belajar siswa meningkatkan pada mata pelajaran PPKn Kelas VII-1 SMPN 5 Praya. Perbaikan dilakukan selama selama kegiatan belajar sebagai suatu prinsip.

Dihubungkan dalam pembelajaran di sekolah, menurut (Andriani, 2008). Ada dua unsur dalam pembelajaran yang perlu di perbaiki di persekolahan yaitu unsur manusia dan materil.

Unsur manusia yaitu sesuatu yang berkaitan dengan orang yang melakukan sebuah tindakan dalam pembelajaran di sekolah, misalnya guru, dosen, kepala sekolah dan penja perpustakaan mereka harus mendukung terhadap keberhasilan siswa. kemudian dalam unsur materil

yaitu sesuatu yang berkaitan dengan alat, dan bahan yang dipakai untuk proses pembelajaran

Berdasarkan pendapat andriani, maka pada kali ini peneliti berfokus untuk memperbaiki unsur manusia dan juga materil pada pembelajaran, guru harus menggunakan metode belajar yang tepat. Disamping itu, dilakukan juga perbaikan langkah-langkah pembelaran dan persiapan materil yang benar sesuai dengan yang dibutuhkan dalam belajar agar tercapai tujuan belajar.

Didasarkan hasil refleksi pada siklus pertama maka tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu: a) Guru hendaknya memberikan motivasi dan juga mengajak siswa untuk bersyukur kepada tuhan YME. b) Guru hendaknya mengajak siswa berdoa sebelum kegiatan belajar di mulai. c) Guru hendaknya selalu memeriksa kehadiran siswa. d) Guru hendaknya menyampaikan capaian pembelajaran siswa. e) Guru hendaklah tidak memaksakan siswa yang akan melakuakn simulasi bermain peran. f) Guru hendaklah memberitahukan kepada siswa terkait dengan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Berbagai keurangan atau kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 telah berdampak ke hasil belajar siswa PPKn kelas VII-1 SMPN 5 Praya. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa pada siklus I sebanyak 8 siswa (32%) dari 21 siswa yang memperoleh hasil belajar di atas KKTP 70 dan 13 (68%) siswa belum tuntas. Hasil ini tidak sesuai dengan target indicator kinerja yang harus dicapai yaitu 19 siswa ( $\geq 85\%$ ).

#### 1.2 Data Siklus Kedua

Berdasarkan perbaikan yang sudah dilakukan, maka pada siklus II terjadi peningkatan kulaitas pembelajaran sebanyak 16% dari siklus sebelumnya yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pada siklus II perentase deskriptor yang muncul adalah 88% atau 22 deskriptor selama pelaksanaan pembelajaran, sedangkan indikator keberhasilan variabel tindakan yang ditetapkan adalah sebanyak  $\geq 95\%$  atau 24 deskriptor. Dari 25 total deskriptor pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar yang sudah di tentukan. Ada tiga deskriptor yang tidak timbul yaitu:

1. Guru Mengajak siswa bersyukur kepada tuhan YME
2. Guru memeriksa kehadiran siswa
3. Guru memberitahukan kepada siswa terkait pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus kedua maka rencana tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus III yakni, a) guru sebaiknya mengajak siswa bersyukur kepada tuhan YME. b) Guru sebaiknya memeriksa kehadiran siswa. c) Guru sebaiknya memberitahukan kepada siswa terkait pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

Berbagai kekurangan atau kendala yang di hadapi guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah berdampak ke hasil belajar siswa ppkn kelas VII-1 SMPN 5 Praya. Hal tersebut disimpulkan berdasarkan analisis hasil belajar siswa pada siklus II sebanyak 15 siswa (71%) dari 21 siswa yang memperoleh hasil belajar di atas KKTP 70 dan 16 siswa (29%) belum tuntas. Hal tersebut belum sesuai dengan target ketercapaian indicator kinerja yaitu 19 siswa ( $\geq 85\%$ ).

### 1.3 Data Siklus Ketiga

Berdasarkan perbaikan yang sudah dilakukan, maka pada siklus III terjadi peningkatan kulaitas pembelajaran variabel tindakan dengan persentase sebanyak 4% dari siklus sebelumnya yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pada siklus III perentase deskriptor yang muncul adalah 92% atau 23 deskriptor selama pelaksanaan pembelajaran, sedangkan indikator keberhasilan variabel tindakan yang ditetapkan adalah sebanyak  $\geq 95\%$  atau 24 deskriptor. Dari 25 total deskriptor pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar yang sudah di tentukan. Terdapat dua deskriptor yang tidak muncul yaitu:

- 1) Guru memberikan motivasi kepada siswa
- 2) Guru memeriksa kehadiran siswa.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus III maka rencana tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus IV yakni, a) guru sebaiknya memberikan motivasi

kepada siswa. b) Guru sebaiknya memeriksa kehadiran siswa.

Berbagai kekurangan atau kendala yang di hadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus III telah memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa PPKn kelas VII-1 SMPN 5 Praya. Hal tersebut terlihat berdasarkan analisis hasil belajar siswa pada siklus III sebanyak 17 siswa (80%) dari 21 siswa yang memperoleh hasil belajar di atas KKTP 70 dan sisanya 4 siswa (20%) belum tuntas. Hal tersebut belum sesuai dengan target ketercapaian indikator kinerja yaitu 19 siswa ( $\geq 85\%$ ).

#### 1.4 Data Siklus Empat

Berdasarkan perbaikan yang sudah dilakukan, maka pada siklus IV terjadi peningkatan kualitas pembelajaran variabel tindakan dengan persentase sebanyak 20% dari siklus sebelumnya yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pada siklus IV perentase deskriptor yang muncul adalah 100% atau 26 deskriptor selama pelaksanaan pembelajaran, dengan demikian indikator keberhasilan variabel tindakan yang ditetapkan adalah sebanyak  $\geq 95\%$  atau 26

deskriptor sudah tercapai dengan baik.

Ketercapaian variabel tindakan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran tentu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa PPKn kelas VII-1 SMPN 5 Praya. Hal ini terlihat berdasarkan analisis hasil belajar siswa pada siklus IV sebanyak 21 siswa (100%) dari 21 siswa sudah memperoleh hasil belajar di atas nilai KKTP 70 sehingga tidak ada lagi siswa yang belum tuntas. Hal ini telah sesuai dengan target ketercapain indikator kinerja hasil belajar siswa yaitu 19 siswa ( $\geq 85\%$ ) harus mencapai nilai KKTP 70.

Melalui pembelajaran *role playing* siswa dapat memahami suatu konsep pada materi pelajaran yang bersifat bastrak menjadi lebih jelas dan nyata, siswa juga memperoleh pengalaman belajar yang luar biasa karena dapat menghubungkan teori dengan praktiknya yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar (Saputra, 2015).

Pembelajaran yang dilaksanakan melalui penerapan pembelajaran metode *role playing*

dibantu media gambar ini telah mampu mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai melalui tindakan intruksional dalam penelitian ini telah terpenuhi dan ditandai dengan tercapainya indikator kinerja.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan maka disimpulkan

Pada siklus pertama jumlah deskriptor yang muncul sebanyak 19 deskriptor (73%), dengan hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa (32%). Karena pada siklus pertama belum berhasil, maka dilanjutkan ke siklus kedua. Pada siklus kedua jumlah deskriptor yang muncul sebanyak 23 deskriptor (88%), dengan hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa (71%). Karena pada siklus kedua belum berhasil, dilanjutkan ke siklus ketiga. Pada siklus ketiga jumlah deskriptor yang muncul sebanyak 24 deskriptor (92%), dengan hasil belajar siswa yang tuntas 17 siswa (80%). Karena belum berhasil, dilanjutkan ke siklus keempat. Pada siklus keempat jumlah deskriptor yang muncul sebanyak 26 deskriptor

(100%), dengan hasil belajar siswa yang tuntas 21 siswa (100%). Karena pada siklus keempat sudah berhasil maka siklus dihentikan

#### **Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan yang sudah dipaparkan maka saran peneliti bagi siswa adalah dalam meningkatkan hasil belajar, siswa diharapkan lebih serius dan aktif pada saat melakukan pembelajaran melalui penerapan metode role playing berbantuan media gambar ini.

Bagi guru, diharapkan guru lebih teliti dalam menyelenggarakan pembelajaran melalui penerapan metode role playing berbantuan media gambar ini.

Bagi Sekolah, diharapkan sekolah dapat memberikan dukungan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn yang ditandai dengan penerapan metode role playing berbantuan media gambar. Bagi peneliti, diharapkan tetap bersikap konsisten dalam mewujudkan kualitas pembelajaran PPKn melalui penerapan metode role playing berbantuan media gambar secara efektif.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Andriani, T. (2008). *SISTEM PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*. 282.
- Basariah, & Sulaimi, M. (2021). Peningkatan Karakter Bertanggung Jawab Siswa Melalui Model Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2.
- Damayanti, S. (2018). *Peningkatan Kemampuan Menganalisis, Menyaji Hasil Analisis, Dan Kemandirian Siswa Kelas VIII-C MTs Negeri 2 Mataram Dalam Pembelajaran PPKn Melalui Penggunaan Model Problem Based Learning Dan VCT Teknik Lecturing*.
- Hariyanto. (2020). *Buku Ajar Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)* (Bagdawansyah Alqadri (ed.); Cetakan 1). Sanabil.
- Herianto, E. (2021). How to Apply HOTS-based E-learning in Higher Education? *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 2(2), 158–170.  
<https://doi.org/10.47175/rielsj.v2i2.256>
- Ismail, M., Rispawati, Zubair, M., Herianto, E., & Alqadri, B. (2019). *Pelatihan Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif Pada Guru-Guru Ma / M . Ts Pondok Pesantren Al Raisyiah Sekarbela Mataram*. 11–12.
- Isro'ullaili, Herianto, E., & Sawaludin. (2023). Pengembanagan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based learning Integrasi Media Monopoli. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 06.
- Maulisa. (2017). *Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Gambar Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Ketuntasan Siswa DI SMPN 10 Banda Aceh*.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56.  
<https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Nurmasita, Ismail, M., & Fauzan, A. (2022). Penerapan Pembelajaran Aplikasi Nearpod Pada Mata Pelajaran PPKn Di MTs 2 Mataram. *Manazahim: Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 4.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazahim>
- Saputra, D. R. (2015). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Sari, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Mis Lamgugob Banda Aceh. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 128.  
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5345>
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1.
- Sukmawati, Jamaludin, Kembarini, Rahmadani, Saparudin, Fitra,

Siti, Jousa, & ALI, &. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 762–769.

Sutoyo. (2020). *Teknik Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Rusdianto (ed.); Cetakan Pe). UNISRI Press.

Timu, A., Wangge, Y. S., & Mbabho, F. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA di SDK Ende 3. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i1.343>