

**PENGARUH KOLABORASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KONSENTRASI KEAHLIAN ELEMEN KOMUNIKASI DI TEMPAT KERJA KELAS XI MP
SMK NEGERI 1 MEDAN**

Sindari Br Barus, Tauada Silalahi

^{1,2}PADP FEB Universitas Negeri Medan

¹sindarubarus@gmail.com , ²tauada3108@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of integrating the Problem Based Learning (PBL) model with Role Playing on students' learning outcomes in the Workplace Communication subject for Grade XI MP students at SMK Negeri 1 Medan in the 2025/2026 academic year. The study was motivated by the low student learning outcomes, as indicated by the large number of students who had not achieved the Minimum Learning Mastery Criteria. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 34 students in the experimental class and 33 students in the control class selected through cluster random sampling. The research instrument was a learning achievement test that had met the requirements of validity, reliability, item difficulty, and discrimination index. Data were analyzed using normality, homogeneity, Independent Sample t-test, and N-Gain tests. The results revealed that the experimental class achieved a higher mean post-test score (82.06) than the control class (73.48). The hypothesis test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that the integration of the Problem Based Learning model with Role Playing had a significant effect on students' learning outcomes. Furthermore, the N-Gain analysis indicated that the experimental class achieved an average gain of 59.54% (moderately effective), while the control class achieved 39.53% (ineffective). Therefore, the integration of Problem Based Learning and Role Playing is effective in improving students' learning outcomes in the Workplace Communication subject. Keywords: Problem Based Learning (PBL), Role Playing, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Elemen Komunikasi di Tempat Kerja kelas XI MP SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain pretest-posttest control group design. Sampel penelitian

terdiri atas 34 siswa kelas XI MP 1 sebagai kelas eksperimen dan 33 siswa kelas XI MP 2 sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang telah memenuhi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji Independent Sample t-test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 82,06 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,48. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penerapan kolaborasi model *Problem Based Learning* dengan *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 59,54% (cukup efektif), sedangkan kelas kontrol sebesar 39,53% (tidak efektif). Dengan demikian, kolaborasi model *Problem Based Learning* dengan *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Elemen Komunikasi di Tempat Kerja

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, *Role Playing*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan, sikap, dan kemampuan berpikir yang dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta tuntutan dunia kerja. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) sehingga siswa memiliki kesempatan untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam mempersiapkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki lulusan SMK adalah kemampuan berkomunikasi secara efektif di lingkungan kerja. Oleh karena itu, mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Elemen Komunikasi di Tempat Kerja menjadi salah satu mata pelajaran yang penting karena bertujuan membentuk kemampuan peserta didik dalam menyampaikan informasi, bekerja sama, memecahkan masalah, dan berinteraksi secara profesional di lingkungan kerja.

Namun, proses pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran di SMK Negeri 1 Medan, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga aktivitas belajar siswa belum optimal. Guru lebih banyak berperan sebagai pusat informasi, sedangkan siswa cenderung menjadi penerima informasi secara pasif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif berdiskusi, kurang berani menyampaikan pendapat, serta belum mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang akan dihadapi di dunia kerja. Akibatnya, hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Rendahnya hasil belajar tersebut terlihat dari pencapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data hasil evaluasi menunjukkan bahwa hanya sekitar 45% siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan, sedangkan sekitar 55% siswa masih memperoleh nilai di bawah KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan belum mampu memberikan pengalaman

belajar yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep maupun keterampilan komunikasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa sekaligus memperbaiki hasil belajar.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka adalah Problem Based Learning (PBL). Model ini menempatkan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik terdorong untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, menganalisis berbagai alternatif solusi, serta menyimpulkan hasil pemecahan masalah secara mandiri maupun melalui kerja kelompok. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Selain PBL, model pembelajaran Role Playing juga dinilai mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut keterampilan komunikasi. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan suatu situasi atau

permasalahan yang menyerupai kondisi nyata sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat melatih kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, mengambil keputusan, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Kolaborasi antara Problem Based Learning dan Role Playing diperkirakan mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan penggunaan salah satu model secara terpisah. Pada tahap awal, siswa dihadapkan pada suatu permasalahan nyata yang harus diselesaikan melalui langkah-langkah Problem Based Learning. Selanjutnya, solusi yang diperoleh dipraktikkan melalui kegiatan Role Playing sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi yang menyerupai dunia kerja. Kombinasi kedua model tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning

mampu meningkatkan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Penelitian lain juga membuktikan bahwa model Role Playing efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, partisipasi aktif, serta kepercayaan diri peserta didik. Meskipun demikian, penelitian yang mengkolaborasikan kedua model pembelajaran tersebut pada mata pelajaran Elemen Komunikasi di Tempat Kerja di Sekolah Menengah Kejuruan masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) berupa penerapan kolaborasi model Problem Based Learning (PBL) dengan Role Playing pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Elemen Komunikasi di Tempat Kerja untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kolaborasi model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Elemen Komunikasi di Tempat Kerja kelas XI MP SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai penerapan model pembelajaran yang efektif di pendidikan kejuruan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment (eksperimen semu). Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Nonequivalent Comparison Group Design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok eksperimen tanpa kelas kontrol. Kelas eksperimen 1 diberi perlakuan menggunakan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing*, sedangkan kelas eksperimen 2 diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan pre-test dan post-test untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Medan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Manajemen Perkantoran (MP) yang

berjumlah 67 siswa dan terdiri atas dua kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling) karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel penelitian terdiri atas 34 siswa kelas XI MP 1 sebagai kelas eksperimen 1 dan 33 siswa kelas XI MP 2 sebagai kelas eksperimen 2.

Instrumen penelitian berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji terlebih dahulu melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi persyaratan sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pre-test sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan post-test setelah proses pembelajaran selesai untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis

menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25. Analisis diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Efektivitas peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk membandingkan peningkatan hasil belajar pada kedua kelas eksperimen.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Penelitian dilaksanakan pada dua kelas eksperimen, yaitu kelas eksperimen 1 yang menggunakan kolaborasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing* dan kelas eksperimen 2 yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen 1 sebesar 59,56, sedangkan kelas eksperimen 2 sebesar 59,09. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama sebelum diberikan perlakuan. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelas eksperimen 1 meningkat menjadi 82,06, sedangkan kelas eksperimen 2 memperoleh rata-rata 73,48. Peningkatan nilai pada kedua kelas menunjukkan bahwa kedua model pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, namun peningkatan pada kelas eksperimen 1 lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat analisis parametrik. Hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pre-test dan post-test pada kedua kelas

memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,703, yang menunjukkan bahwa varians kedua kelas homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data memenuhi persyaratan untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test.

Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar 4,257. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen 1 yang menggunakan kolaborasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing* dan kelas eksperimen 2 yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa kolaborasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diterima.

Efektivitas penerapan model pembelajaran dianalisis

menggunakan uji N-Gain. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen 1 sebesar 59,54% yang termasuk dalam kategori cukup efektif, sedangkan rata-rata N-Gain kelas eksperimen 2 sebesar 39,53% yang termasuk kategori tidak efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas yang memperoleh pembelajaran kolaborasi *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan kelas yang hanya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Perbedaan hasil belajar antara kedua kelas menunjukkan bahwa penambahan model *Role Playing* pada penerapan *Problem Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pada tahap *Problem Based Learning*, siswa diarahkan untuk mengidentifikasi permasalahan, mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Selanjutnya, melalui kegiatan *Role Playing*, siswa mempraktikkan solusi yang telah diperoleh dalam bentuk simulasi situasi kerja sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Proses ini

membuat siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah yang menjadi kompetensi penting dalam mata pelajaran Elemen Komunikasi di Tempat Kerja.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar. Kolaborasi *Problem Based Learning* dengan *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui penyelesaian masalah sekaligus menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata di dunia kerja. Pengalaman belajar tersebut menjadikan siswa lebih aktif, percaya diri, dan mudah memahami materi dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan model *Problem Based Learning*.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa,

sedangkan model *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri peserta didik. Dengan mengombinasikan kedua model tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu, kolaborasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Elemen Komunikasi di Tempat Kerja di SMK.

D. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis penelitian mengenai pengaruh kolaborasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi Komunikasi di Tempat Kerja kelas XI MP SMK Negeri 1 Medan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen 1 yang menggunakan kolaborasi

- Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing* dan kelas eksperimen 2 yang menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok setelah diberikan perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan kolaborasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan hanya dengan model *Problem Based Learning*. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai post-test kelas eksperimen 1 sebesar 82,50 sedangkan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen 2 sebesar 71,41.
 3. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen 1 sebesar 59,55% yang termasuk kategori cukup efektif, sedangkan rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen 2 sebesar 30,75% yang termasuk kategori tidak efektif. Dengan demikian, kolaborasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa secara aktif melalui kegiatan bermain peran mampu memperkuat pemahaman konsep yang diperoleh melalui proses pemecahan masalah.
- Dengan demikian, berdasarkan hasil pre-test, post-test, uji hipotesis, dan uji N-Gain yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan kolaborasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) saja pada materi Komunikasi di Tempat

Kerja kelas XI MP SMK Negeri 1 Medan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan cenderung berpusat pada siswa serta terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Atas dasar ini, disarankan kepada guru untuk menjadikan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Role Playing* sebagai salah satu model dan strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Selain untuk meningkatkan hasil belajar siswa kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Role Playing* menjadikan pembelajaran di kelas lebih

bervarian. Dengan demikian disarankan guru untuk menggunakan model tersebut agar pembelajaran tidak cenderung monoton. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

3. Bagi peneliti selanjutnya terutama yang melakukan penelitian dengan menggunakan judul yang sama, disarankan untuk melakukan penelitian dengan pokok materi yang berbeda dan mengembangkan penelitian dengan waktu yang lebih lama dan sumber yang lebih luas. Peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, atau keaktifan belajar siswa sehingga manfaat kolaborasi Model Pembelajaran *Problem*

Based Learning dengan *Role Playing* dapat dikaji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Rahim, & Dwiprabowo, R. (2020). *Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn. 1*, 210–217.
- Afri Naldi, Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/Jubpi.V2i2.2938>
- Ardianti, R. Surahman, E. (2022). Problem-Based Learning: Apa Dan Bagaimana. *Diffraction*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/Diffracti.on.V3i1.4416>
- Arifiani Nailul Fauziah Rohmah, & Suryadi. (2022). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdi Nurul Qur'an Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara. *Tadzkirah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 90–106. <https://doi.org/10.55510/Tadzkirah.V3i2.102>
- Bjorklund David F. (2018). *Perkembangan Anak Dan Remaja: Pendekatan Terpadu*. Cengage Learning,.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran* (R. A. Darman (Ed.)). Guepedia.
- Dr. Adolf Bastian, M. P., & Reswita, M. P. (2022). *Model Dan Pendekatan Pembelajaran* (M. P. Sri Wahyuni (Ed.); Cetakan Pe). Penerbit Adab.
- Fitriani, N. R. Kadarisman. (2022). *Penerapan Model Pbl Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn. 1*(November 2020), 293–299.
- Hamzah, M. R. Dinis Suryanda. (2022). *Kurikulum Merdeka Belajar Sebagai Wujud Pendidikan Yang Memerdekakan Peserta Didik*. 221–226.
- Kaaawo, B. P. Rompas, P. T. D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Jaringan Dasar Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1, 659–664.
- Kapitan, S. F. Klabat, U. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar Ekonomi*. 09(May), 891–902.
- Karnia, N. Galih, M. (2023). *Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 Mi Nihayatul Amal 2 Purwasari*. 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/Jppp.V4i2.15603>
- Kertia, N. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ap1 Pada Pelajaran Ppkn. 2*(1), 25–32.
- Kurniawan, B. Marsini, M. (2023). Implementasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa: Studi Pustaka. *Practice Of The Science Of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1),

- 27–36.
<https://doi.org/10.58362/Hafecs.post.V2i1.28>
- Lestari, E. N. I. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Ppkn Di Kelas Xii Tphp 2 Smk Negeri 1 Cangkringan*. 3(2), 137–144.
- Margiyant. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X.2 Sma Negeri 3 Ogan Komering Ulu. *Indo-Mathedu Intellectuals Journa*, Volume. 5, 1210–1224.
- Masrinah, E. N. Aripin, A. A. G. (2023). Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis. *Jse: Jurnal Sharia Economica*, 2(1), 924–932.
<https://doi.org/10.46773/Jse.V2i1.559>
- Mukhlisin, L. Murcahyanto, H. (2025). *Problem-Based Learning (Pbl) Sebagai Metode Pembelajaran Dalam Mengasah Komunikasi Dan Pemikiran Kritis*. 8, 107–116.
- Pratiwi, I. (2021). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu*. 1–8.
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Di Smkn Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(2), 227–240.
<https://doi.org/10.26740/Jpap.V8n2.P227-240>
- Salamun . Arief, M. H. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif. In A. Karim (Ed.), *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan ...* (1st Ed., Vol. 02, Issue April). Yayasan Kita Menulis. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/article/view/792>
- Salma, F. A. Attalina, C. (2023). *Efektivitas Model Pbl Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas 3 Di Sdn Potroyudan Jepara*. 6, 650–659.
- Setyowati, M.Inda, P. T. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Asessmen Tes Pilihan Ganda Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Asessmen Tes Pilihan Ganda*. 2(12), 1–22.
- Silaban, R. A. Effendi. (2025). *Taksonomi Pendidikan Taksonomi Pendidikan*.
- Simeru, A.J., N. (2023). *Model-Model Pembelajaran*.
https://penerbitlakeisha.com/detail_buku.php?id=1053
- Tarigan, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102–112.
<https://doi.org/10.33578/Jpfkip>

V5i3.3898

- Teniwut, C., & Sumampouw, M. M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X Tkj Smk Negeri 5 Manado. *Eduatik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(5), 773.
- Wardani, I. R. W. Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/Dimar>. V4i2.92
- Yandi, A. Putri, K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. 1(1), 13–24.
- Yuliawati. Saleh Fahrudin. (2025). *Implementasi Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Di Smk*. 4(2024), 2041–2047.
- Zuliani Nasution, U. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem-Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Usaha Dan Energi Di Kelas Xi Sma Negeri. *Jurnal Physedu (Physics Education)*, 6(1), 23–30. <https://doi.org/10.37081/Physedu>. V6i1.5088