



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 8 No. 3 (2025) | 923-930

 DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i3.923-930>

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI KELAS XII-2 SMA NEGERI 1 RANTAU SELATAN

Aulia Safira*

PPG Calon Guru, Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Labuhanbatu, Indonesia.

 *e-mail: safirrr003112@gmail.com


Abstrak. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan dan memiliki daya pengaruh yang kuat satu dengan yang lain. Motivasi belajar muncul karena adanya faktor intrinsik, yaitu berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil serta dorongan kebutuhan belajar. Faktor ekstrinsiknya yaitu adanya pengakuan terhadap lingkungan belajar yang kondusif, nyaman dan menarik. Motivasi belajar pada hakikatnya adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa dengan indikator-indikator yang mendukung. Dorongan semacam inilah yang memiliki peran besar untuk keberhasilan seseorang dalam belajar. Maka berdasarkan hasil observasi terkait motivasi belajar siswa yang menurun dikelas XII-2 SMA Negeri 1 Rantau Selatan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dengan materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam sebuah drama pendek. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 2 siklus dengan mengacu pada Model Kemmis & Taggart. Berdasarkan pengolahan data, didapatkan skor angket yaitu 900. Dimana skor ini menunjukkan motivasi belajar siswa termasuk kategori tinggi jika data tersebut dipersentasekan, maka didapatkan hasil persentase pada siklus II yaitu 80,16% yang dimana mengalami peningkatan dibandingkan data yang ada pada siklus I yaitu 65,20%. Dengan diterapkannya hak dan kewajiban pada generasi bangsa tujuan Negara Indonesia yaitu untuk menumbuhkan kehidupan adil dan demokrasi akan terlaksana.

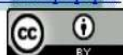
Kata Kunci: Bermain Peran, Motivasi Belajar.

Abstract. Learning motivation arises due to intrinsic factors, which include the desire and will to succeed, as well as the drive for learning needs. The extrinsic factors are the recognition of a conducive, comfortable, and interesting learning environment. In essence, learning motivation is both an internal and external drive in students with supporting indicators. This type of drive plays a significant role in a person's success in learning. Based on the observation results related to the decreasing learning motivation of students in class XII-2 at SMA Negeri 1 Rantau Selatan in the subject of Pancasila Education, a classroom action research was conducted using the Role Playing learning model with the topic of rights and obligations as citizens in a short drama. The classroom action research was carried out in two cycles, referring to the Kemmis & Taggart Model. Based on the data analysis, a questionnaire score of 900 was obtained. This score indicates that the students' learning motivation is in the high category. When the data was presented as percentages, the result in cycle II was 80.16%, showing an improvement compared to the data in cycle I, which was 65.20%. By applying the rights and obligations for the nation's generation, Indonesia's national goal of fostering a just and democratic life will be realized.

Keywords: Role Playing, Learning Motivation.

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

Kampus Terpadu Jl. Stn Mhd Arief No 32 Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara, Telp (0634)21696,

<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk> ; email : peteka@um-tapsel.ac.id


PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui proses pembelajaran, beragam manfaat dapat didapatkan oleh peserta didik. Manfaat-manfaat tersebut meliputi pengembangan kemampuan dan potensi, serta pembentukan watak. Pembentukan watak yang dimaksud adalah kreatif, cakap, mandiri dan bertanggung jawab.

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran difokuskan pada pencapaian tiga tingkat kompetensi, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibelajarkan secara utuh. Pada mata pelajaran PPKn, pengembangan kompetensi tersebut meliputi seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni: (1) sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen, dan tanggung jawab kewarganegaraan (*civic confidence, civic commitment, and civic responsibility*); (2) pengetahuan kewarganegaraan; (3) keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic skill and civic responsibility*). Pembahasannya dilakukan secara utuh meliputi Pancasila, UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Bhinneka Tunggal Ika (Maani, 2022).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan

dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Di dalam kelas, masalah besar untuk guru-guru dan siswa-siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila salah satunya adalah motivasi. Guru berharap supaya setiap siswa menggunakan kemauan dan waktunya selama di sekolah, sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara maksimum. Tanpa disadari oleh siswa itu sendiri, berusaha menggunakan potensi yang ia miliki sehingga tumbuh secara cepat seiring dengan perkembangan bakat mereka. Sayangnya tujuan guru sering berbeda dengan apa yang ada di dalam diri siswa, sehingga motivasi tidak berkembang melainkan terabaikan (Made Ardani, 2021).

Salah satu faktor yang berperan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan adalah terciptanya lingkungan belajar yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran. Beberapa faktor yang saling terkait mempengaruhi lingkungan belajar yang ada. Komponen tersebut meliputi individu seperti peserta didik, lingkungan belajar, pendidik serta alat-alat yang mendukung proses pembelajaran. Metode pengajaran yang tidak efektif yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kelas membuat peserta didik sulit untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan ini merupakan salah satu faktor penyebab kesulitan belajar peserta didik dan penurunan motivasi belajar.

Keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan oleh banyak faktor, satu diantaranya adalah motivasi belajar. Masing-masing siswa memiliki motivasi belajar yang berbeda satu

dengan yang lain. Perbedaan semacam ini memiliki dampak yang berbeda pula ketika siswa mengikuti pelajaran. Hal ini terjadi juga karena adanya perbedaan kebutuhan masing-masing siswa dalam proses pembelajaran. Perbedaan motivasi belajar siswa semacam ini menjadikan suatu kasus yang harus dipahami oleh seorang guru dan pada akhirnya harus ditemukan sebuah solusi untuk menyelesaikannya. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan dan memiliki daya pengaruh yang kuat satu dengan yang lain. Motivasi belajar muncul karena adanya faktor intrinsik, yaitu berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil serta dorongan kebutuhan belajar. Faktor ekstrinsiknya yaitu adanya pengakuan terhadap lingkungan belajar yang kondusif, nyaman dan menarik. Motivasi belajar pada hakikatnya adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa dengan indikator-indikator yang mendukung. Dorongan semacam inilah yang memiliki peran besar untuk keberhasilan seseorang dalam belajar (Aunur Rohman & Karimah, 2018).

Dalam pembelajaran PKn diajarkan materi hak dan kewajiban, yang pertama hak bermasyarakat ialah sesuatu kekuasaan yang dimiliki masyarakat guna melaksanakan perintah sesuai dengan peraturan UUD. Dengan kata lain hak berwarga negara ialah sesuatu kekhususan yang menginginkan supaya warga negara diperlakukan sesuai kekhususan tersebut. Yang kedua, kewajiban bermasyarakat ialah suatu kewajiban yang tidak boleh dilupakan oleh warga negara dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa serta bernegara. Kewajiban ini pula dapat diartikan bahwa sesuatu perilaku ataupun grakan yang harus dilakukan oleh orang dewasa ataupun generasi muda. Hak serta kewajiban ialah mata pelajaran yang wajib

diberikan kepada generasi bangsa. Tetapi dikala berlangsungnya pendidikan ada sebagian aspek yang membuat siswa tidak menggemari pembelajaran kewarganegaraan seperti siswa memandang jika mata pelajaran ini membosankan, susah, serta wajib memiliki pemahaman yang luas. Permasalahan semacam inilah yang membuat aktivitas belajar mengajar jadi terhambat serta menurunnya motivasi siswa. Dengan minimnya perhatian siswa terhadap proses pendidikan akan membuat siswa jadi tidak optimal dalam belajar pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik (Salsabila et al., 2021).

Menurut (Wijayanti, 2012) dalam (Hamdi et al., 2023) Motivasi belajar dapat dipicu oleh faktor eksternal, tetapi esensinya berkembang di dalam diri individu. Guru harus menyadari pentingnya motivasi dalam membimbing belajar peserta didik, menerapkan berbagai strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan proses belajar yang menarik. Tujuannya adalah untuk mendorong peserta didik agar merasa termotivasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu didukung dengan pembelajaran berdasarkan gaya belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan, salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar adalah model pembelajaran Role Playing.

Role Play adalah metode bagi peserta didik untuk bermain peran, menciptakan situasi yang mirip dengan dunia nyata. Pendekatan ini berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikologis dalam pembelajaran. Salah satu alasan simulasi drama dapat meningkatkan motivasi belajar adalah

sifatnya yang interaktif dan imersif. Dalam simulasi bencana yang dramatis, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi yang pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam peran karakter yang dimainkannya. Ini memberi mereka kesempatan untuk merasakan dan mengalami situasi bencana lebih dalam, memungkinkan pemahaman dan empati yang lebih dalam terhadap materi. Dalam proses ini, motivasi belajar akan meningkat karena peserta didik akan merasa terlibat dan tertantang untuk memahami dan bekerja melalui situasi yang kompleks (Hamdi et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada peserta didik dan guru kelas, ada beberapa fokus permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas XII-2 SMA Negeri 1 Rantau Selatan pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara pada kegiatan pembelajaran sebelumnya. 1) Peserta didik mengalami kesulitan bagaimana relevansi antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. 2) Peserta didik mengalami kejenuhan saat melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas. 3) Mewujudkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik dan menyenangkan dikelas.

Selain itu, kegiatan bermain peran menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Peserta didik memiliki kesempatan untuk berkreasi, berimprovisasi, dan berkolaborasi dengan teman sekelas untuk menjalankan berbagai hak dan kewajiban yang ada. Hal ini meningkatkan energi positif di dalam kelas dan menghindari kebosanan yang dapat terjadi pada cara belajar yang biasa. Peserta didik akan merasa bahwa belajar adalah pengalaman yang menyenangkan, bukan hanya

kewajiban. Selain itu, bermain peran juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis. Mereka harus bekerja dalam tim, berkomunikasi dengan jelas dan menelaah bersama apa saja yang menjadi hak maupun kewajiban setiap warga negara sehingga mereka dapat menjalankan hal tersebut dengan baik. Tak hanya itu peserta didik juga menganalisis masalah dalam konteks hak dan kewajiban yang dilanggar warga negara dan mereka dapat memikirkan bagaimana solusi dan penanganan dari masalah tersebut secara kompleks. Ini mengembangkan keterampilan yang relevan tidak hanya di bidang akademik tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Pernyataan diatas didukung dengan data berupa observasi dan wawancara bersama peserta didik dan guru kelas XII-2 SMA Negeri 1 Rantau Selatan dalam penurunan motivasi belajar. Ada beberapa faktor diantaranya adalah sudah jenuh akan pelajaran. Guru perlu memiliki strategi yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dengan tujuan menciptakan motivasi yang kuat bagi peserta didik untuk belajar. Dinamika tersebut dapat muncul jika guru berhasil meyakinkan peserta didik akan relevansi materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga harus menciptakan kondisi pembelajaran yang optimal agar bahan ajar selalu menarik dan tidak monoton (Saidi et al., 2023). Maka, berdasarkan diskusi terkait motivasi belajar peserta didik yang menurun dikelas XII-2 SMA Negeri 1 Rantau Selatan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Diadakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dengan materi Hak dan Kewajiban Warga

Negara dengan bermain peran (role play).

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek peserta didik kelas XII-2 SMA Negeri 1 Rantau Selatan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahapan jadwal pelaksanaan dimulai dari pra-penelitian pada 5 april 2025 hingga siklus kedua. Jumlah peserta didik yang terlibat sebanyak 36 orang. Perencanaan dalam penelitian tindakan kelas pada setiap siklusnya memiliki tahapan yang sama yaitu tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tindakan yang dilakukan pada kelas XII-2 adalah penerapan Role Playing berdasarkan kegiatan bermain peran terkait hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur apakah model pembelajaran Role Playing mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas XII-2 diantaranya adalah: Lembar observasi dan dokumentasi kemudian data dianalisis dengan deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian didasarkan kepada 2 siklus tindakan. Pada kegiatan siklus tindakan 1, guru dan peserta didik melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan baik, menyampaikan tujuan pembelajaran dan lembar kerja peserta didik untuk kegiatan pembelajaran pada hari ini dan

kegiatan pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan dimulai dengan pembagian kelompok dengan 4 kelompok drama pendek secara acak. Setelah pembagian kelompok, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan pretets, dan mengerjakan LKPD dengan membuat Script naskah berdasarkan peran dan alur yang akan dilakukan dengan beberapa kriteria diantaranya topik apa yang akan disajikan pada pertemuan selanjutnya harus memiliki (relevan dengan kehidupan nyata). Berdasarkan observasi pada siklus 1 ini, observer menilai telah adanya motivasi belajar pada hak dan kewajiban pada pertemuan ini, dan memprediksi bahwa pertemuan pada siklus 2 akan meningkat.

Pada siklus ke 2, kegiatan didasarkan kepada pembukaan kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran dan mengecek kesiapan peserta didik untuk menyajikan drama pendek terkait hak dan kewajiban sebagai warga negara yang akan disajikan. Peserta didik dipilih secara acak agar peserta didik mampu secara adil. Setelah itu, peserta didik secara berkelompok menyajikan drama pendek yang akan ditampilkan. Didalam proses penampilan, peserta didik memperhatikan kegiatan drama pendek teman kelompok lainnya. Selain itu, guru dan observer memperhatikan dan menilai semua aktivitas kegiatan pembelajaran dalam penyajian drama pendek terkait hak dan kewajiban sebagai warga negara. Berikut merupakan dokumentasi kegiatan drama pendek yang dilaksanakan peserta didik. Berikut dokumentasi kegiatan drama pendek terkait materi hak dan kewajiban sebagai warga negara:



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Role Playing Siklus 2

Berdasarkan praktik pembelajaran ada beberapa refleksi dan tindak lanjut pada proses kegiatan pembelajaran, pada siklus 1 peserta didik membuat script drama pendek sehingga perlu adanya pengontrolan kondisi kelas. Dan pada siklus 2, langkah-langkah pembelajaran sudah lebih baik. Pada proses kegiatan drama pendek sudah baik, namun saat drama pendek berlangsung didepan ada beberapa peserta didik yang tidak kondusif karena terus membaca script yang ia miliki, sehingga terdengar suara-suara lain selain peserta didik yang sedang melaksanakan drama pendek didepan kelas, meskipun begitu masalah tersebut dapat diatasi dengan baik.

A. Motivasi Belajar Peserta Didik

Untuk menilai apakah pembelajaran role play melalui drama pendek terkait hak dan kewajiban sebagai warga negara mampu memberikan motivasi belajar. Peneliti

memberikan angket bagaimana tanggapan peserta didik pada kegiatan pembelajaran Role Playing pada siklus 2 yang telah dilaksanakan. Pada siklus 1, harapan yang ada adalah peserta didik mampu membuat script naskah drama dengan pembagian peran dan persiapan pada pertemuan berikutnya. Sedangkan pada siklus 2, kegiatan penyajian kegiatan Role Playing dalam bentuk drama pendek terkait hak dan kewajiban sebagai warga negara secara berkelompok. Oleh karenanya, pemberian angket dilaksanakan 1 kali setelah pelaksanaan kegiatan drama pendek. Ada beberapa hal yang mendasar yaitu 35 peserta didik, dan hanya 30 peserta didik yang mengisi Angket Google Form. Berikut merupakan dokumentasi dan soal angket dalam bentuk Google Form:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdBjZxcHYbCdCkndb2J68gQUyPV0okKMQ1Q6Chzbye2qVSMeg/viewform?usp=header>

Angket Motivasi Belajar dengan Pembelajaran Berbasis Drama Pendek Terkait Hak dan Kewajiban Warga Negara

Assalamualaikum Wr. Wb
Angket ini dipertunjukkan untuk penelitian Aulia Safira, S.Pd
Oleh karenanya dimohon untuk mengisi dengan baik berdasarkan perasaan dan pikiran yang ada pada masing-masing individu. Hasil angket hanya akan digunakan untuk penelitian.

Petunjuk pengisian angket:
1) Isilah Nama dan Kelas
2) Pilih salah satu pernyataan yang anda anggap sesuai dengan keadaan
3) Terimakasih telah membantu untuk pengisian angket

Keterangan:
(1) Setuju, (2) Kurang Setuju, (3) Tidak Setuju

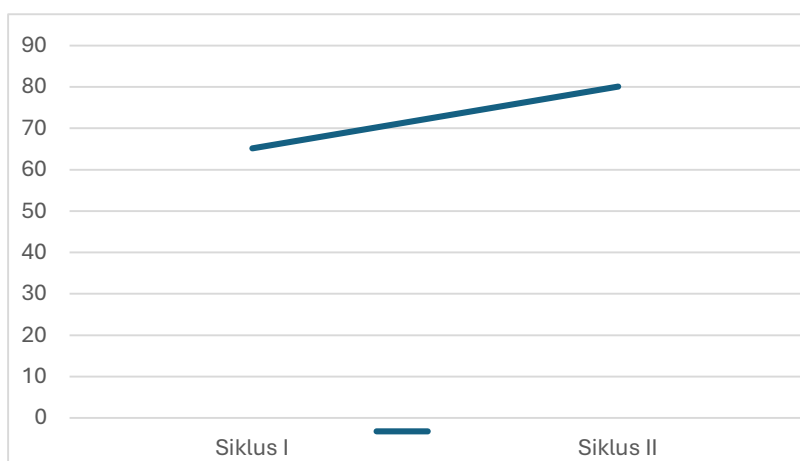
Gambar 2. Angket Motivasi Belajar Belajar

Pada angket tersebut, terdapat 10 pernyataan dengan sistem penilaian 1-5. Dengan skor tertinggi 1.000 dan skor terendah adalah 200. Berdasarkan skor tersebut, didapatkan hasil pengklasifikasian 5 minat belajar dengan menggunakan drama pendek terkait hak dan kewajiban warga negara dengan Model Pembelajaran Role Playing sebagai berikut:

- Skor 800 – Skor 1.000 = Motivasi Belajar Tinggi
- Skor 800 – Skor 600 = Motivasi Belajar Cukup
- Skor 600 – Skor 400 = Motivasi Belajar Rendah

- Skor 400 – Skor 200 = Motivasi Belajar Sangat Rendah

Berdasarkan pengolahan data, didapatkan hasil skor angket yaitu 900. dimana skor ini menunjukkan motivasi belajar peserta didik tinggi dengan penerapan drama pendek melalui model pembelajaran role playing. Jika data tersebut dipresentasikan, maka didapatkan hasil persentase yaitu 80,16%. Hasil dari 80,16% pada siklus 2 ini mengalami peningkatan dibandingkan data yang ada pada siklus I yaitu 65,20%. Berikut merupakan visualisasi data hasil peningkatan motivasi belajar yang ada pada kelas X SMA Negeri 1 Rantau Selatan :



Gambar 3. Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Setelah Penerapan Drama Pendek Hak dan Kewajiban Warga Negara.

Dan hasil skor capaian aspek motivasi belajar siswa berdasarkan

observasi dan angket siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rata-rata Capaian Skor Tiap Aspek Motivasi Belajar

No	Indikator	Capaian Skor (%)	
		Siklus I	Siklus II
1.	Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik turut serta melaksanakan tugas belajarnya	68,30	82,30
2.	Peserta didik terlihat aktif dan semangat mengikuti pembelajaran	64,55	85,13
3.	Peserta didik mau bertanya kepada teman atau guru terkait materi dan tugas yang belum atau sulit mereka pahami	65,28	78,07
4.	Peserta didik mau berusaha dan mencari informasi yang diperlukan untuk memenuhi tugas yang diberikan guru	63,00	75,14
Jumlah		260,83	320,64
Rata-rata		65,20	80,16

Berdasarkan data hasil pengamatan didapatkan bahwa hasil jumlah capaian indikator motivasi belajar siswa kelas X-2 meningkat sesuai target pada siklus II yaitu sebesar 80,16% (meningkat 15%) berdasarkan angket yang memenuhi beberapa indikator.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah pada penerapan model Role Playing materi hak dan kewajiban sebagai warga negara pada siswa kelas X-2 SMA Negeri 1 Rantau Selatan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi. Ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata kelas pada siklus I 65,20% meningkat menjadi 80,16% pada siklus II. Maka dengan pelaksanaan model pembelajaran ini, dan diterapkannya hak dan kewajiban pada generasi bangsa tujuan Negara Indonesia yaitu untuk menumbuhkan kehidupan adil dan demokrasi akan terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunur Rohman, A., & Karimah, S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi. *At-Taqqaddum*, 10(1), 95. <https://doi.org/10.21580/at.v10i1.2651>
- Hamdi, B. El, Wuriakanti, F. S., & Setiawan, I. (2023). Penerapan

Model Pembelajaran Role Playing Melalui Drama Simulasi Bencana Di Kelas Xi-6 Sman 12 Bandung Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Geografi (Penelitian Tindakan Kelas). *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 5(2), 94–102.

<https://doi.org/10.29303/jwd.v5i2.251>

- Maani, S. (2022). Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Pemenang. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 266. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4834>
- Made Ardani, A. A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Namburu. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 210. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3483>
- Salsabila, A. A., Anatasya, E., Cahyani, K., & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Hak dan Kewajiban untuk Generasi Bangsa melalui Metode Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 1–6. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.163>