

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 78 Jakarta

Muhammad Zildzian Satritama^{1*}, Ilham Badaruddin Mataburu², Ode Sofyan Hardi³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

***Korespondensi** : Muhammad Zildzian Satritama, Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Jakarta.

Email: z.satritama14@gmail.com

Artikel info: (Disubmit: 29 Januari-2026; Direvisi: 25 Februari-2026; Diterbitkan: 6 April-2026)

Abstrak: Ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 78 Jakarta pada mata pelajaran Geografi masih tergolong rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasinya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain quasi eksperimen berbentuk one group pre-test post-test design. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 78 Jakarta dengan sampel penelitian yang diambil sebanyak 2 kelas yaitu kelas X-C dan X-H. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test berbasis Google Form untuk mengukur perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai pre-test sebesar 57,73 dan post-test sebesar 86,91. Dengan demikian, terjadi kenaikan sebesar 29,38 poin setelah penerapan metode pembelajaran role playing. Hasil uji statistika dengan Uji t berpasangan menghasilkan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari batas signifikansi 0,05 dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima, sementara hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: metode pembelajaran, role playing, hasil belajar, awan, geografi

Abstract: The completeness of learning outcomes of students in class X SMA Negeri 78 Jakarta in Geography subjects is still relatively low. One of the efforts that can be made to overcome this is by applying the right learning method. This study aims to determine the effect of role playing learning method on improving students' learning outcomes. The research used a descriptive quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of a one group pre-test post-test design. The population in this study was class X SMA Negeri 78 Jakarta with a research sample taken as many as 2 classes, namely class X-C and X-H. Data were collected through Google Form-based pre-test and post-test to measure differences in learning outcomes before and after treatment. The results showed a significant increase in students' learning outcomes, as indicated by the average pre-test score of 57.73 and post-test score of 86.91. There was an increase of 29.38 points after the application of the role playing learning method. The statistical test results with the paired t-test resulted in a significance value of 0.000 less than the significance limit of 0.05, thus the alternative hypothesis (H_a) was accepted, while the null hypothesis (H_0) was rejected. This shows that the application of the role playing learning method has a significant effect on improving student learning outcomes.

Keywords: learning methods, role playing, learning outcomes, clouds, geography

artikel ini dapat akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Guru memegang peranan yang sangat penting dalam keberlangsungan dan keberhasilan pendidikan, karena mereka tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga merancang, mengelola, dan mengevaluasi seluruh proses pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, guru merupakan pendidik yang bertugas mendidik, mengajarkan, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia

dini jalur formal, pendidikan dasar, dan menengah. Tugas yang kompleks ini menuntut guru memiliki kemampuan merancang strategi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum serta adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Dengan kata lain, guru bertanggung jawab penuh atas seluruh proses pembelajaran. Perencanaan yang tepat memungkinkan penyampaian materi secara efektif serta mendukung pengembangan potensi peserta didik, baik secara intelektual, emosional, maupun spiritual. Upaya ini diwujudkan melalui pemilihan dan penerapan metode pembelajaran yang tepat.

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, metode mengacu pada pendekatan atau teknik yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dan mengarahkan siswa selama proses pembelajaran. [1]. Ketidaksesuaian antara metode dan materi dapat menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami inti pelajaran, yang berdampak negatif terhadap hasil belajar [2].

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut [3], hasil belajar mencerminkan apa yang dicapai peserta didik setelah terlibat dalam aktivitas belajar. Sejalan dengan itu, [4] menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang dijalaninya.

Rendahnya hasil belajar ditemukan pada peserta didik kelas X SMAN 78 Jakarta tahun ajaran 2023/2024 dalam mata pelajaran Geografi, khususnya pada materi Atmosfer yang di dalamnya berisi bahasan mengenai Jenis-Jenis Awan.. Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilaksanakan melalui aplikasi Quizizz, tingkat ketuntasan belajar peserta didik hanya berkisar antara 51% hingga 57%, yang berarti hampir setengah dari jumlah peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Data hasil belajar disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian Peserta didik Kelas X Materi Atmosfer

KKM	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
75	X.A	30	51%	49%
	X.B	33	57%	43%
	X.C	28	53%	47%
	X.D	32	54%	46%

Sumber: Dokumentasi Guru Geografi Kelas X SMAN 78 Jakarta

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Hal ini diduga karena proses belajar didominasi metode ceramah, peserta didik hanya mencatat dan mendengar penjelasan, serta kondisi kelas kurang kondusif. Maka diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif, seperti metode *role playing*.

Metode *role playing* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, di mana pemahaman terhadap materi dibangun melalui kreativitas dan ekspresi bebas. Dalam metode ini, peserta didik mengekspresikan imajinasi mereka secara verbal maupun nonverbal, namun tetap berada dalam batasan isi materi yang sedang dipelajari. [5] Metode *role playing* memungkinkan peserta didik untuk berperan sesuai dengan situasi tertentu, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan sosial, kerja sama tim, dan kepercayaan diri [6]. Metode ini dinilai cocok karena dapat membangkitkan semangat dan membuat suasana kelas lebih dinamis [7], serta telah diterapkan dalam berbagai bidang ilmu sejak tahun 1970-an [8], dan cocok diterapkan dari jenjang SD hingga SMA [9].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh [10] dan Azizah & [11] menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment serta instrumen pre-test dan post-test, yang menunjukkan peningkatan nilai belajar pada kelompok eksperimen dibandingkan kontrol.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 78 Jakarta pada submateri Jenis-Jenis Awan. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 78 Jakarta yang berlokasi di Komplek Pajak, Jalan Bhakti IV No. 1, Kelurahan Kemanggisan, Kecamatan Palmerah, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Pemilihan sekolah ini sebagai lokasi penelitian didasarkan pada kesesuaian dengan kriteria yang ditetapkan, yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X tahun ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran Geografi, khususnya materi Atmosfer yang mencakup topik Jenis-Jenis Awan. Peta lokasi penelitian SMA Negeri 78 Jakarta ditampilkan pada Gambar 1.

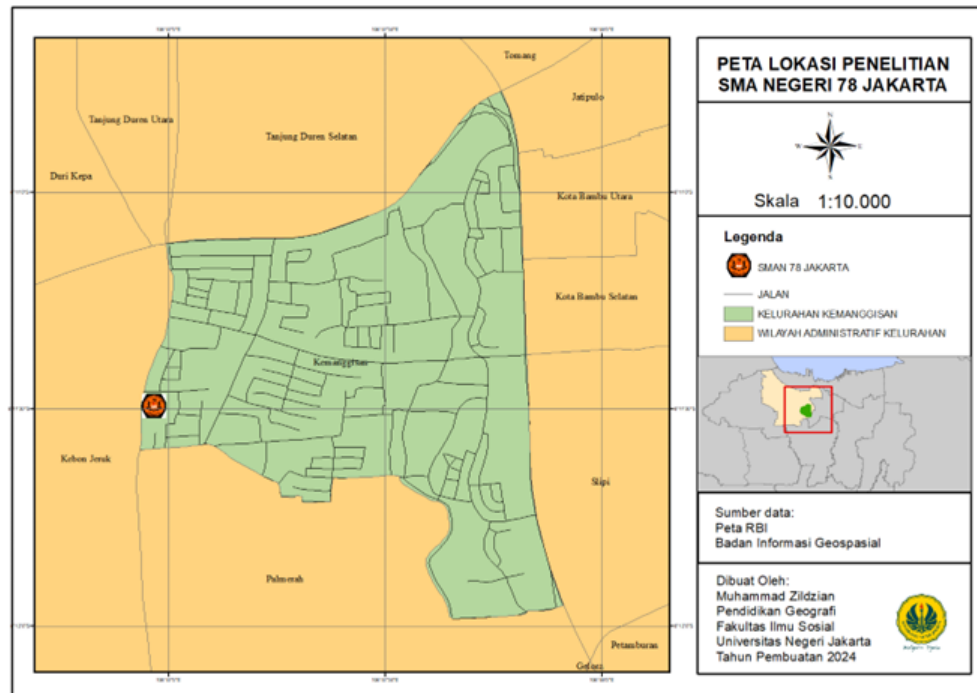
Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan rancangan pra-eksperimen tipe satu kelompok pre-test dan post-test [12]. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 78 Jakarta yang terdiri dari 11 kelas. Sampel penelitian diambil dari dua kelas yaitu kelas X-C dan X-H dengan menggunakan prosedur penelitian *simple random sampling* yaitu suatu metode dimana setiap bagian dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi subjek penelitian dan penentuan sampel dilakukan secara acak [13].

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Tes berupa pre-test dan post-test disampaikan melalui Google Form dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 25 butir, yang mencakup materi mengenai jenis-jenis awan. Dokumentasi berupa foto-foto yang mendukung proses pelaksanaan penelitian di lapangan.

Dalam penerapannya, adapun sintaks atau langkah-langkah metode *role playing* yang digunakan dalam penelitian ini menurut [14] yang disesuaikan dengan kondisi kelas dan waktu pelajaran yang tersedia sebagai berikut: (a) persiapan, (b) memilih partisipan, (c) menata setting tempat, (d) memainkan peran, (e) pengamatan, (f) diskusi dan evaluasi, (i) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Analisis data diawali dengan uji asumsi klasik, yaitu uji normalitas. Setelah data memenuhi asumsi tersebut, dilanjutkan dengan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test. Adapun hipotesis yang diuji adalah:

1. H_a = Terdapat pengaruh dari penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada Submateri Jenis-Jenis Awan di Kelas X SMA Negeri 78 Jakarta.
2. H_o = Tidak terdapat pengaruh dari penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada Submateri Jenis-Jenis Awan di Kelas X SMA Negeri 78 Jakarta.



Gambar 1. Peta Lokasi SMA Negeri 78 Jakarta

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar yang signifikan setelah penerapan metode *role playing*. Peningkatan ini ditunjukkan oleh perubahan persentase peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dari 14,5% pada saat pre-test menjadi 81,8% pada post-test. Artinya, sebagian besar peserta didik berhasil mencapai nilai minimal setelah penerapan metode pembelajaran yang digunakan. Berikut table hasil ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Tabel 2. Ketuntasan hasil belajar peserta didik

	KKM	Jumlah peserta didik	Tuntas	Belum Tuntas	Ketuntasan (%)
Pre-test	>75	55	8	47	14,5%
Post-test		55	45	10	81,8%

2. Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test

Selain dilihat dari ketuntasan, perubahan hasil belajar juga dianalisis melalui statistik deskriptif skor pre-test dan post-test. Skor rata-rata siswa meningkat dari 57,53 pada pre-test menjadi 86,91 pada post-test, yang menunjukkan perbedaan peningkatan sebesar 29,38 poin. Skor terendah juga meningkat dari 12 menjadi 44, sedangkan skor tertinggi meningkat dari 88 menjadi 100. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* memiliki pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Berikut ini adalah tabel hasil perhitungan skor pre-test dan post-test.

Tabel 3. Hasil Pre-test dan Post-test

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
---	---------	---------	------	----------------

Pre-test	55	12	88	57,53	15,597
Post-test	55	44	100	86,91	14,534

3. Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data dianalisis menggunakan uji normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov karena jumlah sampel lebih dari 50. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,092 (lebih besar dari 0,05), yang berarti data berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian lanjutan menggunakan uji parametrik. Berikut tabel hasil perhitungan uji normalitas.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov		Kesimpulan
Jumlah Data	55	Terdistribusi Normal
Nilai Signifikansi	.092	

4. Hasil Uji Paired Sample T-test

Berdasarkan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai *t* hitung sebesar 11,864, yang lebih besar dari *t* tabel sebesar 2,00488. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti bahwa metode *role playing* secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berikut table hasil perhitungan uji *paired sample t-test*.

Berdasarkan uji *t* sampel berpasangan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai *t* hitung sebesar 11,864, yang lebih besar daripada nilai *t* tabel 2,00488. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti bahwa metode *role playing* secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berikut table hasil perhitungan uji *paired sample t-test*.

Tabel 5. Hasil Uji *t* berpasangan

T hitung	T tabel	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
11.864	2.00488	54	0.000	Signifikan

Pembahasan

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada Maret 2025 di SMA Negeri 78 Jakarta dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X-C dan X-H pada mata pelajaran Geografi submateri jenis-jenis awan. Penelitian ini menggunakan *desain One Group Pretest-Posttest* tanpa kelas kontrol dan melibatkan 55 peserta didik yang hadir secara penuh dalam tiga kali pertemuan. Metode pembelajaran diterapkan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun, dan setiap pertemuan memiliki tahapan berbeda yang disesuaikan dengan sintaks dari metode *role playing*.

1. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing

Pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pre-test* berupa 25 soal pilihan ganda melalui *Google Form* untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik. Setelah itu, guru menyampaikan materi jenis-jenis awan sebagai pengantar dan dilanjutkan dengan penjelasan tugas *role playing*. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil dan memilih peran seperti pembawa acara, warga kota, atau ahli meteorologi, lalu menyusun skenario sesuai materi dan fenomena cuaca yang relevan.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan role playing

Pada pertemuan kedua, tiap kelompok mempresentasikan skenario mereka dalam bentuk pementasan di depan kelas. Kelompok lain melakukan pengamatan dan mencatat poin penting, kemudian seluruh peserta mengikuti diskusi terarah yang dipandu guru guna memperkuat pemahaman terhadap materi. Pertemuan ketiga difokuskan pada proses evaluasi dengan pemberian *post-test* yang memiliki struktur dan tingkat kesulitan setara dengan *pre-test*. Tujuan dari *post-test* ini adalah untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* ini nantinya dijadikan dasar untuk menilai efektivitas metode yang diterapkan terhadap hasil belajar siswa.

2. Pembahasan Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik, ditemukan adanya peningkatan signifikan dalam ketuntasan hasil belajar setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing* pada submateri jenis-jenis awan. Sebelum pembelajaran, hanya 8 dari 55 peserta didik (14,5%) yang mencapai nilai di atas KKM (>75), sedangkan 47 peserta didik (85,5%) belum tuntas. Setelah pembelajaran berlangsung, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 45 orang (81,8%) dan yang belum tuntas berkurang menjadi 10 orang (18,2%). Perubahan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *role playing*.

Rata-rata nilai juga menunjukkan peningkatan signifikan, yaitu dari 57,53 pada *pre-test* menjadi 86,91 pada *post-test*, dengan selisih sebesar 29,38 poin. Nilai minimum yang awalnya hanya 12 meningkat menjadi 44, sedangkan nilai maksimum naik dari 88 menjadi 100. Hasil uji statistik menggunakan *paired t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dengan t hitung 11,864 $>$ t tabel 2,00488, yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *role playing* dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dalam analisis per indikator. Keempat indikator yang diukur menunjukkan adanya perkembangan pemahaman yang positif. Indikator tentang jenis-jenis awan mengalami kenaikan nilai rata-rata sebesar 1,33 poin, proses pembentukan awan naik 0,96 poin, dan pemahaman terhadap miskonsepsi meningkat 1,40 poin. Indikator keempat, yaitu pemahaman tentang hubungan awan dengan kondisi cuaca dan dampaknya, mengalami peningkatan paling besar sebesar 3,65 poin. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keempat bersifat integratif, menggabungkan pemahaman dari ketiga indikator sebelumnya, dan sangat dipengaruhi oleh keberhasilan penerapan metode *role playing*.

Tabel 6. Analisis peningkatan hasil belajar per indikator

Indikator	Rata-rata		Peningkatan
	Pre-Test	Post-Test	
Jenis-jenis awan	3.11	4.44	1.33
Proses pembentukan awan	3.31	4.27	0.96
Miskonsepsi awan	3.15	4.55	1.40
Jenis awan dan cuaca yang dihasilkan	4.82	8.47	3.65

Temuan ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya dari [15] yang menunjukkan bahwa metode role playing mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Swasta Bersinar. Meskipun berbeda pada materi dan jenjang pendidikan, kedua penelitian menunjukkan hasil yang konsisten, yaitu adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar setelah diterapkannya metode pembelajaran berbasis peran aktif. Hal ini mengindikasikan bahwa role playing merupakan pendekatan yang efektif dalam mendorong pemahaman konsep, mengoreksi miskonsepsi, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan, penerapan metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan dan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didasari oleh hasil analisis data yang diperoleh, diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai *pre-test* sebelum penerapan metode sebesar 57,53, dengan nilai minimum 12 dan maksimum 88. Setelah proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*, rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 86,91, dengan nilai minimum sebesar 44 dan nilai maksimum mencapai 100. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata nilai sebesar 29,38. Selain itu, peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 14,5% pada *pre-test* menjadi 81,8% pada *post-test*, dengan jumlah peserta didik yang tuntas meningkat dari 8 menjadi 45 peserta didik. Hasil analisis data menggunakan Paired Sample t-Test melalui aplikasi SPSS versi 21, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05, serta nilai t-hitung sebesar 11,864 yang jauh melebihi nilai t-tabel sebesar 2,00488. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya metode *role playing*. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, yang berarti bahwa penerapan metode *role playing* memberikan pengaruh yang nyata dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi yang diajarkan.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ilham B. Mataburu, M.Si. dan Bapak Dr. Ode Sofyan Hardi, S.Pd., M.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing atas bimbingan dan arahannya selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Guru Geografi SMA Negeri 78 Jakarta yakni Ibu Nisa Maulia, M.Si. yang telah memberikan bantuan data, saran, dan dukungannya dalam pelaksanaan penelitian ini.

Referensi

- [1] N. Khoerunnisa, Akil, and J. Abidin, "Urgensi Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam," *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)*, pp. 334–346, 2022, doi: 10.31604/ptk.v5i3.334-346.
- [2] A. F. Jafar, "Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik," *Al asma: Journal of Islamic Education*, vol. 3, no. 2, pp. 190–199, 2021.
- [3] Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Rajawali Press, 2011.
- [4] M. Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta, 2012.
- [5] I. A. Nurhasanah, A. Sujana, and A. Sudin, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya," vol. 1, no. 1, 2016.
- [6] M. Huda, *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- [7] I. Kurniasih and Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena, 2015.

- [8] L. Setiawati, "Implementasi Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, pp. 318–332, 2016.
- [9] N. Latifah and I. Priantari, "Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 1, no. 4, p. 10, Jan. 2024, doi: 10.47134/jtp.v1i4.94.
- [10] I. H. Jambak, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mitigasi Bencana Alam di MAN 3 Pekanbaru," Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Riau, 2024.
- [11] A. Azizah and R. Salam, "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IX," 2023, Accessed: Jun. 06, 2025. [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sosiolum>
- [12] A. M. Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. PrenadaMedia, 2016.
- [13] P. G. Subhaktiyasa, "Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 9, no. 4, pp. 2721–2731, Nov. 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i4.2657.
- [14] H. B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. PT Bumi Aksara, 2011.
- [15] R. Hartati, "Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Bersinar," vol. 5, pp. 99–104, 2022.