

Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Elemen Pengelolaan Pertemuan Dan Rapat Kelas XI MPLB Di SMK Negeri Mojoagung Jombang

¹O.R. Cantika, ²D. Puspasari

^{1,2}program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,
Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: ¹oktaviona.21069@mhs.unesa.ac.id

E-mail: ²durindapuspasari@unesa.ac.id

Published: july , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode pembelajaran *role playing* pada elemen pengelolaan pertemuan dan rapat dan menganalisis pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada elemen pengelolaan pertemuan dan rapat. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Manajemen Perkantoran, yang masih terdapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 akibat penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI MPLB 1 sebagai kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan XI MPLB 2 sebagai kelas eksperimen menggunakan metode *role playing*. Instrumen penelitian berupa tes kognitif yang telah divalidasi dan diuji berupa tes *pre-test* dan *post-test*, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, uji t, dan gain score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengelolaan pertemuan dan rapat dibandingkan dengan metode ceramah. Proses penerapan metode pembelajaran *role playing* terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *posttest* dari kedua kelas. Selain itu, analisis data menggunakan uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan keterampilan siswa dalam pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, metode *role playing* direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang bersifat praktis dan membutuhkan keterlibatan aktif siswa.

Kata kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar, Pengelolaan Pertemuan dan Rapat, SMK Negeri Mojoagung.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara sadar dan upaya yang disengaja untuk menciptakan suatu proses pembelajaran. Melalui pendidikan, individu dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan dunia kerja, serta dapat mengembangkan kemampuan untuk mencapai perkembangan karir yang lebih baik (Tanjung, dkk, 2022).

Keterampilan dan pengetahuan dapat dimiliki melalui proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa dengan tujuan mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan. Seorang guru memiliki tanggung jawab untuk mendidik baik dalam hal perilaku maupun dalam hal pengetahuan yang diberikan. Guru bukan hanya penyampai informasi, tetapi juga pendidik yang memberikan pendidikan bermakna bagi siswa (Arifudin, 2022). Seorang guru sebagai fasilitator yang diharapkan sanggup menentukan metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan oleh seorang guru maka pembelajaran akan semakin baik (Darmawan, dkk. 2021). Metode pembelajaran yang efektif dan menarik perhatian siswa salah satunya yaitu metode pembelajaran *role playing*. Menurut Listiani (2023), berpendapat bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa memperoleh tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah, sehingga siswa dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial tersebut.

SMK Negeri Mojoagung merupakan sekolah menengah kejuruan yang terletak di Kota Jombang, Jawa Timur. Sekolah ini sudah terakreditasi A yang memiliki visi Terwujudnya lulusan yang kompeten, berjiwa wirausaha, serta memiliki karakter SeTIA (Sehat, Tanggung Jawab, Inovatif, dan Aktif). SMK Negeri Mojoagung memiliki 5 program keahlian, salah satu program keahlian yaitu Otomatisasi Tata Kelola dan Perkantoran (OTKP) merupakan program keahlian yang namanya kini berganti nama menjadi Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Program keahlian ini khususnya kelas XI (Fase F) terdiri dari 4 kelas yaitu XI MPLB 1, XI MPLB 2, XI MPLB 3 dan XI MPLB 4. Khususnya dalam kurikulum merdeka di kelas XI MPLB terdapat salah satu mata pelajaran yaitu Konsentrasi Manajemen Perkantoran yang didalamnya terdapat kompetensi dasar (KD) elemen pembelajaran yaitu Pengelolaan Pertemuan dan Rapat. Proses pembelajaran di kelas dapat mengandung elemen-elemen yang dapat berpengaruh pada keberhasilan pencapaian tujuan belajar (Nahak, dkk 2019). Siswa wajib memperoleh dan menguasai elemen ini sebagai bekal pengetahuan dan keterampilan terutama dalam menyelenggarakan rapat yang dibutuhkan saat memasuki masa magang maupun dunia kerja.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Konsentrasi Manajemen Perkantoran di SMK Negeri Mojoagung, menyatakan bahwa selama ini guru masih menggunakan metode ceramah pada saat mengajar dengan dibantu media *power point*. Penerapan metode ceramah cenderung bersifat satu arah, di mana pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif dan kurang aktif terlibat dalam proses belajar. Saat menggunakan metode ceramah, guru biasanya memanfaatkan media *PowerPoint* sebagai alat bantu yang hanya menyajikan informasi secara statis tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan praktik langsung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, ketika guru menjelaskan materi menggunakan *PowerPoint*, banyak siswa kelas XI MPLB yang kurang fokus dalam proses pembelajaran, bahkan beberapa di antaranya justru bermain ponsel atau berbicara dengan teman sebangkunya.

Kondisi ini menyebabkan hasil belajar siswa dikelas XI MPLB pada mata pelajaran Konsentrasi Manajemen Perkantoran masih mendapatkan nilai di bawah KKM, yaitu 75 yang dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Nilai UTS Mata Pelajaran Konstrasi MP

No.	Kelas	Nilai Rata-Rata
1.	XI MPLB 1	77,9
2.	XI MPLB 2	66,9
3.	XI MPLB 3	76,9
4.	XI MPLB 4	76,4

Sumber: Data Nilai UTS XI MPLB (2025)

Pada tabel 1.1 dapat diketahui bahwa nilai Ujian Tengah Semester (UTS) pada mata pelajaran Konsentrasi Manajemen Perkantoran di XI MPLB 1 yang terdiri dari 35 siswa dengan rata-rata nilai UTS sebesar 77,9, XI MPLB 2 yang juga terdiri dari 35 siswa dengan nilai rata-rata 66,9, XI MPLB 3 yang terdiri dari 35 siswa dengan nilai rata-rata 76,9, dan XI MPLB 4 dengan nilai rata-rata 76,4. Nilai tersebut menunjukkan masih jauh dibawah KKM yang telah ditetapkan terutama kelas XI MPLB 2.

Mengetahui kondisi tersebut, peneliti mengkaji terhadap pembelajaran di kelas XI MPLB dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan suatu metode pembelajaran yang membuat siswa aktif serta membangun kolaborasi yang baik antara guru dan siswa, antusias dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada elemen pengelolaan pertemuan dan rapat kelas XI MPLB diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran konsentrasi manajemen perkantoran elemen pengelolaan pertemuan dan rapat kelas XI MPLB di SMK Negeri Mojoagung Jombang.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terlebih dahulu, Penelitian Nabilah & Tirtoni (2024), dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar, menunjukan bahwa adanya dampak positif dan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV-B SDN Wedi Gedangan Sidoarjo. Serta didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Novianti, dkk. (2024), dengan judul Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa pada Materi Ekosistem, menyatakan bahwa pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa dapat meningkatkan hasil dan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti bertujuan untuk menganalisis 1) Penerapan metode pembelajaran *role playing* pada elemen pengelolaan pertemuan dan rapat kelas XI MPLB di SMK Negeri Mojoagung Jombang. 2) Pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada elemen pengelolaan pertemuan dan rapat kelas XI MPLB di SMK Negeri Mojoagung Jombang.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar

Belajar dalam arti luas menurut Hanafy, (2014) merupakan suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau perubahannya suatu tingkah laku baru yang bukan disebabkan oleh kematangan dan suatu hal yang bersifat sementara sebagai hasil dari terbentuknya respon utama. Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan (Sumantri, 2015). Menurut Rahmayanti, (2016) belajar adalah proses bagi siswa dalam membangun gagasan atau pemahaman sendiri, maka kegiatan belajar mengajar hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan hal itu secara lancar dan termotivasi.

Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dan interaksi yang terjadi antara pengajar dengan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan belajar (Suardi, 2018). Menurut Harefa, dkk (2022), menjelaskan pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik yang direncanakan atau di desain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sehingga, proses pembelajaran adalah proses mentransfer ilmu dari guru ke murid yang membutuhkan metode-metode yang tepat agar ilmu yang disampaikan bisa diterima secara baik (Hidayati, 2022).

Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar (Fernando, dkk, 2024). Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa (Sulastri, 2020). Menurut Yandi, dkk (2023) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun

waktu tertentu. Sedangkan Abdurrahman (2003) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar.

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Shelemo, 2023). Dalam kegiatan belajar mengajar metode pembelajaran diperlukan oleh guru dan penggunaanya juga bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran berakhir (Djamarah & Zain, 2010). Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2006).

Metode pembelajaran *Role Playing*

Menurut Listiani (2023), berpendapat bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa memperoleh tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah, sehingga siswa dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial tersebut. Pengertian dari pembelajaran *role playing* sendiri ialah suatu metode pembelajaran yang menugaskan siswa untuk memainkan peran atau tokoh yang dikemas dalam cerita sederhana yang sudah dirancang sebelumnya (Permana, 2021). Fathurrohman (2015), memberikan pernyataan bahwa metode *role playing* adalah suatu metode pembelajaran dimana di dalam proses penerapannya mampu mewujudkan karakter dari kehidupan sehari-hari sehingga menjadi suatu pertunjukan peran di suatu kelas ataupun pada suatu pertemuan.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen terdiri atas dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. *Nonequivalent Control Group Design* adalah metode *quasi eksperimen* yang diterapkan ketika peneliti tidak dapat mengacak penempatan partisipan ke kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MPLB SMK Negeri Mojoagung Jombang yang berjumlah 140 siswa, terbagi dalam 4 kelas yaitu XI MPLB 1 hingga XI MPLB 4. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan nilai rata-rata Ujian Tengah Semester (UTS) pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran, dengan total sampel sebanyak 70 siswa yang terdiri dari kelas XI MPLB 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MPLB 1 sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel ini bertujuan untuk memastikan partisipan yang memiliki karakteristik sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini menerapkan desain *Nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Design*, dimana penelitian ini bertujuan untuk menguji bagaimana metode pembelajaran *role playing* yang diberikan pada kelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil yang ingin dicapai.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri Mojoagung Jombang, tepatnya di Jl. Raya Veteran No. 66, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang. Penelitian dilaksanakan mulai dari studi pendahuluan sampai selesai pada bulan Mei – Juli 2025 dengan koordinasi dan izin dari pihak sekolah, termasuk kepala sekolah dan guru mata pelajaran Manajemen Perkantoran. Pelaksanaan penelitian mengikuti jadwal pembelajaran dan protokol yang telah disusun agar proses pengumpulan data berlangsung dengan lancar dan sesuai prosedur.

Teknik Analisis Data

Data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS *for Windows* versi 25. Analisis statistik meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen tes, uji normalitas dengan Shapiro-Wilk, uji homogenitas varians menggunakan Levene Statistic, serta uji hipotesis menggunakan uji-t untuk membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, analisis gain score juga dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah penerapan metode pembelajaran *role playing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada elemen pengelolaan pertemuan dan rapat di kelas XI MPLB SMK Negeri Mojoagung Jombang. Data hasil belajar siswa yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1.	Eksperimen	58,4	86,1	27,7
2.	Kontrol	58	77,9	19,9

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2025)

Peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penerapan metode ini juga didukung dengan data observasi, di mana guru dapat melaksanakan metode *Role Playing* dengan tingkat keberhasilan 95,8%, yang tergolong sangat baik. Selain peningkatan nilai, suasana pembelajaran selama penelitian memperlihatkan keterlibatan aktif siswa. Siswa tampak antusias, fokus, dan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas simulasi rapat. Respon positif juga tercermin dari kemampuan siswa mengemukakan pendapat selama diskusi dan refleksi kelompok.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada elemen pengelolaan pertemuan dan rapat di kelas XI MPLB SMK Negeri Mojoagung Jombang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 86,1 dibandingkan kelas kontrol sebesar 77,9. Peningkatan ini mengindikasikan efektivitas metode *Role Playing* dalam memperdalam pemahaman dan keterlibatan siswa. Keberhasilan penerapan metode ini didukung oleh observasi keterlaksanaan pembelajaran saat guru menjalankan tahapan *Role Playing* dengan tingkat keberhasilan 95,8%, yang menunjukkan konsistensi pelaksanaan sesuai prosedur. Selain itu, siswa tampak lebih aktif berpartisipasi, antusias, dan mampu menerapkan materi secara praktis melalui simulasi peran. Temuan ini konsisten dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan peran dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterampilan sosial siswa (Hasibuan, dkk. 2022). Keterlibatan siswa dalam diskusi dan refleksi setelah simulasi juga memperkuat pemahaman konsep materi pengelolaan rapat dan pertemuan. Secara keseluruhan, metode *Role Playing* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri siswa, sehingga merupakan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan vokasi di SMK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* di kelas XI MPLB SMK Negeri Mojoagung Jombang memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Metode ini mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran sehingga menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penerapan metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pada *post-test*. Hasil uji statistik dengan independent sample t-test juga menguatkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok yang menggunakan metode *role playing* dengan kelompok yang menggunakan metode ceramah, sehingga hipotesis alternatif diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan layak diterapkan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran elemen pengelolaan pertemuan dan rapat di SMK Negeri Mojoagung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi sepanjang proses penyusunan skripsi ini.
2. Kepala dan seluruh staf SMK Negeri Mojoagung Jombang yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
3. Para siswa kelas XI MPLB yang berpartisipasi aktif dan memberikan semangat selama proses pembelajaran dan pengumpulan data.
4. Keluarga dan sahabat yang selalu memberikan dukungan moril dan spiritual selama penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan pembelajaran di lingkungan pendidikan.

REFERENSI

Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*.

Andini Novianti, Nevrita, & Fernando, A. (2024). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa pada Materi Ekosistem. *Pedagogi Hayati*, 7(2), 56–66. <https://doi.org/10.31629/ph.v7i2.6727>

Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*.

Darmawan, I. P. A., Arifudin, O., Renaldi, R., Rianita, N. M., Octavianus, S., Candra, L., Lestari, A. S., Satmoko, N. D., Muniarty, P., & Saputro, A. N. C. (2021). *TOTAL QUALITY MANAGEMENT DALAM DUNIA PENDIDIKAN" MODEL, TEKNIK DAN IMPEMENTASI"*.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*.

Eka Listiani. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sdn Pinang 2 Kota Tangerang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1260–1272. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1726>

Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran. *Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*.

Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>

Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., &

Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>

Hidayati, H. (2022). Belajar Pembelajaran Dalam Metode Ceramah. *Thesis Commons*, 2–3. <https://files.osf.io>

Nabilah, A. A., & Feri Tirtoni. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1).

Nahak, K. E. N., Degeng, I. N. S., & Widiati, U. (2019). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(6), 785. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i6.12527>

Permana, G. P. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Kertas menggunakan Model Role Playing Siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 53–67.

Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206–216. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>

Sanjaya, D. H. W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.

SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.

Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Deepublish.

Sulastri, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugas-Tugasnya Melalui Metode Make a Match Di Sd Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Janacitta*, 3(2). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v3i2.742>

Sumantri, M. S. (2015). *Strategi pembelajaran: teori dan praktik di tingkat pendidikan dasar*.

Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen mutu dalam penyelenggaraan pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>