

PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ETIKA PUBLIK

Tarmujianto

Widyaiswara BPSDM Provinsi DKI Jakarta

Email: tarmujiant@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar peserta latsar CPNS tahun 2019 pada mata pelatihan Etika Publik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksplanasi, sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* dinilai cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Etika Publik. Sementara kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional ceramah dapat dikatakan kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelatihan Etika Publik. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh sebesar 47,8% terhadap hasil belajar mata pelatihan Etika Publik, sedangkan sisanya sebesar 52,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor selain penggunaan metode pembelajaran *role playing*.

Kata Kunci : Etika Publik, Pelatihan, *Role Playing*

Abstract

This study aims at determining and analyzing the effect of role-playing learning methods on the learning outcomes of CPNS training participants in 2019 in the Public Ethics course. This study used explanatory research methods, while the type of research used was experimental research. The design used in this research was the Nonequivalent Control Group Design. This design closely similar to the pretest-posttest control group design, however, in this design the experimental group and the control group were not randomly selected. The results showed that the use of role-playing learning methods was considered effective enough to improve the learning outcomes of Public Ethics. While classes that used the conventional lecture learning method can be said to be less effective in improving learning outcomes for the Public Ethics training course. The use of role-playing learning methods had an effect of 47.8% on the learning outcomes of the Public Ethics training course, while the remaining 52.2% was influenced by factors other than the use of role-playing learning methods.

Key Words : Public Ethics, Training, *Role Playing*

PENDAHULUAN

Aparatur Sipil Negara atau yang lebih dikenal ASN adalah profesi bagi pegawai negeri sipil dan pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja yang bekerja pada instansi pemerintah [1]. Ketika seseorang memilih karir hidupnya sebagai Aparatur Sipil Negara, maka sejatinya ia telah menjadi bagian dari “kekuasaan” yang tindak tanduknya berimplikasi terhadap kepentingan masyarakat luas. Masyarakat memiliki tuntutan dan harapan yang tinggi kepada aparat pemerintah. Untuk dapat membentuk sosok ASN profesional sebagaimana yang diharapkan, maka perlu

dilakukan kegiatan pembinaan melalui jalur pelatihan dasar. Seiring dengan telah ditetapkannya [1] tentang Aparatur Sipil Negara (ASN) pada Pasal 63 ayat (3) dan ayat (4), mengamanatkan kepada Instansi/Pemerintah untuk wajib memberikan Pendidikan dan Pelatihan Dasar (Latsar) yang Terintegrasi bagi Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) selama 1 (satu) tahun masa percobaan, dengan mengutamakan penguatan nilai-nilai dan pembangunan karakter dalam mencetak ASN. Peraturan [2] yang ditetapkan tanggal 12 Desember 2018 tentang Pelatihan Dasar Calon Pegawai

Negeri Sipil (Latsar CPNS), maka Penyelenggaraan kegiatan yang sebelumnya dikenal dengan nama Pendidikan dan Pelatihan (DIKLAT) Prajabatan, diganti dengan nomenklatur baru yakni Pelatihan Dasar Kader CPNS, sebagai salah satu kegiatan pelatihan yang strategis pasca ditetapkannya UU ASN dalam rangka pembentukan kemampuan bersikap dan bertindak profesional yang berlandaskan pada nilai-nilai dasar yang meliputi: materi Akuntabilitas, Nasionalisme, Etika Publik, Komitmen Mutu, dan Anti Korupsi atau ANEKA, serta disinkronkan dengan kedudukan dan peran PNS dalam NKRI yang meliputi: materi Manajemen ASN, *Whole Of Government* dan Pelayanan Publik.

Mata Pelatihan Etika Publik sebagai salah satu nilai dasar dalam pembentukan sikap seorang ASN ini, memberikan kesempatan pembentukan nilai-nilai dasar etika publik kepada peserta pelatihan melalui penyampaian materi kode etik dan perilaku pejabat publik, bentuk-bentuk kode etik dan implikasinya, dan materi penerapan kode etik PNS. Setelah memperoleh materi ini, peserta diharapkan mampu untuk mengaktualisasikan atau mempraktikkan nilai-nilai dasar etika publik dalam menjalankan tugas dan jabatannya.

Masalah-masalah pembelajaran etika publik yang sering ditemukan di antaranya adalah pembelajaran di kelas hanya mentransfer pengetahuan dalam satu arah, yakni dari widyaiswara kepada peserta pelatihan. Dalam hal ini, fakta, konsep, dan tuntutan etika lebih banyak disampaikan melalui ceramah atau tanya jawab. Hal itulah yang menyebabkan peserta latsar bersifat pasif selama proses pembelajaran di kelas. Penerapan metode pembelajaran dalam proses kediklatan harus mampu menyesuaikan dengan materi yang akan di sajikan kepada peserta serta tujuan-tujuan yang akan dicapai. Metode yang digunakan

hendaknya menekankan bahwa peserta pelatihanlah yang membangun proses pembelajaran. Apabila peserta pelatihan telah memiliki keinginan untuk mengetahui, mengamati, mempelajari dengan serius, maka hubungan antara widyaiswara dan peserta akan mengalami sinergitas yang pada gilirannya akan mewujudkan hasil akhir (*out put*) menjadi lebih baik.

Calon Pegawai Negeri Sipil di lingkungan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta yang merupakan episentrum bagi kota-kota lain di Indonesia, diharapkan memiliki nilai hasil belajar pelatihan dasar yang sangat memuaskan. Namun berdasarkan data yang kami peroleh dari penyelenggara, bahwa hasil evaluasi untuk peserta Latsar CPNS Golongan III yang diselenggarakan oleh BPSDM Provinsi DKI Jakarta, pada tahun 2019 lalu, hasilnya secara umum nilainya baru pada taraf memuaskan, berdasar Peraturan [2] Bab V Pasal 19 ayat 1 yang menyebutkan tentang kriteria penilaian hasil kelulusan peserta Latsar CPNS sebagai berikut:

Tabel 1. Kualifikasi Kelulusan

Kriteria	Skor
Sangat Memuaskan	90,01 – 100
Memuaskan	80,01 – 90,0
Cukup Memuaskan	70,01 – 80,0
Kurang Memuaskan	60,01 – 70,0
Tidak Memuaskan	≤ 60

Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut, sehingga hasil belajar peserta menjadi lebih berkualitas serta memotivasi peserta untuk berpikir kreatif dan bersikap aktif dalam belajar. Dari beberapa solusi yang ada untuk pemecahan masalah tersebut, maka diambil suatu tindakan dengan menerapkan metode *role playing*. Metode *Role Playing* atau Bermain Peran pada hakikatnya merupakan sebuah metode yang ‘menghadirkan’ peran-peran

dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran' di dalam kelas atau pertemuan [3]. Metode *roleplay* berfungsi sebagai media melatih hubungan antar pribadi (*intrepersonal relationship*) untuk menciptakan suasana spontanitas dan kreativitas [4]. Metode *role-playing* berperan dalam mengaktifkan semua peserta dalam kelompok belajar dan membantu mereka mengasah keterampilan *interpersonal* menjadi lebih baik [5]. Hasil penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* Berorientasi Tri Kaya Parisudha berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa [6]. Hasil penelitian lain menyatakan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dan media Orkas (Organ Koran Bekas) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Biologi [7]. Penelitian selanjutnya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa [8]. Hasil belajar tersebut terdiri dari informasi verbal, kemampuan intelektual, psikomotorik, sikap atau afektif dan siasat kognitif. Hasil belajar merupakan suatu hasil dari sebuah interaksi dalam kegiatan belajar dan mengajar [9].

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan menganalisis tentang penerapan metode *role playing* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta latsar pada materi Etika Publik. Manfaat dari penelitian ini dapat menjadi bahan informasi dan rekomendasi bagi BPSDM dalam upaya peningkatan kualitas dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pelatihan melalui penerapan metode pembelajaran yang efektif oleh Widyaiswara, serta untuk mempermudah penyampaian suatu materi yang memerlukan aktualisasi dan kecakapan sosial dalam pencapaian tujuannya. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan

metode *role playing* terhadap hasil belajar Etika Publik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksplanasi, sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen (*experimental research*), merupakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian dengan eksperimen merupakan sebuah pendekatan dalam penelitian yang memiliki kekhasan. Kekhasan tersebut bisa dilihat dengan adanya dua hal yakni: pertama, dalam penelitian eksperimen dilakukan pengujian secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, yang kedua melakukan pengujian hipotesis hubungan sebab-akibat [10]. Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan *Quasi Experimental Design*. Eksperimen ini dikatakan kuasi, karena dalam praktiknya bukan merupakan eksperimen murni, tetapi seakan-akan murni. Eksperimen ini juga dapat dikatakan sebagai eksperimen semu. Karena beberapa hal, terutama dalam pengontrolan variabelnya, kemungkinan sukar sekali untuk dilakukan eksperimen murni [10]. Pada desain eksperimen ini terdapat kelas yang diperlakukan sebagai eksperimen dan terdapat kelas kontrol sebagai pembanding. Desain kuasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain kegiatan ini antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara random [11], hanya kelas dimana peneliti mendapat tugas mengajar. Pada penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Etika Publik pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan ceramah. Tahapan-tahapan perlakuan dalam penelitian ini meliputi pemberian tes awal atau *pre test*,

pemberian perlakuan untuk kelas eksperimen dan kontrol, dan tes akhir atau *post test*.

Subjek penelitian ini adalah peserta pelatihan dasar (latsar) CPNS tahun 2019 pada kelas angkatan 42 dan 81 sebagai kelas eksperimen dan kelas angkatan 68 dan 84 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengadakan *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol) dan menyebarkan kuesioner pada kelas eksperimen untuk mengukur afektif peserta setelah menerapkan metode pembelajaran. Tes pada dasarnya adalah merupakan suatu alat yang berisi mengenai uraian tugas yang harus dilaksanakan atau soal-soal yang harus dijawab atau diisi oleh peserta didik untuk menilai salah satu aspek perilaku tertentu [12]. Setelah data terkumpul kemudian dilakukan analisis data berupa uji *independent sample t-test*, uji *n-gain score* dan uji regresi linear sederhana menggunakan bantuan program *SPSS for windows 23*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis statistik deskriptif berguna untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian, mencakup jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata dan selisih dari hasil nilai sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dalam metode pembelajaran

Tabel 2. Statistik Deskriptif

	<i>N</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>
<i>Pre Test</i> Eksperimen	60	16	64	44,60
<i>Post Test</i> Eksperimen	60	52	96	76,93
<i>Pre Test</i> Kontrol	60	12	60	40,60
<i>Post Test</i> Kontrol	60	40	88	68,00
Metode <i>Role Playing</i>	60	44	92	72,27
<i>Valid N (listwise)</i>	60			

Kemudian dilakukan uji *independent sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah didapati perbedaan

rata-rata antara dua sampel yang tidak berpasangan. Dengan hipotesis apakah ada perbedaan antara hasil belajar Etika Publik pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dasar pengambilan keputusan uji *Independent Sample t-Test*: Jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Hasil Belajar Etika Publik	<i>Equal variances assumed</i>	4,171	118	,000
	<i>Equal variances not assumed</i>	4,171	117,948	,000

Berdasarkan *output test* statistik dari hasil uji *Independent Sample t-Test* tersebut di atas, diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar Etika Publik antara kelas kontrol (menggunakan metode ceramah) dengan kelas eksperimen (menggunakan metode *role playing*). Karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode belajar *role playing* terhadap hasil akhir belajar Etika Publik peserta latsar CPNS tahun 2019. Hasil *output* tersebut sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal ini membuktikan bahwa rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* lebih baik secara signifikan dari pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah [13].

Setelah diketahui hasil dari uji *independent sample t-test* kemudian dilakukan uji *Normalized Gain* yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode yakni metode *role playing* dalam penelitian *one group pretest posttest design*

maupun penelitian menggunakan kelompok eksperimen kontrol. *Gain score* adalah selisih perbedaan antara nilai *post-test* dan *pre-test*.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Score

	Kelas		Statistic
NGain_persen	Eksperimen	Mean	61,0888
		Median	57,1429
		Std. Deviation	13,37446
		Minimum	42,11
		Maximum	88,89
		Skewness	,636
		Kurtosis	-,620
	Kontrol	Mean	47,9777
		Median	46,6667
		Std. Deviation	10,15771
		Minimum	28,57
		Maximum	70,00
		Skewness	,638
		Kurtosis	-,397

Berdasarkan hasil penghitungan uji *N-gain score* tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas eksperimen (metode *role playing*) adalah sebesar 61,0888 atau 61,1% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 42,1% dan maksimal 88,89%. Sementara untuk rata-rata *N-gain score* untuk kelas kontrol (metode konvensional ceramah) adalah sebesar 47,9777 atau 48,0% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 28,6% dan maksimal 70,0%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelatihan etika publik peserta latsar CPNS tahun 2019. Sementara penggunaan metode konvensional ceramah kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelatihan etika publik peserta latsar CPNS tahun 2019. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil perhitungan *N-Gain Hake* data *pre*

test dan *post test* kelas eksperimen = 0,67 dengan nilai rata-rata *pre test* = 30,33 dan nilai rata-rata *post test* = 77,34 sehingga dapat diambil keputusan bahwa metode *role playing* efektif terhadap hasil akhir pembelajaran dengan *N-Gain Hake* = 0,67 termasuk ke dalam kategori sedang [14].

Kemudian dilakukan analisis regresi linier sederhana, analisis ini digunakan untuk menguji pengaruh variabel penerapan metode belajar dengan *role playing* (X) terhadap hasil belajar (Y) peserta latsar CPNS untuk mata pelatihan Etika Publik. Pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni: Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05: Jika nilai signifikansi < 0,05, artinya variabel X memberikan pengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi > 0,05, artinya variabel X tidak memberikan pengaruh terhadap variabel Y. Serta membandingkan nilai *t-hitung* dengan *t-tabel*: Jika nilai *t-hitung* > *t-tabel* memiliki arti bahwa variabel X berpengaruh

terhadap variabel Y . Jika nilai t -hitung < t -tabel memiliki arti bahwa variabel X tidak

memberikan pengaruh terhadap variabel Y .

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,691 ^a	,478	,469	8,461

a. Predictors: (Constant), Metode Role Playing

b. Dependent Variable: Hasil Belajar Etika Publik

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,691. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,478, yang memiliki arti bahwa pengaruh variabel bebas yakni metode belajar dengan *role playing* (X) terhadap variabel terikat yakni hasil belajar mata pelatihan etika publik (Y) adalah sebesar 47,8%. Sisanya sebesar 52,2% dipengaruhi oleh

faktor-faktor selain metode pembelajaran *role playing*. Hasil ini seirama dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil analisis data diketahui R Square sebesar 0,348 yang berarti bahwa penerapan model *role playing* mempengaruhi hasil belajar sebesar 34,8% sedang 65,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini [15].

Tabel 6. Persamaan Regresi

Model		Unstandardized Coefficients		t	Sig.
		B	Std. Error		
1	(Constant)	-2,671	10,987	-,243	,809
	Metode Role Playing	1,015	,139	7,281	,000

Dari tabel di atas diketahui nilai *constant* (a) sebesar -2,671, sedang nilai metode *role playing* (koefisien regresi) sebesar 1,015, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = -2,671 + 1,015X$$

Persamaan tersebut bisa diartikan bahwa: konstanta sebesar -2,671, memiliki pengertian bahwa nilai konsisten dari variabel hasil belajar adalah sebesar -2,671. Koefisien regresi X sebesar 1,015 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai metode *role playing*, maka nilai hasil belajar bertambah sebesar 1,015. Koefisien regresi tersebut memiliki nilai positif, maka bisa disimpulkan bahwa arah dari pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif. Pengujian hipotesis diketahui nilai t -hitung=7,281 > t -tabel=2,002 dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka bisa disimpulkan bahwa variabel *metode role*

playing (X) berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelatihan etika publik (Y), yang berarti hipotesis diterima. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa dari hasil penelitian diperoleh distribusi t yaitu t -tabel = 1,67 sedangkan t -hitung = 12,75, hal ini berarti bahwa nilai t -hitung berada pada daerah penolakan H_0 sehingga H_1 diterima pada taraf signifikan (α) = 0,05 dan H_0 ditolak [16]. Hal ini berarti metode pembelajaran *Role playing* pada pokok bahasan hukum Newton memberikan hasil belajar yang lebih tinggi pada siswa kelas X .

Berdasarkan pembahasan tersebut di atas menunjukkan bahwa pembelajaran mata pelatihan Etika Publik dengan menerapkan metode *role playing* bisa berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta latsar CPNS 2019, sebab dalam proses pembelajarannya, metode

role playing memberikan suasana yang menyenangkan, sehingga peserta lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Bila proses pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan, maka pemahaman peserta dalam materi Etika Publik akan meningkat.

SIMPULAN

Dari hasil data penelitian berdasarkan pengujian statistik yang sudah dilakukan, dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut: (1) Terdapat perbedaan antara nilai rata-rata hasil belajar kelas yang menerapkan metode *role playing* yakni sebesar 76,93 lebih tinggi 8,93 dibanding nilai rata-rata hasil belajar Etika Publik untuk kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional ceramah sebesar 68,00. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelatihan Etika Publik dibanding dengan metode ceramah. (2) Penggunaan metode pembelajaran *role playing* menghasilkan nilai *N-gain* sebesar 61,1%, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Etika Publik. Sementara kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional ceramah menghasilkan nilai *N-gain* sebesar 48,0%, yang artinya bahwa metode ceramah dinilai kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelatihan Etika Publik. (3) Penggunaan metode pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh sebesar 47,8% terhadap hasil belajar mata pelatihan Etika Publik, sedangkan sisanya sebesar 52,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor selain penggunaan metode pembelajaran *role playing*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada kepala BPSDM Provinsi DKI Jakarta yang telah

memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan improvisasi dalam proses pembelajaran sehingga bisa mewujudkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] UU No. 5, *tentang Aparatur Sipil Negara*. Jakarta: Sekretariat Negara RI., 2014.
- [2] Peraturan LAN-RI. No. 12, *tentang Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS)*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara RI., 2018.
- [3] S. S. Mukrimah. *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014.
- [4] H. Subagyo. *Role Play untuk Sekolah Menengah Kejuruan Semester 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Kemdikbud RI, 2013.
- [5] C. M. S. Sumantri dan D. B. Widjajanti. "Increasing HOTS and Student Belief Towards Mathematics Through Learning with a Role Playing Method". *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1320, no. 1, hal. 1–7, 2019.
- [6] N. N. T. Astrini, M. Sumantri, dan N. W. Rati. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berorientasi Tri Kaya Parisudha terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV". *J. Pendidik. IPS Indones.*, vol. 2, no. 2, hal. 86–95, 2018.
- [7] S. Utami, I. Wijianti, dan M. W. Ardhi. "Penerapan Metode Role Playing dengan Media Orkas (Organ Koran Bekas) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA Madrasah Ma'arif Al-Falah". *Florea J. Biol. dan Pembelajarannya*, vol. 3, no. 2, hal. 36–44, 2016.
- [8] N. Kertia. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Kelas X AP1 pada Pelajaran PPKN”. *J. Pedagog. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 1, hal. 25–32, 2019.
- [9] Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- [10] N. S. Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- [11] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [12] Z. Arifin. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012.
- [13] A. S. Dewi. “Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar”. *J. Persada Kaji. Ilmu Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 1, hal. 36–44, 2017.
- [14] N. Ika, M. Husna, D. T. Relita, dan Y. Suriyanti. “Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Perkoperasian”. *SOSIO-DIDAKTIKA Soc. Sci. Educ. J.*, vol. 6, no. 1, hal. 25–33, 2019.
- [15] S. Ariawan. “Countering Zeitgeist of Self-Centered through Role Playing Methods among Junior High School Students”. *IJECA (International J. Educ. Curric. Appl.)*, vol. 2, no. 3, hal. 44, 2019.
- [16] Z. I. Paudi. “Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *J. Pendidik. Sains Indones. (Indonesian J. Sci. Educ.)*, vol. 7, no. 2, hal. 111–120, 2019.