

## **PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA MATERI MENGAPRESIASI DAN MENINGKREASIKAN FABEL DI KELAS VII.A SMP NEGERI 1 BATU AMPAR TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**Sugeng Haryanto**

SMP Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya  
Corresponding Author: e-mail: sugengsh64@gmail.com

### **ABSTRACT**

Based on teaching experience in class VII.A of SMP Negeri 1 Batu Ampar regarding the identification of intrinsic elements in novels and dramas, various obstacles were found that came from teachers and students which had an impact on low learning outcomes. The obstacle in identifying the intrinsic elements of novels and dramas is the lack of students' interest in reading novels and dramas because reading novels and dramas takes quite a long time. This study aims to increase student learning activities by applying the role playing learning model during teaching and learning activities in Indonesian language learning in Class VII.A of SMP Negeri 1 Batu Ampar. The subjects in this study were class VII.A students of SMP Negeri 1 Batu Ampar with a total of 34 students. Based on this research, it was found that learning by applying the role playing learning model was effectively able to increase the learning activities of class VII.A students at SMP Negeri 1 Batu Ampar in Indonesian language subjects by increasing student learning activities in each cycle, namely; 66,76% in cycle 1, and 77,64% in cycle 2. Through the application of the role playing technique learning model, it was identified that there was an increase in student learning activities in learning Indonesian. The increase occurred because students had read books at home before studying so that during discussions students focused on learning. In addition, the teacher motivates students to participate in their team and the importance of having group discussions.

**Keywords:** Role Playing Learning Model; Learning Activities

### **ABSTRAK**

Berdasarkan pengalaman mengajar di kelas VII.A SMP Negeri 1 Batu Ampar mengenai identifikasi unsur instrinsik pada novel dan drama, ditemukan berbagai hambatan yang berasal dari guru dan siswa yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hambatan dalam mengidentifikasi unsur instrinsik novel dan drama yaitu kurangnya minat siswa untuk membaca novel dan drama karena untuk membaca novel dan drama dibutuhkan waktu yang cukup Panjang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran role playing selama kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas VII.A SMP Negeri 1 Batu Ampar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa

kelas VII.A SMP Negeri 1 Batu Ampar dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang. Berdasarkan penelitian ini, diperoleh bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran role playing secara efektif mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa kelas VII.A di SMP Negeri 1 Batu Ampar pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap siklus yaitu; 66,76% pada siklus 1, dan 77,64% pada siklus 2. Melalui penerapan model pembelajaran teknik bermain peran, teridentifikasi bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peningkatan terjadi karena siswa telah membaca buku di rumah sebelum belajar sehingga pada saat diskusi siswa fokus belajar. Di samping itu, guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam timnya dan pentingnya melakukan diskusi dengan kelompok.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Bermain Peran; Kegiatan Belajar

## PENDAHULUAN

Kemampuan menyimak informasi dengan baik amat penting dikuasai oleh siswa baik dalam kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran (Mana, 2017). Hal tersebut begitu penting karena siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan menyimak daripada kegiatan berbahasa lainnya. Selain itu, pemerolehan dan perkembangan bahasa berkaitan erat dengan kemampuan menyimak seseorang. Tidak keliru apabila dikatakan bahwa menyimak merupakan tindakan berbahasa yang paling dasar sebelum kegiatan berbahasa yang lainnya (Natsir, 2017).

Salah satu kompetensi dasar yang mesti dikuasai oleh siswa kelas 7 adalah kemampuan membaca pemahaman. Berdasarkan pengalaman mengajar di kelas VII.A SMP Negeri 1 Batu Ampar mengenai kemampuan siswa mengidentifikasi unsur instrinsik pada novel dan drama, ditemukan berbagai hambatan yang berasal dari guru dan siswa yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Hambatan dalam mengidentifikasi unsur instrinsik novel dan drama yakni kurangnya minat siswa kelas VII.A untuk membaca novel dan drama karena untuk melakukannya diperlukan waktu yang cukup lama karena ketebalannya. Apabila siswa kurang atau tidak gemar membaca, langkah awal untuk memahami isi novel dan drama itu tentu akan terhambat. Bagaimana mungkin siswa dapat memahami isi novel dan maksud drama apabila tidak dibaca.

Hambatan lain untuk memahami sebuah novel adalah karena novel merupakan salah satu karya sastra yang amat kompleks (Minderop, 2010). Untuk mampu memahami sebuah novel, siswa harus bisa mendeskripsikan unsur-unsur intrinsik secara lengkap. Setelah itu, siswa dapat menghubungkan keterkaitan setiap unsur dengan benar. Siswa harus dapat memahami alur novel yang mungkin saja sangat rumit. Membaca novel juga membutuhkan interpretasi dan imajinasi yang mendalam. Agar isi atau alur cerita dapat dinikmati dengan baik, dibutuhkan kepekaan rasa. Untuk itu, semua kemampuan membaca pemahaman novel juga sangat kompleks seperti unsur-unsur novel di dalamnya.

Namun, kenyataannya adalah siswa kelas VII.A SMP Negeri 1 Batu Ampar tidak demikian. Rata-rata siswa kelas VII.A hanya mampu

mendesripsikan penokohan dalam novel, sedangkan untuk alurnya, siswa masih menghadapi kesulitan dalam menentukan alur eksposisi/introduksi, intriks, klimaks, antiklimaks, dan konklusif. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa tidak fokus mendengarkan penjelasan guru. Mereka sibuk dengan kegiatan mereka sendiri.

Masalah di atas harus segera disikapi dengan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik siswa dapat meningkat. Diharapkan dengan peningkatan kualitas proses pembelajaran, hasil pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dapat meningkat pula. Salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah melalui model pembelajaran teknik bermain peran (Bermain Peran). Model bermain peran merupakan salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam model simulasi. Menurut (Dawson, 2007), simulasi merupakan suatu istilah umum yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

Setiap model pembelajaran memiliki tujuannya masing-masing dengan kesamaan visi utama yaitu untuk mencapai tujuan kompetensi yang diharapkan. Adapun tujuan Bermain Peran Menurut (Nuryati & Rangganis, 2022) “model Bermain Peran bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah”. Bermain Peran maksudnya adalah model pembelajaran bermain peran, yang mana dalam pelaksanaannya siswa memiliki peranannya masing-masing dalam suatu skenario yang telah diatur oleh guru.

Menurut (Kurniasih & sani, 2017) “Bermain peran adalah untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman siswa karena akan lebih jelas dan dihayati oleh siswa”. Sedangkan menurut (Uno & Mohamad, 2022) “Bermain Peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk Membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain”.

Aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan-kegiatan yang dikukan oleh siswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Ini bermakna bahwa tanpa adanya aktivitas, proses belajar tidak mungkin dapat terselenggara dengan baik. Aktivitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aktivitas menurut jenisnya yaitu aktivitas lisan, aktivitas menulis yaitu menulis laporan dan gagasan dan aktivitas motorik (Herlina et al., 2022).

Lebih lanjut, (Hartono, 2022) mengatakan bahwa aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Aktivitas belajar dapat dilihat dari kegiatan siswa

selama pembelajaran. Aktivitas belajar dapat dilihat dari aktivitas fisik dan mental siswa selama proses pembelajaran. Jika siswa sudah terlibat secara fisik dan mental, maka siswa akan merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Muhammad (Thobroni, 2011), menjelaskan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran yang terdiri dari gerakan, belajar pengetahuan, belajar memecahkan masalah, belajar informasi, belajar konsep, belajar keterampilan, serta belajar sikap. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan seperangkat tindakan siswa baik berupa mental maupun sikap yang dilakukan selama proses pembelajaran yang memiliki tujuan tertentu.

Ada berbagai faktor yang memengaruhi proses belajar. Akan tetapi, ia dapat digolongkan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri seseorang yang sedang belajar seperti faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dikelompokkan ke dalam tiga faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah (organisasi), dan faktor masyarakat (Tisngati & Meifiani, 2014). (Basri & Siregar, 2015; Halimah, 2017), juga menambahkan bahwa “baik buruknya situasi proses belajar mengajar dan tingkat pencapaian hasil proses instruksional itu pada umumnya bergantung pada faktor-faktor yang meliputi: 1. Karakteristik siswa 2. Karakteristik guru 3. Interaksi dan metode 4. Karakteristik kelompok 5. Fasilitas fisik 6. Mata pelajaran 7. Lingkungan alam sekitar.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui secara garis besar, faktor yang memengaruhi aktivitas belajar dikelompokkan ke dalam dua kategori faktor internal (dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa). Namun, kondisi tersebut tentunya berbeda-beda antara satu siswa dengan siswa lainnya, termasuk di dalamnya adalah cara belajar siswa.

Dari uraian tersebut di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Aktivitas belajar siswa kelas VII.A SMP Negeri 1 Batu Ampar dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran bermain peran pada materi mengapresiasi dan mengkreasikan fabel pada Tahun pelajaran 2021/2022. 2. Penerapan model pembelajaran bermain peran efektif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi mengapresiasi dan mengkreasikan fabel pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII.A SMP Negeri 1 Batu Ampar Tahun pelajaran 2021/2022.

## **METODE PENELITIAN**

Subjek penelitian ini adalah kemampuan meningkatkan motivasi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Batu Ampar. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan bahwa kelas VII.A SMP Negeri 1 Batu Ampar motivasi belajarnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang. Siswa merasa kesulitan dalam belajar sehingga siswa kurang respon terhadap pembelajaran di kelas. PTK dilakukan pada Siswa kelas VII.A, dengan jumlah siswa terdiri dari 34. Tindakan dilaksanakan dalam 2 siklus.

Kegiatan dilaksanakan dalam Semester Genap tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 09 Januari sampai dengan 14 Maret 2022. Dalam pelaksanaan tindakan, rancangan dilakukan dalam 2 siklus yang meliputi; (a) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

## PEMBAHASAN

### A. Model Pembelajaran Bermain Peran

Menurut (Thohir, 2019), bahwa “Metode Bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar bagi siswa. Siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan masyarakat. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Wulandari et al., 2021; Yohana et al., 2019). Guru sebagai perancang pembelajaran, merancang skenario yang akan diperankan oleh siswa, dengan demikian, kondisi belajar yang menyenangkan dan bermakna akan terwujud sehingga menyebabkan minat belajar siswa meningkat”.

Selanjutnya menurut (ROBIATUL ADAWIYAH, 2015) “metode bermain peran adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari”.

Kemudian menurut (Komalasari, 2011), “Bermain Peran adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan”.

### B. Siklus 1

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 9 Januari sampai dengan 16 Februari 2022 di SMP Negeri 1 Batu Ampar dengan jumlah Siswa 34 orang. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan.

Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar Siswa diberi aktivitas siswa1 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan Siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus 1. adalah seperti pada tabel berikut.

No	Nama Siswa	L/P	Skor
1	Aa'silah	P	70
2	Angel Aprilia	P	70
3	Amirudin	L	70

4	Bagus Sastrawan	L	70
5	Biaoty Indah Bunga Lestari	P	70
6	Christan Firzzy	L	70
7	Dikta	P	60
8	Feren Law	L	70
9	Fery	P	60
10	Fitria	P	70
11	Hafizah Oktaviani	P	70
12	Hengki	L	60
13	Jasper Owen	L	60
14	Julia	P	60
15	Laura	P	60
16	Linda	P	60
17	Maylisa	P	70
18	Muhammad Naufal	L	60
19	Muhammad Rohim	L	60
20	Nofia	P	70
21	Purianti	P	60
22	Ricksen	L	60
23	Rido	L	70
24	Riky Chandra	L	70
25	Rio Refandy	L	70
26	Seli	P	70
27	Sherly	P	70
28	Siti Pujiyani	P	70
29	Synia Christabella	P	70
30	Tiwi Al-Adawiyah	P	70
31	Veren	P	70
32	Vinska Aura Beryl	P	70
33	Wulandari	P	70
34	Yusandi	L	70
<b>Jumlah Total</b>		<b>34</b>	<b>2270</b>

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran diperoleh persentase nilai aktivitas belajar Siswa untuk pelajaran Bahasa Indonesia adalah 66,76 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal Siswa belum tuntas belajar, karena aktivitas yang dikehendaki yaitu 70 sesuai nilai KKM. Hal ini disebabkan karena Siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran.

### C. Siklus 2

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal aktivitas siswa2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 23 Februari sampai dengan 30 Maret 2022 di SMP Negeri 1 Batu Ampar tahun pelajaran 2021/2022. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus 1, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus 1 tidak terulang lagi pada siklus 2. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar Siswa diberi aktivitas siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan Siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah aktivitas siswa. Adapun data hasil penelitian pada siklus 2 adalah sebagai berikut;

No	Nama Siswa	L/P	Skor
1	Aa'silah	P	90
2	Angel Aprilia	P	85
3	Amirudin	L	70
4	Bagus Sastrawan	L	70
5	Biaoty Indah Bunga Lestari	P	75
6	Christan Firzzy	L	75
7	Dikta	P	70
8	Feren Law	L	90
9	Fery	P	80
10	Fitria	P	90
11	Hafizah Oktaviani	P	85
12	Hengki	L	70
13	Jasper Owen	L	70
14	Julia	P	75
15	Laura	P	75
16	Linda	P	70
17	Maylisa	P	80
18	Muhammad Naufal	L	80
19	Muhammad Rohim	L	70
20	Nofia	P	80
21	Purianti	P	80
22	Ricksen	L	70
23	Rido	L	80
24	Riky Chandra	L	80
25	Rio Refandy	L	70
26	Seli	P	80
27	Sherly	P	80
28	Siti Pujiyani	P	80

29	Synia Christabella	P	70
30	Tiwi Al-Adawiyah	P	90
31	Veren	P	80
32	Vinska Aura Beryl	P	70
33	Wulandari	P	80
34	Yusandi	L	80
<b>Jumlah Total</b>		<b>34</b>	<b>2640</b>

Berdasarkan data di atas diperoleh persentase nilai aktivitas siswa sebesar 77,64 % secara klasikal aktivitas belajar yang telah tercapai yaitu 70, sesuai nilai KKM. Hasil pada siklus 2 ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus 1. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus 2 ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran bermain peran, sehingga Siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga Siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Disamping itu, aktivitas ini juga dipengaruhi oleh kerja sama dari Siswa yang telah menguasai materi pelajaran untuk mengajari temannya yang belum menguasai.

Pada siklus 2 peneliti telah menerapkan model pembelajaran bermain peran dengan baik, dan dilihat dari aktivitas Siswa serta hasil belajar Siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindak lanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan model pembelajaran bermain peran, dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman Siswa terhadap materi yang disampaikan guru (persentase aktivitas belajar meningkat dari siklus 1, dan 2) yaitu; 66,76%; 77,64 %. Pada siklus 2 aktivitas belajar Siswa secara klasikal telah tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka hasil belajar Siswa untuk pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran hasilnya sangat baik. Hal itu tampak pada setiap pertemuan dari 34 orang Siswa pada saat penelitian ini dilakukan dengan nilai rata-rata mencapai 66,76%; 77,64 %.

Berdasarkan Kurikulum Tahun 2013, Siswa dikatakan tuntas apabila Siswa telah mencapai nilai standar KKM 70. Sedangkan pada penelitian ini, mencapai nilai 70 pada (siklus 2) telah tercapai sesuai target yang ditetapkan dalam Kurikulum 2013. Dengan demikian maka hipotesis yang diajukan dapat diterima.



**PENUTUP**

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajarn bermain peran efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII.A di SMP Negeri 1 Batu Ampar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditandai dengan peningkatan aktivitas belajar Siswa dalam setiap siklus, yaitu; 66,76% dan 77,64%. 2. Penerapan model pembelajaran bermain peran pada pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatnya aktivitas belajar siswa. 3. Penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kembali materi ajar yang telah diterima Siswa selama ini, sehingga mereka merasa siap untuk menghadapi pembelajaran berikutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Basri, B., & Siregar, N. A. (2015). *Peran Guru dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru* (Issue 2) [Journal:eArticle, Riau University]. <https://www.neliti.com/publications/32546/>
- Dawson, V. (2007). An Exploration of High School (12–17 Year Old) Students' Understandings of, and Attitudes Towards Biotechnology Processes. *Research in Science Education*, 37(1), 59–73. <https://doi.org/10.1007/s11165-006-9016-7>
- Halimah, A. M. (2017). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN TEKNIK KELILING KELAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 013 PAGARAN TAPAH DARUSSALAM. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4376>
- Hartono, J. (2022). *PORTOFOLIO DAN ANALISIS INVESTASI: Pendekatan Modul*.
- Herlina, E., Gatriyani, N. P., Galugu, N. S., Rizqi, V., Mayasari, N., Feriyanto, Junaidi, Nurlaila, Q., Rahmi, H., Cahyati, A., Wahyudi, Ratnadewi, Azis, D. A., & Saswati, R. (2022). *Strategi Pembelajaran*. TOHAR MEDIA.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan aplikasi*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Pembelajaran-kontekstual%3A-konsep-dan-aplikasi-%2F-Komalasari/bd482b8cc3786a6d62075ede0f16db343e96bc87>
- Kurniasih, I., & sani, berlin. (2017). *Ragam pengembangan model pembelajaran: Untuk peningkatan profesionalitas guru | Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*. Kata Pena. [//pustaka.kemdikbud.go.id%2Flibdikbud%2Findex.php%3Fp%3Dshow\\_detail%26id%3D37059](//pustaka.kemdikbud.go.id%2Flibdikbud%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D37059)
- Mana, L. (2017). PENGEMBANGAN RPKPS DAN SAP MENYIMAK BERBASIS PENDEKATAN CONTEKSTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL). *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.22202/jg.2016.v2i2.986>
- Minderop, A. (2010). *Psikologi Sastra: Karya, Metode, Teori, Dan Contoh Kasus*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Natsir, N. (2017). *HUBUNGAN PSIKOLINGUISTIK DALAM PEMEROLEHAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA*.
- Nuryati, N., & Ranganis, R. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.47766/seulanga.v3i2.939>
- ROBIATUL ADAWIYAH. (2015). *PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN PBL BERBASIS FAKTA (ROLE PLAYING VS PROBLEM SOLVING) DAN GENDER TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK DALAM MATERI LINGKUNGAN HIDUP* [Masters, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA]. <http://repository.unj.ac.id/30501/>

- Thobroni, M. (2011). *Belajar & pembelajaran: Pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional* (Cet. 1.). Ar-Ruzz Media.
- Thohir, M. F. (2019). PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN DALAM PENGAJARAN PKn. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(2), 42–47. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v2i2.2922>
- Tisngati, U., & Meifiani, N. I. (2014). Pengaruh Kepercayaan Diri Dan Pola Asuh Orang Tua Pada Mata Kuliah Teori Bilangan Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v1i2.109>
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Bumi Aksara.
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SD. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 283–290. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>
- Yohana, F. M., Pratiwi, H. A., & Susanti, K. (2019). Penerapan Metode Role Play Storytelling dengan Menggunakan Media Poster Pada Kemampuan Berbahasa Inggris Mahasiswa Desain Komunikasi Visual. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 3(1), Article 1.