

## **Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn pada Materi Sumpah Pemuda melalui Metode *Role Playing***

**Yohanes Aprilino Jehaut\*, Hegar Harini, Syamzah Ayuningrum**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

\*yohanes\_a@stkipkusumanegara.ac.id

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan metode *role playing* kelas VIII SMP Era Pembangunan Umat Ciracas. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII sebanyak 30 orang peserta didik penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2019/2020. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas VIII. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh pada setiap siklus dalam pembelajaran melalui metode *role playing* adalah siklus I aktivitas belajar peserta didik memiliki jumlah skor 66 dan 88 dengan persentase 37% dan 49%, pada siklus II memiliki jumlah skor 115 dan 134 dengan persentase 62% dan 74%, dan pada siklus III memiliki jumlah skor 153 dan 162 dengan persentase 85% dan 90%, ini dapat dikatakan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan metode *role playing*. Peneliti ini menyimpulkan bahwa belajar dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar PPKn pada materi sumpah pemuda.

Kata kunci: metode *role playing*, motivasi belajar.

### **PENDAHULUAN**

Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan mutu belajar peserta didik dalam kualitas kecakapan pengetahuan, sikap, pemahaman, keterampilan, daya fikir dan kemampuan lainnya. Artinya tujuan kegiatan belajar mengajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, menilai proses dan hasil belajar, termasuk dalam cakupan tanggung jawab Guru dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Memberikan motivasi terhadap peserta didik bukan hanya tanggung jawab kepala sekolah dan guru di sekolah, tetapi yang lebih penting adalah peranan orang tua di rumah dalam membantu kegiatan putra/putrinya, hal itu perlu dilakukan untuk menjaga agar motivasi yang tertanam pada diri peserta didik semakin kuat, terutama membantu kegiatan mengajar. Kegiatan belajar adalah merupakan proses dasar dari perkembangan manusia dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan secara kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang, melalui aktifitas belajar manusia juga menemukan sesuatu yang baru sebagai pengalaman karena belajar selalu melalui suatu proses dan bukan suatu hasil. Seperti yang terjadi di SMP Era Pembangunan Umat Ciracas

Jakarta Timur, pada saat peneliti menjelaskan pembelajaran PPKn tentang materi sumpah pemuda ada beberapa anak yang apatis seperti bermain dengan teman sebangkunya ada juga yang makan pada saat pembelajaran berlangsung bahkan ada yang main handphone, motivasi belajar di sekolah tersebut sangat rendah. Selain dari permasalahan di atas dan juga dari pengamatan awal di kelas VIII SMP ERA Pembangunan Umat telah di temukan gejala-gejala sebagai berikut : masih ada guru yang belum menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran, suasana belajar tidak kondusif, sebagian bermain pada saat guru menerangkan pembelajaran, pada waktu proses belajar mengajar berlangsung, masih ada guru yang cendrung memakai metode ceramah secara total, sehingga peserta didik merasa bosan dalam kegiatan belajar seperti adanya peserta didik yang tidur saat guru menyampaikan materi pelajaran. Seharusnya metode yang digunakan harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain dari permasalahan di atas dan juga dari pengamatan awal di kelas VIII SMP ERA Pembangunan Umat telah di temukan gejala-gejala sebagai berikut: masih ada guru yang belum menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran, suasana belajar tidak kondusif, sebagian bermain pada saat guru menerangkan pembelajaran, pada waktu proses belajar mengajar berlangsung, masih ada guru yang cendrung memakai metode ceramah secara total, sehingga peserta didik merasa bosan dalam kegiatan belajar seperti adanya peserta didik yang tidur saat guru menyampaikan materi pelajaran. Seharusnya metode yang digunakan harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

Menurut Mc. Donald (dalam Masni, 2017), motivasi mengandung tiga unsur penting yaitu: motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam diri pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dalam perubahan-perubahan tertentu di dalam sistem neuropsiologis dalam organisme manusia, misalnya, karena terjadi pembelajaran dalam sistem pembelajaran atau metode pembelajaran maka timbul motif untuk mengetahui metode yang baru. Menurut Sardiman (dalam Daud, 2012), ada tiga fungsi motivasi, yaitu: (1) Mendorong manusia untuk berbuat/bertindak. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan; (2) Menentukan arah kegiatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya; (3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Fungsi motivasi adalah: (1) mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar; (2) sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian yang diinginkan; (3) sebagai penggerak, artinya menggerakan tingkah laku seseorang (Manizar, 2015). Kuat lemahnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut: (1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan; (2) Menetukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan nya; (3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi

guna menyampaikan tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tertentu. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Adapun upaya meningkatkan motivasi belajar sebagai berikut: (1) Optimalosasi Penerapan Prinsip Belajar, (2) Optimalisasi Unsur dinamis Belajar dan Pembelajaran, (3) Optimalisasi Pemanfaatan Pengalaman dan Kemampuan Peserta didik, (4) Pengembangan Cita-cita dan Aspirasi Belajar. Materi Sumpah Pemuda Pengertian sumpah pemuda Setiap tanggal 28 oktober diperingati sebagai hari sumpah pemuda, sumpah pemuda merupakan salah satu tonggak utama dalam sejarah pergerakan kemerdekaan indonesia. Ikrar sumpah pemuda ini dianggap sebagai kristalisasi semangat untuk menegaskan cita-cita berdirinya negara indonesia. Sumpah pemuda berasal dari kata sumpah dan pemuda. Sumpah dapat diartikan sebagai janji. Janji merupakan sesuatu yang harus ditepatii. Jadi sumpah pemuda, artinya suatu janji para pemuda yang diucapkan pada kongres pemuda II di jakarta. Sumpah pemuda di ucapkan pada tanggal 28 oktober 1928. Sumpah pemuda dicetuskan pada tanggal 28 oktober 1928 sumpah pemuda merupakan tekad pemuda indonesia untuk mempersatukan seluruh bangsa indonesia. Dengan bersatu maka indonesia bisa kuat dan merdeka, isi sumpah pemuda antara lain: (1) Kami putra dan putri indonesia mengaku bertumpah darah yang satu tanah air indonesia; (2) Kami putra dan putri indonesia mengaku berbangsa yang satu bangsa indonesia; (3) Kami putra dan putri indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa indonesia.

*Role playing* atau bermain peran merupakan suatu teknik pembelajaran untuk menghadapi proses pemikiran dan perasaan yang menjemuk secara efektif. Sedangkan pengertian metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Lestari, 2019). *Role playing is a sosial activit, where imaginary people acting out in a imaginary environment*" berarti *role playing* dikatakan sebagai aktivitas sosial, dimana seseorang memainkan peran dengan mengimajinasikan lingkungan (Fine, 2002). Dalam metode ini murid memainkan peran sehingga mereka dapat menghayati sesuatu. Bermain peran yakni memainkan perannya dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kemungkinan-kemungkinan kejadian masa yang akan datang, menciptaka peristiwa mutakhir yang dapat dipercaya, atau menghayalkan situasi pada suatu tempat atau waktu tertentu (Fitriyah & Febyanto, 2015). Menurut Jeremy (1998) bahwa "*Role playing activities are those where students are asked to imagine that they are in different situation and act accordingly*" Kelemaan model *role playing* Metode *Role playing* memiliki kelemahan seperti metode-metode mengajar lainnya. Kelemahan metode bernain peran menurut Ratri adalah ketidakamanan anggota kelas artinya perlu kontrol yang ekstra dari guru dalam mengelola kelas, kesulitan-kesulitan interpersonal, penampilan yang tidak efektif karena reaksi negatif dari anggota lain. Menurut Sholihah (2014), hambatan dalam menggunakan metode bermain peran pada dasarnya adalah memerlukan kreativitas guru dalam membangun aturan dasar, mengeksplisitkan tujuan pembelajaran, membuat langkah-langkah yang jelas, mengambarkan skenario atau situasi, memotivasi untuk melakukan peran siswa supaya meminimalisir ketakutan tampil didepan publik. Kelebihan model *Role playing* Suatu metode tentunya punya kelebihan, begitu juga metode bermain peran menurut endah, mengungkapkan bahwa: kelebihan metode bermain peran adalah melibatkan

seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama secara utuh (Ansori, 2018). Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

Dari permasalahan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini Bagaimana metode *roleplaying* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn pada materi sumpah pemuda di SMP ERA Pembangunan Umat ? Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan pada materi sumpah pemuda melalui metode *Role playing* di SMP ERA Pembangunan Umat Ciracas Jakarta timur.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode *role playing* seperti yang dikatakan Penelitian tindakan bertujuan mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penggunaan langsung di dunia kerja atau dunia aktual lainnya. Penelitian ini mendaur ulang siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Waktu penelitian ini dilakukan terhitung selama 3 bulan sejak bulan Februari sampai dengan bulan April 2020 ditahun pelajaran 2020-2021 semester genap. Tempat penelitian dilakukan di kelas VIII semester genap di SMP ERA Pembangunan Umat Ciracas Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan tiga siklus setiap siklusnya melalui 4 tahapan, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Dilakukan dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi sumpah pemuda melalui metode *role playing*.

### **Sumber Data**

Data yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut: Sumber data kolaborator, yakni seorang guru yang berperan sebagai teman sejauh dalam penelitian, Sumber data Informant, yakni peserta didik kelas VIII di SMP ERA Pembangunan Umat jakarta timur yang berjumlah 30 peserta didik.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: (1) Angket, dalam proses pengumpulan data peneliti mengelompokkan setiap butir pertanyaan angket yang sesuai dengan aspek yang diamati; (2) Wawancara atau interview adalah proses tanya jawab dengan lisan dua orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik, yang satu melihat yang lain mendengarkan lewat telinganya sendiri; (3) Observasi, adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan langsung terhadap gejala-gelaja yang dihadapi baik pengamatan itu dilakukan dalam situasi buatan maupun apa adanya; (4) Dokumentasi, adalah suatu metode sebagai usaha penelitian atau penulisan terhadap benda-benda tertulis seperti buku, RPP, silabus pembelajaran, daftar peserta didik, majalah, dokumen, surat kabar, artikel, dan lain sebagainya.

### **Teknik Analisis Data**

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam analisis data seperti ini adalah sebagai berikut: (1) Reduksi Data. Pada langkah pemilihan data ini, pilihlah data yang relevan dengan tujuan perbaikan pembelajaran. Data yang tidak relevan dapat dibuang, dan jika dianggap perlu, guru peserta dapat menambahkan data baru dengan mengingat kembali peristiwa atau fenomena yang terjadi selama pelaksanaan rencana tindakan; (2) Deskripsi Data. Dalam kegiatan deskripsi data ini, data yang direduksi tersebut dipaparkan dengan tertata rapid an dengan narasi, grafik atau diagram jika dibutuhkan; (3) Verifikasi Data. Berdasarkan hasil deskripsi data maka dilakukan verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan disini dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada siklus 1 kesimpulan yang direvisi pada siklus II dan III. Kesimpulan pertama sampai dengan terakhir harus terkait.

### **Kriteria Keberhasilan Penelitian**

Keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari perubahan sikap dan prilaku. Peneliti menetapkan kriteria keberhasilan penelitian yang digunakan sebagai dasar keberhasilan suatu tindakan yang dilakukan. 75% berhasil, maka tercapai tujuan penelitian.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Deskripsi Pra Tindakan**

Tahap pra tindakan ini dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada dilapangan sebelum peneliti melakukan proses penelitian. Dari hasil pengamatan yang dilakukan secara langsung didalam kelas, peneliti menemukan beberapa kendala selama kegiatan proses pembelajaran PPKn sebagai berikut: Peserta didik ketika diberi materi terkesan ramai dan bermain sendiri dengan temannya, Pada proses pembelajaran kurangnya media yang digunakan oleh guru terkesan peserta didik hanya mendengarkan saja, Tidak semua peserta didik memahami materi yang diajarkan oleh guru.

### **Deskripsi Tindakan**

Dalam melakukan tindakan, maka waktu disesuaikan dengan kegiatan belajar mengajar dikelas VIII SMP Era Pembangunan Umat Ciracas Jakarta timur terutama mata pelajaran PKn. Secara singkat penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meninggikan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

### **Siklus I**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap tingkat motivasi belajar peserta didik dan berpedoman pada kriteria yang ditetapkan, pada siklus 1 pertemuan 1 menunjukan bahwa motivasi belajar peserta didik tergolong rendah dengan skor 60 dengan rata-rata presentase 33%. Hasil pengamatan tersebut setelah dianalisis dan diskusikan dengan obsever ditemukan banyak kelemahan, bisa dikatakan seluruh

indikator pengukuran motivasi belajar peserta didik yang dilakukan oleh peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung terdapat banyak kelemahan. Sedangkan pada pertemuan 2, tingkat motivasi belajar peserta didik terjadi peningkatan sebanyak 13%. Dimana rata-rata presentase pada pertemuan pertama 33% , sedangkan presentase pertemuan kedua 46%.

### **Siklus II**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siklus II, apabila dibandingkan dengan interval dan kategori motivasi peserta didik yang ada pada siklus 1 pertemuan pertama dan pertemuan kedua dapat dikatakan adanya peningkatan sehubungan dengan motivasi yang terdapat pada siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Dimana pada siklus 1 pertemuan pertama memiliki jumlah skor 60 dan rata-rata presentase 33% dan pertemuan kedua memiliki jumlah skor 90 dan rata-rata presentase 46%. Sementara pada siklus II pertemuan pertama memiliki jumlah skor 120 dan rata-rata presentase 62%, sedangkan pertemuan kedua memiliki jumlah skor 135 dan rata-rata presentase 75%. Peningkata pada siklus II ini antara lain disebabkan oleh meningkatnya pengetahuan terhadap penenrapan metode bermain peran dan peserta didik sudah mulai serasi dengan penerapan metode bermain peran.

### **Siklus III**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siklus III dapat dilihat bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan yang sangat signifikan dan sangat memuaskan dimana pada siklus III pertemuan pertama memiliki jumlah skor 145 dengan rata-rata 24 dan presentase 539 dengan rata-rata presentase 81%, sedangkan pertemuan kedua memiliki jumlah skor 162 dengan rata-rata 27 dan presentase 539 dengan rata-rata presentase 90%..

## **PEMBAHASAN**

Proses belajar mengajar PPKn peserta didik kelas VIII SMP Era Pembangunan Umat Ciracas Jakarta melalui penerapan metode bermain peran sebelum tindakan, selama tindakan dan setelah tindakan. Berdasarkan data yang diperoleh dari obsever perkembangan aktivitas peneliti, aktivitas peserta didik dan motivasi belajar peserta didik dalam penerapan metode bermain peran dalam setiap siklus berbeda-beda. rata-rata aktivitas peneliti pada siklus I pertemuan pertama adalah berada pada kategori kurang baik dengan rata-rata 23. Pada siklus I pertemuan kedua diperoleh rata-rata nilai 28 dikategorikan kurang baik. Selanjutnya pada siklus II pertemuan pertama diperoleh rata-rata nilai 32 dengan kategori baik, pada siklus II pertemuan kedua diperoleh rata-rata nilai 37 dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus III pertemuan pertama diperoleh rata-rata nilai 38 dengan kategori sangat baik dan siklus III pertemuan kedua diperoleh rata-rata nilai 40 dengan kategori sangat baik. Sehingga secara keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti terjadi peningkatan setiap siklus dan pertemuannya sehingga diperoleh rata-rata nilai 33 atau dengan kategori sangat baik.

Kelemahan-kelemahan penerapan metode bermain peran siklus I tersebut diperbaiki pada siklus II ternyata memiliki peningkatan walaupun belum mencapai hasilnya seperti yang diharapkan, namun dengan demikian motivasi

belajar peserta didik dapat meningkat. Belum tercapai target yang diinginkan baik itu pada siklus I maupun siklus II dilakukan kembali perbaikan pada siklus III, dan ternyata dapat mencapai tingkat yang sempurna. Dimana motivasi belajar peserta didik mencapai indikator penelitian yang telah ditetapkan yaitu 90% peserta didik mencapai standar ketuntasan belajar minimal. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik pada siklus III dibandingkan dengan sebelum penerapan disiplin dalam proses belajar mengajar maupun pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dibawakan peneliti dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi. Artinya perencanaan pembelajaran yang dibuat sesuai untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar peserta didik yang terjadi didalam kelas sebelumnya. Selanjutnya ada peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn dari sebelumnya ke siklus I dan siklus II serta siklus III menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Era Pembangunan Umat Ciracas. Kondisi ini akan meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik di dalam kelas yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajarnya..

## **KESIMPULAN**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi sumpah pemuda VIII semester genap. Bawa penerapan metode bermain peran berdasarkan hasil penelitian dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, membuat daya pikir peserta didik semakin kreatif, menghilangkan rasa malu peserta didik dalam bertanya, khususnya dalam mata pelajaran PKn. Hal ini ditunjukan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada prsoses pembelajaran siklus III aktivitas belajar peserta didik serta motivasi belajar peserta didik mencapai skor yang memuaskan. Metode bermain peran juga dapat merangsang peserta didik untuk aktif, kreatif, kritis, inovatif dalam belajar kelompok dikelas. Metode bermain peran juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya akan menunjang peningkatan pencapaian motivasi belajar. Selain itu metode bermain peran yang digunakan dalam pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan juga dapat menghilangkan rasa malu atau ragu-ragu peserta didik untuk bertanya baik kepada teman maupun kepada peneliti. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII semester genap pada materi sumpah pemuda di SMP Era Pembangunan Umat ciracas jakarta timur..

## **REFERENSI**

- Ansori, A. (2018). Inovasi Pembelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Metode Role Play Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 53-63.

- Daud, F. (2012). Pengaruh kecerdasan emosional (EQ) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Biologi siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 19(2), 243-255.
- Jeremy, H. (1998). *Teach English*. USA: Longman.
- Fine, G. A. (2002). *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. USA: University of Chicago Press.
- Fitriyah, C. Z., & Febyanto, H. (2015). Model bermain peran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips di sekolah dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 34-40.
- Lestari, P. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal Ilmiah Rinjani: Media Informasi Ilmiah Universitas Gunung Rinjani*, 7(2), 88-98.
- Manizar, E. (2015). Peran guru sebagai motivator dalam belajar. *Tadrib*, 1(2), 204-222.
- Masni, H. (2017). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34-45.
- Sholihah, F. U. (2014). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada materi PKn Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1-9.