

## Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di TPA Hidayatul Mubtadi'ien

Ade Husnaeni<sup>1</sup>, Sishka Putri Sayekti<sup>2</sup>, Hyifa Mufida<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Al Hamidiyah Jakarta

Korespondensi Penulis. E-mail: [adehusnaenii@gmail.com](mailto:adehusnaenii@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to improve effective learning in SKI subjects at TPA Hidayatul Mubtadi'ien Depok, by going through the role playing method. This research was conducted using PTK research (Classroom Action Research). Data collection is carried out descriptively in the form of descriptions of learning activities. The results of this study show that the factors that influence effective learning are method factors, and this time the researchers applied the role playing method. The conclusion of this study is that the role play method can increase the effectiveness of learning, this seems to increase the effectiveness of students. In cycle I to low student effectiveness with 50.8% completeness, while in cycle II to student effectiveness increased with 89.4% completeness. In this learning learning can be carried out well, teachers can apply learning methods that involve all students. Engagement will result in variety and interaction in the learning process.*

*Keyword : Effective, Method, Learning*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran SKI di TPA Hidayatul Mubtadi'ien Depok, dengan melalui metode *role playing*. Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian PTK ( Penelitian Tindakan Kelas ). Pengumpulan data yang dilakukan secara deskriptif berupa deskripsi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi pembelajaran efektif adalah faktor metode, dan penelitian kali ini peneliti menerapkan metode *role playing*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode role play dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, hal ini tampak meningkatkan ke efektifan siswa. Pada siklus 1 ke efektifan siswa rendah dengan ketuntasan 50,8 %, sedangkan pada siklus ke II ke efektifan siswa meningkat dengan ketuntasan 89,4 %. Dalam pembelajaran ini pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa. Keterlibatan akan menghasilkan variasi dan interaksi dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Efektif, Metode, Pembelajaran

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Hal ini dimungkinkan melalui pendidikan seseorang dapat mempelajari segala sesuatu yang tidak diketahuinya untuk mencapai keberhasilan dalam tujuan hidupnya. Pendidikan yang menunjang pembangunan masa depan adalah pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai masalah kehidupan. Pendidikan bertujuan untuk memperluas potensi kesadaran dan keterampilan peserta didik.

Tujuan pendidikan sangat mengakar, karena manusia berkembang menurut perkembangannya sendiri sejak dalam kandungan, saat lahir dan dewasa. Pendidikan sejak dini diamanatkan oleh UU 20 Sisdiknas tahun 2003 yang menyebutkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan kepribadian dan daya diri sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik. (Rini, Universitas, and 2013 n.d.)

Belajar merupakan suatu kebutuhan manusia. Beberapa pendapat mengatakan bahwa manusia adalah makhluk belajar, maka didalam diri manusia memiliki potensi untuk diajar. Secara umum belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan seseorang. Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan dan pengalaman sebagai perubahan perilaku dan daya tanggap yang relatif tetap atau permanen yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungan. (Soedirman and 2020 n.d.)

Pembelajaran adalah perpaduan antara peserta didik dan guru, bahan pengajaran dan alat bantu belajar, ruangan, audio visual pelajaran, dan proses yang saling berinteraksi untuk mencapai pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik diperlukan pembelajaran yang efektif.

Efektif dapat menimbulkan perubahan yang membawa efek, makna, dan manfaat tertentu. Pada saat yang sama, pembelajaran yang efektif dicirikan oleh fakta bahwa fokusnya adalah pada pemberdayaan siswa secara aktif. Pembelajaran yang efektif adalah Proses belajar mengajar yang tidak hanya terfokus pada hasil yang dicapai siswa, tetapi juga efektivitas belajar mengarah pada pengetahuan yang baik, kecerdasan, tekad, peluang, kualitas dan mendorong perubahan perilaku dan yang mempengaruhi kehidupan mereka dapat diterapkan. (At-Tafkir and 2018 n.d.)

Sejarah kebudayaan Islam adalah salah satu pelajaran yang memuat referensi mengenai perkembangan kehidupan manusia Islam dalam konteks ibadah, shalat dan perkembangan agama Islam yang berlandaskan pada akidah. Sejarah kebudayaan Islam adalah peristiwa masa lalu yang meliputi peradaban dan kebudayaan Islam. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan subbab dari pendidikan agama Islam yang membahas tentang sejarah, kebudayaan dan peradaban umat Islam di masa lampau.

Tujuan dan Keuntungan mempelajari sejarah kebudayaan Islam adalah untuk mengetahuinya lebih dalam tentang kehidupan dan peristiwa sejarah umat Islam di masa

lampau serta menambah pengetahuan, pemahaman, pengalaman dan pembelajaran untuk masa yang akan datang.

Dari hasil penelitian awal yang dilakukan peneliti di TPA Muhtadi'ien yaitu metode pembelajaran yang digunakan terlalu monoton sehingga membuat sebagian besar siswa cepat mengantuk dan bosan. Untuk menghilangkan rasa-rasa tersebut siswa banyak yang bercanda, ngobrol, dan bermain dengan teman-temannya.

Dan permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran adalah guru menjelaskan materi dengan cara yang monoton sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif. Pembelajaran menjadi tidak terarah, yang berarti tujuan pendidikan tidak tercapai. Guru jarang juga menyelesaikan tugas, yang dapat melemahkan keterampilan siswa menjadi berkurang. (... and 2023 n.d.)

Maka untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan solusi terbaik yaitu mencoba untuk mengganti metode pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menemukan metode yang tepat yaitu menggunakan metode pembelajaran *role play*.

*Role Playing* adalah salah satu pelajaran berdasarkan pengalaman. Karena dalam permainan *role playing*, anak dapat dengan bebas mengungkapkan perasaannya melalui kata-kata atau gerakan. *Role playing* adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran dan menguasai mata pelajaran berlandaskan kreativitas dan luapan, untuk mengekspresikan imajinasi seseorang, dan terlibat pembelajaran mata pelajaran tersebut, tidak dengan batasan verbal dan gerak, tetapi tidak di luar materi pelajaran. Penggunaan *role playing* memungkinkan siswa untuk aktif belajar melalui *role playing*. (pendidikan Dasar and undefined 2007 n.d.)

Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam penelitian ini diputuskan judul “Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran SKI di TPA Hidayatul Muhtadi'ien”

## **2. Metode**

### **2.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu merupakan penelitian yang mengimplementasikan tindakan-tindakan yang dilaksanakan oleh guru di ruangan kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara pengamat dan peneliti serta guru atau peneliti dan siswa. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk mengidentifikasi masalah kelas dan memberikan solusinya. Menurut Hopkins Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang menggabungkan perintah penelitian dengan langkah-langkah konkrit, kegiatan pendisiplinan penelitian, atau upaya sendiri untuk memahami apa yang terjadi dalam proses. (Penelitian et al. n.d.)

## 2.2 Subjek dan Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah tempat peneliti dalam mengkaji informasi, yaitu TPA Muftadi'ien Depok. Subyek penelitian ini adalah 19 siswa kelas 6 SD, 10 perempuan dan 19 laki-laki di TPA Hidayatul Muftadi'ien.

## 2.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan bersifat deskriptif berupa deskripsi kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari Siklus 1 dengan 2 pertemuan dan Siklus 2 dengan 2 pertemuan. Penelitian melibatkan empat kegiatan utama: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Metode dan pengumpulan data menggunakan instrumen tes bakat atau keterampilan. Dimana dalam pembelajaran ini siswa langsung memerankan suatu masalah yang ditetapkan oleh guru dan siswa di berikan kesempatan bagian mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Hasil

#### 3.1 Perencanaan

Perencanaan pembelajaran di TPA Hidayatul Muftadi'ien Depok menggunakan metode *role play* untuk meningkatkan ke efektifan pembelajaran mata pelajaran SKI. Dilaksanakan empat kali pertemuan. Perencanaan di buat oleh peneliti dan guru. (1) menyusun rencana pendidikan pembelajaran, (2) memilih metode pendidikan, dan (3) menyusun penilaian.

Tujuan dari penelitian ini adalah setelah menyelesaikan pembelajaran diharapkan siswa dapat memahami dan menghafal materi serta melatih untuk lebih kreatif dan membangun generasi seniman yang akan digunakan oleh sekolah tersebut.

#### 3.2 Pelaksanaan

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dua siklus dan empat waktu pertemuan, dengan 30 menit disediakan untuk setiap pertemuan. Adapun kegiatan awal pada pembelajaran tersebut guru menyampaikan perencanaan pembelajaran. Kegiatan ini berjalan selama 5 menit.

Pertunjukan utama berlangsung selama 25 menit. Kegiatan ini siswa dapat membawakan metode yang sudah di susun oleh guru yaitu metode *role playing*. Untuk meningkatkan ke efektifan pembelajaran guru melibatkan semua siswa untuk bermain peran. Dan guru memberikan keadaan belajar yang memuaskan bagi siswa dengan cara mengatur atau mengubah kelas menjadi semenarik mungkin.

Pada kegiatan akhir setiap kelompok menyimpulkan hasil dari pembahsan. Dan guru memberi hadiah/applause bagi setiap kelompok yang sudah menampilkan dengan baik. Pada kegiatan akhir berlangsung selama 5 menit.

### 3.3 Observasi

Peneliti melihat berdasarkan hasil penelitian keefektifan siswa pada pembelajaran SKI dapat meningkat dengan diterapkan metode Role Playing. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan jumlah hasil observasi sebagai berikut:

Hasil Penelitian Penerapan metode role playing dapat meningkatkan pembelajaran yang efektifitas pada mata pelajaran SKI di TPA Muntadi'ien.

NO	Indikator <i>Role Playing</i>	PRA SIKLUS	SIKLUS 1	SIKLUS 2
1	Partisipasi	36,8 %	52,6 %	89,4 %
2	Penghayatan Peran	21 %	52,6 %	84,2 %
3	Kerjasama	42,1 %	47,3 %	94,7 %

Data dalam tabel 1 menunjukkan. Keefektifan dalam pembelajaran pada TPA muntadi'ien Depok mengalami peningkatan.

Sebelum tindakan dilakukan keefektifan pembelajaran dengan kriteria partisipasi 36,8%, penghayatan peran 21,0%, kerjasama 42,1%. Pada siklus 1 keefektifan pembelajaran mengalami peningkatan dengan kriteria partisipasi 52,6%, penghayatan peran 52,6%, kerjasama 47,3%. Pada siklus 2 keefektifan pembelajaran lebih mengalami peningkatan lagi sehingga kriteria mencapai partisipasi 89,4%, penghayatan peran 84,2%, kerjasama 94,2%. Pada siklus 1 ke efektifan siswa rendah dengan ketuntasan 50,8 %, sedangkan pada siklus ke II ke efektifan siswa meningkat dengan ketuntasan 89,4 %. Berdasarkan data Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian tindakan ini yang berbunyi “Penerapan metode role playing untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran SKI di TPA Muntadi'ien” dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode *role playing*.

## Pembahasan

### Pembelajaran Efektif

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat belajar dengan mudah dan nyaman serta mencapai hasil belajar yang diharapkan. Pembelajaran efektif adalah pendidikan yang mampu menghasilkan pembelajaran yang berkualitas, yaitu pembelajaran yang menuntut peran serta dan penghargaan siswa secara mendalam.

Meningkatkan Pembelajaran yang Efektif salah satu masalah dalam dunia pendidikan kita adalah belajar yang lemah. Dalam belajar, anak kurang termotivasi untuk berkembang lebih lanjut dalam keterampilan berpikir. Pembelajaran di kelas didasarkan pada kesanggupan anak dalam menyimpan penjelasan. Pengetahuan siswa dipaksa untuk memikirkan dan mengumpulkan berbagai penjelasan tanpa harus mengerti dan menghubungkan informasi yang diingatkannya dengan kehidupan sehari-hari. (System and 2019 2019)

Pembelajaran yang efektif ini tentu saja dilandasi oleh rencana guru yang matang secara mendasar baik dari segi tujuan pendidikan, hubungan, strategi dan model, media pembelajaran, dan kemauan yang tangguh untuk mengajar siswa. Pembelajaran yang efektif tentunya di dukung oleh guru yang efektif dalam proses pengajaran. Peran guru dalam pengelolaan kelas ini dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif. Guru harus peka terhadap masalah pembelajaran dan mengidentifikasi tujuan yang juga dapat diterapkan untuk pembelajaran selanjutnya. (Husnaeni et al. n.d.)

Karakteristik Pembelajaran Yang Efektif, untuk mencapai hasil belajar yang efektif, dalam cara pembelajaran, oleh sebab itu harus mengetahui ciri cirinya. Mengenai pembelajaran yang efektif dengan karakteristiknya (Slameto, 1995 : 94): 1). Aktiflah dalam belajar baik secara mental maupun fisik. Aktivitas mental diekspresikan dalam pengembangan keterampilan kecerdasan dan pemikiran kritis. Dan secara fisik misalnya mengumpulkan pelajaran, membuat peta dll. 2). Metode yang berbagai bentuk, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat pelajaran menjadi hidup, 3). Motivasi guru untuk belajar di kelas. Semakin tinggi motivasi seorang guru, semakin banyak siswa termotivasi untuk belajar secara aktif, 4). Suasana demokratis yang berlaku di sekolah menciptakan suasana kebersamaan, menghargai, memahami kebutuhan siswa, toleran, memberikan peluang kepada siswa untuk belajar mandiri dan menghargai pendapat orang lain, 5). Pendidikan sekolah harus dikaitkan dengan kehidupan berwujud, 6). Mendorong belajar berinteraksi dengan melepaskan kepada mereka untuk menemui sendiri, mendorong konsisten terhadap aktivitas dan membangun kemampuan diri sehingga anak tidak bergantung kepada siapa pun, 7). Bantuan perbaikan dan diagnosa pada kesusahan belajar yang timbul, memecahkan faktor pemicu dan memberikan pengajaran remedial sebagai perbaikan.

Keadaan Pembelajaran Yang Efektif, Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang membekali peserta didik dengan kemampuan, pemahaman dan perilaku tertentu, juga pembelajaran yang disukai peserta didik. Suasana belajar yang efektif, peserta didik dapat belajar dengan nyaman dalam keadaan yang sesuai tanpa tekanan dan dalam keadaan belajar yang kondusif.

Dalam mewujudkan keadaan yang baik, guru harus mengamati dua hal, yaitu (1) kondisi internal adalah kondisi yang ada dalam diri siswa itu sendiri, seperti kesehatan, keselamatan, ketenteraman, dan lain-lain. (2) Kondisi eksternal, yaitu kondisi yang ada di luar diri seseorang, seperti kebersihan, pencahayaan, dan kondisi lingkungan fisik lainnya. Pembelajaran yang efektif membutuhkan lingkungan fisik yang baik dan teratur, misalnya kantor harus bersih, tanpa bau yang dapat mengganggu kefokusannya saat pembelajaran berlangsung, ruangan tidak gelap dan tidak mengganggu mata serta keterampilan yang dibutuhkan untuk belajar cukup atau sempurna untuk menciptakan keadaan belajar yang efektif. Dalam pencapaian dan pelaksanaan tujuan pembelajaran yang efektif, seseorang harus bertindak sedemikian rupa agar pembelajaran yang diinginkan tercapai, yaitu melalui pembelajaran yang efektif. Untuk meningkatkan metode pembelajaran yang efektif, diperlukan bimbingan dari guru. (Pembelajaran and Efektif 2018)

Sebagai pembimbing, guru diharapkan mampu mewujudkan kondisi strategis yang memfasilitasi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. 1). Mengaitkan siswa dengan cara

aktif, 2). untuk membangkitkan ketertarikan siswa, 3). Menciptakan semangat siswa, 4). Penyediaan layanan pribadi siswa, 5). Siapkan dan gunakan media pembelajaran yang berbeda saat belajar. (At-Tafkir and 2018 2019)

### **Metode *Role Playing***

Metode *role playing* adalah suatu pendekatan untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajar. Dengan menggunakan metode *role playing*, siswa mencoba menelaah permasalahan hubungan manusia melalui representasi mereka.

Dalam penelitian metode *role playing* sangat diminati siswa karena memudahkan penelitian bagi peneliti. Selain itu, setelah dilakukan kajian dengan seluruh data olahan, terbukti bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan pembelajaran pada mata pelajaran SKI. (Sosial et al. n.d.)

### **Langkah – Langkah Metode *Role Playing***

Guru yang berpengalaman biasanya memakai drama, informasi, dan bentuk drama lainnya untuk melibatkan siswa dalam menyajikan informasi baru. Aktivitas bermain peran dapat dibagi menjadi lima fase, yaitu:

- a. Saat membuat permainan *role playing* baru di kelas, guru sebelumnya harus menjelaskan cara penerapan dan menetapkan siswa mana yang benar memainkan permainan tertentu yang hanya dilakukan di depan kelas,
- b. Perencanaan dan pembicaraan aktivitas yang dilaksanakan oleh guru, dimana guru melaksanakan keadaan dan masalah yang akan diperankan,
- c. *Role Playing*, dalam pertunjukan pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilaksanakan sedemikian rupa,
- d. Saat permainan peran mencapai klimas, guru dapat menghentikan drama tersebut. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan kemungkinan solusi atas permasalahan yang akan dipecahkan secara umum, sehingga masyarakat memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan mengevaluasi peran tersebut,
- e. Diskusi atau penjelasan setelah bermain peran. Dalam diskusi, guru dan siswa dapat membuat komentar, kesimpulan atau catatan tentang kemajuan *role playing* untuk meningkatkan lebih lanjut. (... and 2019 2019)

### **Kelebihan Metode *Role Playing***

Kelebihan pada metode pembelajaran *Role Playing* yaitu :

- a. Siswa mampu untuk menguasai dan memikirkan materi permainan,
- b. Siswa dilatih inisiatif dan kreatifitas,
- c. Bakat terpendam siswa dapat dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat lahir generasi seniman yang dimanfaatkan oleh sekolah ,
- d. Kerja sama dapat diperkuat dengan cara yang terbaik untuk mengajar siswa mengevaluasi pekerjaan atau pembelajaran peserta didik lain,

- e. Peserta didik mendapatkan pengetahuan dan memperoleh bertanggung jawab satu sama lain,
- f. Bahasa yang mereka gunakan Siswa diajarkan bahasa yang baik sehingga orang lain dapat memahaminya.

### Kelemahan Metode *Role Playing*

Kelemahan pada metode *Role Playing* Yaitu :

- a. Beberapa siswa yang tidak berpartisipasi dalam *role playing* menjadi kurang aktif,
- b. Memerlukan banyak waktu untuk mempersiapkan dan memahami isi pelajaran serta menyelesaikan pertunjukan,
- c. Membutuhkan waktu yang banyak dan cukup waktu. ruang gerak, jika permukaan permainan sempit, kebebasan gerak pemain dibatasi,
- d. Kelas lain sering terganggu dengan ucapan gaduh tokoh dan masyarakat, terkadang tepuk tangan, dll. (Pendas and 2015 n.d.)

### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian tindakan ini yang berbunyi “Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran SKI di TPA Muntadi’ien” dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode *role playing*. Pada siklus I ke efektifan siswa rendah dengan ketuntasan 50,8 %, sedangkan pada siklus ke II ke efektifan siswa meningkat dengan ketuntasan 89,4 %. Pada penelitian ini pembelajaran dilakukan dengan baik, guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang mengaitkan semua siswa. Keterlibatan akan menghasilkan variasi dan interaksi dalam proses pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- APH Zaidah-Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu, and undefined 2023. n.d. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Gallery Walk Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa.” *Journal.Iainsinjai.Ac.Id*.
- ZI Paudi-Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of, and undefined 2019. 2019. “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal.Unsyiah.Ac.Id* 7(2):111–20.
- At-Tafkir, F. Fakhurrrazi-, and undefined 2018. 2019. “Hakikat Pembelajaran Yang Efektif.” *Journal.Iainlangsa.Ac.Id* 8700(2).
- At-Tafkir, F. Fakhurrrazi-, and undefined 2018. n.d. “Hakikat Pembelajaran Yang Efektif.” *Journal.Iainlangsa.Ac.Id*.
- Husnaeni, A., S. Putri, ... AP Wahyudi-Journal of Education, and undefined 2023. n.d. “Efektivitas Strategi Guru Mengatasi Masalah Attention Getting Behavior Siswa Menggunakan Perubahan Perilaku Di SDIT Bina Mulia.” *Ejournal.Indrainstitute.Id*.

- Jamaluddin, J., Judrah, M., Islamiah, D., & Mytra, P. (2022). Evaluasi Proses Pembelajaran PAI Melalui Model CIPP Di UPT SMA Negeri 4 Sinjai. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 3(1), 62-74.
- Pembelajaran, Proses, and Yang Efektif. 2018. "Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif." *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh* 8700(2).
- Pendas, A. Yanto-Jurnal Cakrawala, and undefined 2015. n.d. "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS." *Unma.Ac.Id*.
- pendidikan Dasar, T. Kartini-Jurnal, and undefined 2007. n.d. "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi." *File.Upi.Edu*.
- Penelitian, Pentingnya, Tindakan Kelas, Bagi Guru, Dalam Pembelajaran, | Jurnal, Auladuna Pentingnya, Penelitian Tindakan, Kelas Bagi Guru, Anisatul Azizah, and Fayakunia Realita Fatamorgana. n.d. "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran." *Ejournal.Inaifas.Ac.Id*.
- Rahman, H., Mytra, P., Yusuf, F., & Syamsuddin, A. F. (2023). ANALISIS EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN VIRTUAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR DAN PERGURUAN TINGGI. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 8(1), 1-6.
- Rini, YS, JPS Tari-Jogyakarta: Pendidikan Dan Seni Universitas, and Undefined 2013. n.d. "Pendidikan: Hakekat, Tujuan, Dan Proses." *Staff.Uny.Ac.Id*.
- Soedirman, R. Festiawan-Universitas Jenderal, and undefined 2020. n.d. "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran." *Academia.Edu*.
- Sosial, Pengetahuan, Di Kelas, V. Sdn, Cileunyi I. Kecamatan, Cileunyi Kabupaten, Bandung Tien, and Kartini Abstrak. n.d. "Efektifitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu." *Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id*.
- System, I. Junaedi-JISAMAR (Journal of Information, and undefined 2019. 2019. "Proses Pembelajaran Yang Efektif." *Journal.Stmikjayakarta.Ac.Id* 8700(2).