

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DIPADUKAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PEMASARAN

¹Vito Christian Umbu Gori, ²Sudarno

¹² Universitas Sebelas Maret

¹² vitochristian14@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve the learning outcomes of Marketing Basics students in class X Marketing 3 SMK Negeri 1 Surakarta in the 2023/2024 academic year through the application of the role playing model combined with video tutorials. This research is a Classroom Action Research. The subjects of this action research are students of class X PM 3 at SMK Negeri 1 Surakarta. The data collection techniques used were tests and non-tests. The data analysis used was descriptive comparative, qualitative, and quantitative. The research procedure includes stages (a) planning, (b) action, (c) observation, and (d) reflection. Pre-cycle learning outcomes were seen with an average score of 60.00 with a percentage of completeness of 43%. Learning outcomes increased in cycle I with an average score of 69.80 with a percentage of completeness of 46% and then increased in cycle II with an average score of 84.22 with a percentage of completeness of 97% in Marketing Basics subjects, so it can be seen that in each cycle it has increased, 75% of students have reached the minimum completeness criteria of 76. The results of this study indicate that the application of the role playing model combined with video tutorials can improve the learning outcomes of X Marketing class students of SMK Negeri 1 Surakarta.

Keywords: *marketing basics, learning outcomes, role playing, and video tutorials.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Dasar-dasar Pemasaran siswa kelas X Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2023/2024 melalui penerapan model *role playing* dipadukan video tutorial. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. Subjek penelitian tindakan ini adalah siswa kelas X PM 3 di SMK Negeri 1 Surakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan non test. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif komparatif, kualitatif, dan kuantitatif. Prosedur penelitian meliputi tahap (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) observasi, dan (d) refleksi. Terlihat hasil belajar pra siklus dengan rata rata nilai 60,00 dengan persentase ketuntasan sejumlah 43%. Hasil belajar Meningkat pada siklus I dengan rata rata nilai 69,80 persentase ketuntasan sejumlah 46% selanjutnya meningkat pada siklus II dengan rata rata nilai 84,22 persentase ketuntasan sejumlah 97% pada mata pelajaran Dasar-dasar Pemasaran, sehingga dapat dilihat bahwa di setiap siklusnya mengalami peningkatan, 75% siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 76. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dipadukan video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surakarta.

Kata Kunci: dasar pemasaran, hasil belajar, *role playing*, dan video tutorial

PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas mengembangkan pengetahuan baru, keterampilan, dan perilaku dalam menjalankan pendidikan (Shemshack & Spector, 2020). Aspek utama yang berperan penting terhadap keberhasilan pendidikan yakni siswa dan metode pembelajaran (Paolini, 2015). Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula, pada prinsipnya pembelajaran merupakan adanya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar (Zhao et al., 2023). Pemilihan metode pembelajaran adalah strategi awal untuk merencanakan proses pembelajaran seperti apa yang akan dilaksanakan implementasi untuk mencapai suatu tujuan

pembelajaran guru akan memilih salah satu/beberapa metode yang dianggap paling efektif dan sesuai dengan tujuan yang telah diharapkan (van Diggele et al., 2020).

Kondisi atau permasalahan yang dihadapi saat ini yakni menentukan sekaligus memilih metode pembelajaran yang tepat bagi siswa agar dapat meningkatkan kualitas belajar siswa (Abulhul, 2021). Tiap metode pembelajaran pasti akan memberikan dampak/implikasi bagi siswa itu sendiri. Akan tetapi, saat ini para guru masih memiliki kekurangan khususnya dalam hal memilih sekaligus menentukan metode pembelajaran yang baik dan cocok diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran bagi siswa di kelas (Altania & Sungkono, 2021). Saat ini telah banyak diterapkan metode belajar baru yang diyakini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep-konsep dasar suatu permasalahan atau mata pelajaran yang sedang diberikan sehingga hal itu dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa (Pereira & Gomes, 2022). Untuk meningkatkan rendahnya hasil belajar siswa diperlukan perbaikan pembelajaran dan upaya peningkatan rendahnya hasil belajar siswa agar pemahaman dan keterampilan siswa dapat meningkat melalui keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan pembelajaran *role playing* dipadukan video tutorial.

Strategi belajar dengan menggunakan model *role playing* adalah teknik pembelajaran di mana siswa memainkan peran tertentu dalam sebuah skenario yang telah ditentukan (Said, 2019). Dalam metode ini, siswa dihadapkan pada situasi atau masalah nyata yang relevan dengan materi pelajaran, kemudian mereka berperan sebagai tokoh-tokoh yang terlibat dalam situasi tersebut. Penerapan metode pembelajaran yang mengedepankan keaktifan dan kreativitas siswa dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan pendekatan konvensional sehingga hal tersebut menunjukkan adanya perubahan secara signifikan terkait dengan kenaikan hasil belajar siswa (Paudi, 2019). Menurut penelitian terbaru, metode pembelajaran yang melibatkan simulasi dan peran aktif siswa terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis dan pemahaman konseptual mereka (Healey & Jenkins, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pemasaran di SMK Negeri 1 Surakarta menyatakan bahwa permasalahan dalam pembelajaran di sekolah saat ini adalah keaktifan siswa sangat minim. Kondisi tersebut dibuktikan dengan ketika siswa melakukan presentasi, siswa cenderung masih membaca (*text book*) ketika presentasi. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwasanya siswa masih minim memiliki keterampilan komunikasi verbal dan berbicara di depan umum. Berdasarkan pernyataan narasumber ketika wawancara pra tindakan, hal ini terjadi karena adanya faktor guru yang masih menerapkan metode belajar konvensional seperti metode ceramah dan metode peta konsep. Hal itu mengakibatkan hasil pembelajaran siswa pada materi profil pekerjaan di bidang pemasaran masih tergolong rendah yakni sejumlah 20 dari 35 siswa belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimum (selanjutnya disebut KKM) yang telah ditetapkan di SMK Negeri 1 Surakarta pada kelas X Pemasaran materi profil pekerjaan di bidang pemasaran yaitu 76. Berikut data tabel nilai formatif mata pelajaran *job profiling* siswa X PM 3 di SMK 1 Surakarta:

Tabel 1. Nilai Mata Pelajaran *Job Profiling* Siswa X PM 3 di SMK 1 Surakarta
ELEMEN 2 : JOB PROFILING

NILAI (ANGKA)	JUMLAH SISWA
40-54	6
55-75	14
76-84	10
84-100	5
TOTAL SISWA	35

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa pembelajaran pada mata pelajaran *job profiling* siswa X PM 3 di SMK 1 Surakarta belum dapat dikatakan tuntas karena terdapat

lebih dari 50% siswa masih belum mencapai KKM Pada materi ini guru hanya menjelaskan menggunakan metode ceramah. Data di atas merupakan masalah pokok dalam penelitian ini dimana adanya kondisi siswa yang mendapatkan hasil belajar dengan nilai yang kurang memuaskan atau tidak memenuhi standar minimum. Tentunya rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu masalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, dimana hal ini memberikan *output* yang kurang maksimal pada siswa. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti memiliki ketertarikan dalam melaksanakan penelitian yang berfokus pada penggunaan model pembelajaran *role playing* dipadukan video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam terkait dengan bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas X Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Surakarta melalui penerapan model pembelajaran *role playing*?

LANDASAN TEORI

Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme dari pandangan Piaget (1971) dalam Sugrah menjelaskan terkait bagaimana cara siswa menyesuaikan diri dan memperbaiki pengetahuannya sendiri dari pengalaman yang mereka alami. (Sugrah, 2019). Teori ini mampu menjelaskan bahwa individu mampu beradaptasi dengan meningkatkan kualitas dan kompetensi diri sembari melakukan sosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya. Siswa akan berupaya untuk meningkatkan pengetahuannya dengan beragam cara dengan harapan mampu meningkatkan kompetensinya. Teori Konstruktivisme dalam penelitian ini akan menjelaskan terkait dengan upaya siswa kelas X PM 3 SMK Negeri 1 Surakarta dalam membangun dan mengembangkan kemampuan diri sendiri melalui usaha dengan memperbanyak pengalaman dan meningkatkan relasi serta berinteraksi untuk membangun pengetahuan di lingkungan sekolah dan sekitarnya. Teori ini juga mampu menjelaskan adanya keterkaitan antara proses konstruksi/ pengembangan pengetahuan dengan faktor eksternal dan internal.

Model Pembelajaran Role Playing

Crookall dan Saunders, mendefinisikan *role playing* sebagai aktivitas sosial dan manusia di mana siswa mengasumsikan atau mengadopsi suatu peran atau fungsi, dalam banyak kasus dalam kerangka kerja kontekstual dan sosial yang telah ditetapkan sebelumnya (Moreno-Guerrero et al., 2020). Model *role playing* atau bermain peran merupakan model pembelajaran yang memperagakan sebuah tingkah laku sosial dalam masyarakat yang dimana siswa akan diminta untuk memerankan peran sosial tersebut (Said, 2019). Model pembelajaran bermain peran menawarkan kepada siswa kesempatan untuk menempatkan diri mereka dalam peran dan situasi yang akan meningkatkan pemahaman mereka tentang prinsip dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. (Wirachman & Ike Kurniawati, 2023). Prosedur atau langkah-langkah menggunakan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah sebagai berikut (Rashid & Qaisar, 2017): (1) *warming up*/pemanasan, (2) persiapan, (3) memainkan peran, (4) diskusi, dan (5) membuat kesimpulan.

Media Video Pembelajaran

Media dalam konteks pendidikan mengacu pada alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa (Klein, 2023). Media video pembelajaran adalah salah satu jenis media audiovisual. Media audiovisual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini digunakan dalam pembelajaran menyimak, karena dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan memungkinkan mereka mendengarkan sekaligus melihat gambar. (Ilsa et al., 2020). Manfaat pembelajaran dengan video tutorial adalah dapat melengkapi proses

pembelajaran di kelas. Video tutorial dapat dikontrol dengan mudah oleh siswa karena mereka dapat memutar kembali bagian yang tidak dimengerti atau mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, keberadaan media video pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa. (Harrison, 2020). Dengan video pembelajaran khususnya video tutorial siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, model Pembelajaran *role playing* dipadukan media video tutorial menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas X Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Surakarta.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan puncak dari suatu proses belajar mengajar sebagai tingkat keberhasilan dan kualifikasi dari sekolah menengah yang telah dicapai siswa (Brumwell et al., 2017). Hasil pembelajaran memiliki peran penting dalam memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan belajar. Informasi ini memungkinkan guru untuk merancang dan mengarahkan kegiatan siswa lebih lanjut, baik secara kolektif maupun individual. Dalam penelitian ini indikator hasil belajar yang digunakan adalah ranah kognitif dan psikomotorik. Ranah Kognitif dikarenakan dalam tujuan pembelajaran materi Perilaku Konsumen salah satunya adalah memahami Perilaku Konsumen. Ranah psikomotorik dikarenakan dalam model pembelajaran *role playing* dan pengaruhnya pada hasil belajar disini akan berkaitan dengan kemampuan meniru, manipulasi, presisi dan artikulasi Model *role playing* melibatkan siswa dalam mengasumsikan peran tertentu dalam situasi yang disimulasikan atau diimajinasi. Dari uraian di atas, peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *role playing* dipadukan video tutorial akan tercapai dan meningkat dengan baik apabila dalam penerapannya selalu mengikuti prosedur-prosedur yang telah ditentukan, kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajarnya, hasil belajar akan menumbuhkan pengetahuan dan pengertian dalam diri seseorang sehingga penerapan metode pembelajaran *role playing* dipadukan video tutorial sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Surakarta.

METODOLOGI

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Surakarta yang beralamatkan di Jl. Sungai Kapuas No.28, Kedung Lumbu, Kec. Ps. Kliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* sebagai acuan. Penelitian tindakan kelas memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena penelitian tindakan kelas dapat menciptakan pengetahuan untuk mengembangkan siswa menjadi manusia seutuhnya, yang mana hasil penelitian ini bisa digunakan untuk mengembangkan dan mengambil keputusan dalam proses perencanaan dan pengelolaan pendidikan (Semathong, 2023). Dalam penelitian ini yang menjadi subyek dalam penelitian adalah siswa kelas X PM 3 di SMK Negeri 1 Surakarta terdiri dari 35 siswa dengan komposisi 6 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan. Peneliti memilih kelas ini sebagai subyek penelitian karena sebagian besar siswa kelas ini kurang termotivasi dan tertarik dalam pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran, nilai yang didapatkan masih relatif rendah, dan penggunaan model pembelajaran yang masih kurang.

Data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini merupakan hasil wawancara peserta didik dan guru terkait pelaksanaan pembelajaran serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang didapatkan saat pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dipadukan video tutorial. Selain itu data kuantitatif diperoleh dari hasil pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Uji validitas penelitian ini digunakan untuk menguji keabsahan data pengujian menggunakan teknik triangulasi sebagai teknik pemeriksaan data. Teknik Triangulasi menurut Moleong (2010:330) adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain untuk keperluan pengecekan sebagai pembandingan data tersebut. Data-data yang

diperoleh dalam penelitian ini diolah dan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif, teknik analisis kuantitatif yang menghasilkan adanya output statistic deskriptif serta Teknik analisis kualitatif yang dilakukan menggunakan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di Kelas X PM 3 SMK Negeri 1 Surakarta diawali dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebelum model pembelajaran bermain peran dipadukan video tutorial diterapkan. Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Dasar-dasar Pemasaran, diketahui bahwa terdapat rendahnya hasil belajar siswa kelas X PM 3. Hal ini terbukti dari data hasil belajar Dasar-dasar Pemasaran materi profesi pemasaran kelas X PM 3 yang masih rendah dan belum mencapai KKM. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung kegiatan pembelajaran yang terjadi. Observasi pra tindakan dilaksanakan pada Senin, 22 Januari 2024 di kelas X PM 3 SMK Negeri 1 Surakarta. Jumlah siswa yang hadir saat observasi sebanyak 35 siswa. Berdasarkan hasil pengamatan saat observasi diketahui bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru mendominasi kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah dan sesekali diselingi dengan tanya jawab lisan sehingga aktivitas belajar siswa rendah.

Tindakan Siklus 1

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap pertama sebelum dilaksanakan siklus I. Pada tahap ini menyiapkan Modul Pembelajaran siklus I. Materi pokok pada siklus I disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran mata pelajaran Dasar-dasar Pemasaran kelas X semester 2 yaitu Perilaku Konsumen. Materi Perilaku Konsumen tersediri dari 3 subbab yaitu menjelaskan Perilaku Konsumen, mengenali sinyal calon pelanggan dan menyusun rencana yang bisa dilakukan untuk mengkomunikasikan produk dan merek. Modul ajar yang tersusun kemudian dikoordinasikan dengan guru pamong sebagai kolaborator untuk melaksanakan pembelajaran sesuai model dan media pembelajaran yang telah direncanakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan pada siklus 1 terdiri dari 2 kali pertemuan yang dilaksanakan pada senin, 6 Mei 2024 dan Selasa, 7 Mei 2024. Setiap pertemuan berlangsung selama 4 jam pelajaran (4 x 40 menit). Pada pertemuan pertama siswa hadir sebanyak 35 siswa, sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 35 siswa. Siklus I membahas terkait Perilaku Konsumen. Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari 3 kegiatan yakni pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pertemuan ke-1 pada siklus 1 dilaksanakan pada Senin 6 Mei 2024 pada jam pelajaran ke 7-10 yaitu pukul 12.50-15.30 WIB di kelas X PM 3. Sedangkan pertemuan ke-2 pada siklus I dilaksanakan pada Selasa, 7 Mei 2024 pada jam pelajaran ke 7-10 yaitu pukul 12.50-15.30 WIB di kelas X PM 3.

c. Observasi

Tahap pengamatan dilaksanakan selama pembelajaran Dasar-dasar Pemasaran dengan model pembelajaran *role playing* dipadukan video tutorial berlangsung. Kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti dan 1 teman sejawat ini menggunakan lembar observasi yang telah dibuat bagi siswa dan guru. Berikut hasil observasi pada guru atas penerapan model pembelajaran bermain peran dipadukan video tutorial pada siklus I yang tersaji pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi terhadap Guru pada Siklus I

No	Sintaks dan Indikator	Ya	Tidak	Ket
1	Pemanasan (warming up)	√		
2	Persiapan guru dalam bermain peran		√	Guru belum menjelaskan terkait pengisian lembar pengamatan bermain peran
3	Bermain peran (<i>role playing</i>)	√		
4	Diskusi	√		
5	Penutup	√		

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil observasi terhadap guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dipadukan dengan video tutorial belum sepenuhnya terlaksana sesuai sintaks dan indikator. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yaitu dari pertemuan pertama hingga kedua, dengan berpedoman pada lembar observasi dan kriteria penilaian yang telah disusun. Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati jalannya pelaksanaan tindakan dan mengevaluasi guru dalam penerapan model *role playing* dipadukan video tutorial serta mengetahui kemampuan siswa dari aspek kognitif dan psikomotorik. Proses pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* dipadukan video tutorial pada siklus I berjalan dengan lancar, adanya evaluasi dijadikan perbaikan untuk pertemuan selanjutnya sehingga permasalahan dalam pembelajaran tidak terulang kembali. Melalui penerapan model *role playing* dipadukan video tutorial inilah guru dan peneliti dapat mengetahui hasil belajar siswa selama siklus I.

d. Hasil Belajar Siswa

1) Hasil Belajar Aspek Kognitif (Pengetahuan)

Hasil belajar aspek kognitif siswa pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus 1

Jenis Penilaian	Penilaian Pretest	Penilaian Posttest
Nilai rata-rata	63,8	81,9
Persentase Ketuntasan		60%
Persentase Tidak Tuntas		40%

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2024

Berdasarkan data tabel 4.3 di atas diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif terdapat 40% siswa tidak tuntas mencapai KKM.

2) Hasil Belajar Aspek Psikomotorik (Keterampilan)

Hasil belajar aspek psikomotorik siswa pada siklus 1 adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Penilaian Aspek Psikomotorik (Keterampilan)

Jenis Penilaian	Nilai Psikomotorik
Nilai rata-rata	69,76

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2024

Dari keseluruhan hasil belajar siklus 1 apabila disajikan dalam bentuk tabel akan terlihat seperti berikut:

Tabel 5. Hasil Belajar Siklus I

Jenis Penilaian	Penilaian Kognitif	Penilaian Psikomotorik	Hasil Belajar Siklus 1
Nilai Rata-rata	81,9	69,8	75,8
Persentase Ketuntasan	60%	14%	46%
Persentase Tidak Tuntas	40%	86%	54%

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata rata kelas 75,8. Dengan rincian jumlah siswa yang tuntas yakni sebanyak 16 siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 19 siswa. Jika kita lihat pada tabel tersebut, persentase ketuntasan hasil belajar Dasar-dasar Pemasaran masih berada diangka 46%, dimana hal itu menunjukkan belum tercapainya indikator keberhasilan pembelajaran dengan penerapan model *role playing* yang dipadukan dengan video tutorial.

3) Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas X PM 3 dapat diketahui bahwa penerapan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 dengan model *role playing* dipadukan dengan video tutorial pada siklus 1 dapat berjalan dengan baik mulai dari siswa sudah melakukan pengkondisian sebelum memulai pembelajaran sampai dengan mengerjakan pretest pada pertemuan pertama serta posttest pada pertemuan akhir. Kendala yang dihadapi yaitu mereka baru pertama kali dalam bermain peran sehingga mereka masih cenderung malu ketika memerankan sebuah peran didepan kelas sehingga masih membutuhkan bimbingan dari guru mengenai bagaimana memeragakan peran dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat diketahui bahwa penerapan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 dengan model *role playing* dipadukan video tutorial dapat berjalan dengan baik, mulai dari guru melakukan pengkondisian sebelum memulai pembelajaran sampai dengan memberikan pretest pada pertemuan pertama dan posttest pada pertemuan akhir. Kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan adalah guru lupa untuk memberikan sekaligus menjelaskan mengenai lembar pengamatan untuk observasi. Kendati demikian, kendala ini dapat dengan observer yang ditugaskan sebagai pengingat supaya kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar.

Tindakan Siklus 2

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada 9 Mei 2024 di ruang Tata usaha SMK Negeri 1 Surakarta. Peneliti bersama guru Dasar-dasar Pemasaran X PM 3 mendiskusikan rancangan pembelajaran metode *role playing* dipadukan video tutorial yang digunakan. Berdasarkan hasil diskusi, pelaksanaan tindakan pada siklus II akan dilaksanakan sesuai dengan penerapan di siklus 1 yang dilaksanakan 2 kali pertemuan (8 x 40 menit). Penelitian akan dimulai tanggal 13 mei dan 14 mei 2024 pada hari senin jam ke 7-10 (12.50-15.30) dan selasa jam ke 7-10 (12.50-15.30). Materi Pokok pada siklus II disesuaikan dengan capaian pembelajaran Dasar-dasar Pemasaran kelas X semester 2 yaitu Mengenali sinyal-sinyal calon pelanggan yang akan dibahas terdiri dari 2 sub bab yaitu Memahami sinyal-sinyal calon pelanggan dan Mengenali sinyal sinyal calon pelanggan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan yang dilaksanakan pada Senin, 13 Mei 2024 dan Selasa, 14 Mei 2023. Setiap pertemuan berlangsung selama 4 jam pelajaran (4 x 40 Menit). Pada pertemuan pertama siswa hadir sebanyak 35 siswa dan pertemuan kedua sebanyak 35 siswa di dalam kelas. Pelaksanaan tindakan pada siklus II terdiri dari 3 aktivitas yakni pendahuluan, inti dan penutup. Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 13 Mei 2024 pukul 12.50-15.30 WIB pada jam ke pelajaran ke 7-10. Sedangkan pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada Selasa, 14 Mei 2023 pada jam pelajaran ke 8-11 pukul 12.50-15.30 WIB.

c. Observasi

Tahap pengamatan dilaksanakan selama pembelajaran dasar dasar pemasaran dengan model *role playing* dipadukan video tutorial berlangsung. Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti dan 1 teman sejawat ini menggunakan lembar observasi yang telah dibuat bagi siswa dan guru. Berikut ini hasil observasi pada guru atas penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan video tutorial pada siklus II yang tersaji pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Observasi Terhadap Guru pada Siklus II

No	Sintaks dan Indikator	Ya	Tidak	Ket
1	Pemanasan (warming up)	√		
2	Persiapan guru dalam bermain peran	√		
3	Bermain peran (<i>role playing</i>)	√		
4	Diskusi	√		
5	Penutup	√		

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2024

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil observasi terhadap guru sudah terlaksana dengan baik sesuai sintaks dan indikator model pembelajaran *role playing* dipadukan video tutorial. Observasi pada siklus II dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yaitu dari pertemuan pertama dan kedua. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan berpedoman pada lembar observasi dan kriteria penilaian yang telah disusun. Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati jalannya pelaksanaan tindakan dan mengevaluasi guru dalam penerapan model *role playing* dipadukan video tutorial serta mengetahui kemampuan siswa dari aspek kognitif, dan psikomotorik.

d. Hasil Belajar Siswa

1) Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif

Hasil belajar aspek kognitif pada siklus II adalah berikut:

Tabel 7. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II

Jenis Penilaian	Penilaian Pretest	Penilaian Posttest
Nilai rata-rata	40	83,4
Persentase Ketuntasan		91%
Persentase Tidak Tuntas		9%

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2024

Berdasarkan data tabel 4.7 di atas diketahui bahwa rata rata hasil belajar siswa aspek kognitif telah mencapai KKM.

2) Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik

Hasil belajar aspek psikomotorik siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Penilaian Aspek Psikomotorik Siklus II

Jenis Penilaian	Nilai Psikomotorik
Nilai rata-rata	85

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2024

Berdasarkan data tabel 8 di atas diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa aspek psikomotorik telah mencapai KKM. Dari keseluruhan hasil belajar pada siklus II apabila disajikan dalam bentuk tabel akan terlihat sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Belajar Siklus II

Jenis Penilaian	Penilaian Kognitif	Penilaian Psikomotorik	Hasil Belajar Siklus II
Nilai Rata-rata	83,4	85,00	84,22
Persentase Ketuntasan	83%	83%	97%
Persentase Tidak Tuntas	17%	17%	3%

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2024

Berdasarkan tabel 9 diperoleh nilai rata rata kelas pada siklus II adalah 84,22%. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 34 siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 orang, persentase ketuntasan hasil belajar Dasar-dasar Pemasaran siswa mencapai 97% sehingga sesuai indikator keberhasilan pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran *role playing* dipadukan video tutorial siklus II telah berhasil mencapai ketuntasan.

e. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas X PM 3 pada siklus II dapat diketahui bahwa pelaksanaan tindakan kelas dengan model *role playing* dipadukan dengan video tutorial dapat berjalan dengan baik, Menurut siswa dengan bermain peran siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru karena siswa terlibat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan dan tidak membuat mereka mengantuk pada saat pembelajaran. Selain itu, dapat diketahui bahwa pelaksanaan tindakan kelas dengan model *role playing* dipadukan dengan video tutorial dapat berjalan dengan baik, menurut guru dengan adanya penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keaktifan siswa dan siswa pun menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran, Menurutnya bermain peran dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara, melakukan kerjasama tim dan membuat siswa menjadi lebih percaya diri ketika maju ke depan kelas dengan diskusi yang hidup kegiatan bermain peran dapat melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreasi ketika membuat dialog dan melakukan improvisasi dalam bermain peran.

Perbandingan Hasil Tindakan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa penerapan model *role playing* dipadukan video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar Dasar-dasar Pemasaran siswa kelas X PM 3 SMK Negeri 1 Surakarta. Berikut perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II :

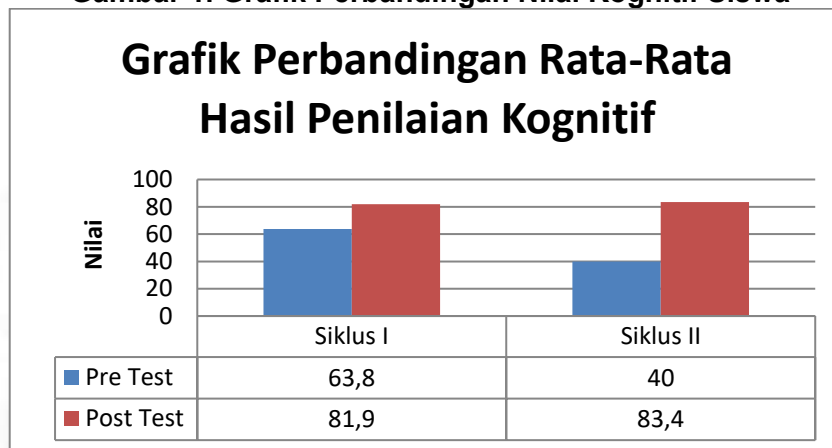
a. Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan)

Tabel 10. Perbandingan Rata-Rata Hasil Penilaian Kognitif

Tindakan	Rata-Rata Hasil Penilaian Pengetahuan	Persentase Ketuntasan	Persentase Tidak Tuntas
Siklus I	81,9	60%	40%
Siklus II	83,4	91%	9%

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2024

Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Kognitif Siswa



Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2024

Tabel 10 dan grafik di atas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa ditinjau dari ranah kognitif. Data penilaian pengetahuan diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh guru dan peneliti melalui pretest dan posttest. Diketahui bahwa pada pretest rata-rata nilai pengetahuan siswa sebesar 63,8 meningkat pada siklus I menjadi sebesar 81,9 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 83,4. Sedangkan apabila dilihat dari persentase ketuntasan, setiap siklus mengalami peningkatan mulai dari 60% ke 91%.

b. Hasil Belajar Psikomotorik (Keterampilan)

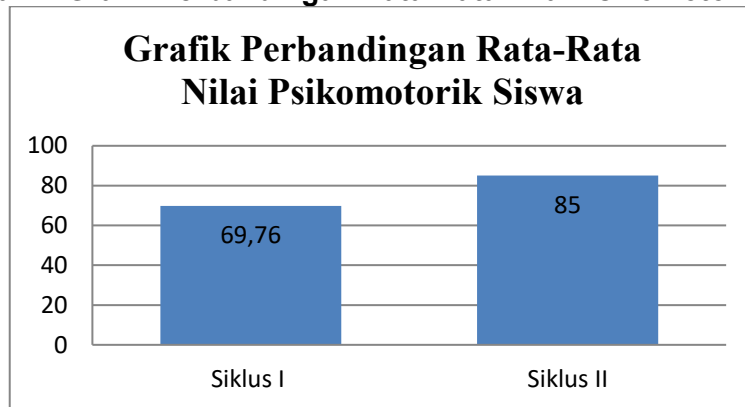
Perbandingan hasil belajar siswa aspek psikomotorik (keterampilan) dari mulai siklus 1 dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Perbandingan Rata-Rata Hasil Penilaian Psikomotorik

Tindakan	Rata-Rata Hasil Penilaian Psikomotorik	Persentase Ketuntasan	Persentase Tidak Tuntas
Siklus I	69,8	14%	86%
Siklus II	85	83%	17%

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2024

Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata-Rata Nilai Psikomotorik Siswa



Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2024

Tabel 11 dan grafik di atas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa ditinjau dari ranah psikomotorik. Data penilaian keterampilan diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh observer, guru dan peneliti. Diketahui bahwa pada siklus I nilai keterampilan meningkat dari rata rata nilai siklus 1 sebesar 69,76 menjadi 85. Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dipadukan video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar Dasar-dasar Pemasaran siswa kelas X PM 3 SMK Negeri 1 Surakarta. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Perbandingan Rata-Rata Hasil Penilaian Kognitif dan Psikomotorik

Jenis Penilaian	Penilaian Kognitif	Penilaian Psikomotorik	Nilai Akhir	Persentase Ketuntasan	Persentase Tidak Tuntas
Siklus 1	81,9	69,8	75,8	46%	54%
Siklus II	83,4	85,00	84,2	97%	3%

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2024

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotorik dari siklus I dan siklus II terus mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut merupakan hasil dari penerapan model *role playing* dipadukan video tutorial. Selain peningkatan rata-rata hasil belajar, ketercapaian ketuntas siswa juga meningkat pada setiap siklusnya. Berikut adalah tabel yang menunjukkan peningkatan ketuntasan siswa. Berdasarkan siklus I dan II menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus mulai dari pretest dan posttest yang dilakukan. Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu materi pembelajaran yang tidak monoton dengan bermain peran serta media yang digunakan yaitu video tutorial, kondisi kelas yang tertib dan siswa dengan sikap yang baik menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dari faktor eksternal. Sedangkan dari faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu motivasi dan dorongan dari dalam siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dengan baik, melihat siswa antusias ketika observer datang ke kelas dan mengikuti pembelajaran dengan aktif dan baik menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan siswa di kelas tersebut. Kedua faktor tersebut saling berpengaruh saat pembelajaran berlangsung, siswa dan guru sangat tertarik dalam pembelajaran dengan model *role playing* siswa menjadi mudah paham terhadap materi yang diajarkan serta guru sangat senang ketika hal tersebut berdampak pada

peningkatan hasil belajar siswa terutama pada aspek kognitif dan psikomotorik. Kedua aspek ini selaras dengan penelitian yang berjudul “*Development of Pteridophyte Taxonomic Learning Resouce to Foster Cognitive and Psychomotor Learning Outcomes*” (Aprilanti et al., 2022).

PENUTUP

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada kelas X PM 3 SMK Negeri 1 Surakarta dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklusnya melewati empat proses/tahapan, diantaranya yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan (observasi) serta analisa penelitian pada tahap siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwasanya pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dipadukan dengan video tutorial dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu langkah pemanasan, persiapan, memainkan peran, diskusi, dan pengambilan penilaian *post test*. Hasil penelitian peneliti menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran dipadukan dengan video tutorial berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklusnya. Hal ini terlihat pada hasil belajar pada aspek kognitif siklus I (*pre-test*) siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 63,8. Hasil belajar tersebut meningkat pada hasil penilaian *post-test* menjadi 81,9 dengan persentase ketuntasan 60% (>75%). Kemudian didapatkan hasil pada siklus II dengan rata-rata nilai posttest siklus II sebesar 83,4 dengan persentase ketuntasan 91%. Terdapat peningkatan nilai aspek psikomotorik dari nilai rata-rata *performance test role playing* sebesar 69,76 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II dengan persentase ketuntasan sebesar 83%. Berdasarkan hasil tersebut, didapatkan nilai akhir yang merupakan gabungan dari nilai aspek kognitif dan psikomotorik dari siklus I dengan rata-rata 75.8 dengan persentase ketuntasan 46% meningkat menjadi 84.2 pada siklus II dengan persentase ketuntasan sebesar 97%. Hasil penilaian aspek kognitif *pre-test* dan *post test* membuktikan bahwa belum ada ketercapaian keberhasilan pada indikator capaian penelitian, sehingga perlu dilaksanakan siklus II dengan perbaikan sesuai dengan hasil refleksi berdasarkan hasil pada siklus I.

DAFTAR PUSTAKA

- Abulhul, Z. (2021). Teaching strategies for enhancing student's learning. *Journal of Practical Studies in Education*, 2(3), 1–4. <https://doi.org/10.46809/jpse.v2i3.22>
- Aisyah, S., Suryana, S., & Fitriana, F. (2023). The effectiveness of video tutorials on improving learning outcomes in online learning for men's clothing courses. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 11(2), 128–133. <https://doi.org/10.15294/teknobuga.v11i2.49251>
- Altania, E., & Sungkono. (2021). Jurnal EPISTEMA. *Jurnal EPISTEMA*, 2(1), 83–88.
- Alyasin, A., Nasser, R., El Hajj, M., & Harb, H. (2023). Assessing learning outcomes in higher education: from practice to systematization. *TEM Journal*, 12(3), 159–1604. <https://doi.org/10.18421/TEM123-41>
- Aprilanti, H., Rahayu, E. S., & Hadiyanti, L. N. (2022). Development of pteridophyte taxonomic learning resource to foster cognitive and psychomotor learning outcomes. *Biosaintifika*, 14(3), 444–453. <https://doi.org/10.15294/biosaintifika.v14i3.42919>
- Arikunto, S. (2020). Penelitian tindakan kelas (ptk) untuk guru, kepala sekolah, pengawas, dan penilai. in *penelitian tindakan kelas*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23956527/>
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode role playing berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar ips. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>
- Astriany, N. (2015). Meningkatkan hasil belajar ipa melalui penggunaan mind map siswa kelas iv sekolah dasar bekasi utara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 177. <https://doi.org/10.21009/jpd.061.15>
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode role playing dalam peningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*

- Sekolah Dasar*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>
- Brumwell, S., Deller, F., & Macfarlane, A. (2017). Why measurement matters : the learning outcomes. 15(1), 5–22.
- Gunawan, Lilik Kustiani, L. S. H. (2018). *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa*. 12(1), 14–22.
- Harrison, T. (2020). How distance education students perceive the impact of teaching videos on their learning. *open learning*, 35(3), 260–276. <https://doi.org/10.1080/02680513.2019.1702518>
- Healey, M., & Jenkins, A. (2000). Kolb's experiential learning theory and its application in geography in higher education. *Journal of Geography*, 99(5), 185–195. <https://doi.org/10.1080/00221340008978967>
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Ilsa, A., F, F., & Harun, M. (2020). Pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powerdirector 18 di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>
- Jas, J. Achmad, S., S., & Alvi, R., R. (2020). Pengembangan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan perilaku belajar mahasiswa mata kuliah patologi sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Klein, C. (2023). Understanding the relevance of digital media in higher education. *International Journal of Technology in Education and Science*, 7(1), 71–82. <https://doi.org/10.46328/ijtes.451>
- Melyawati, N. P., Suriani, N. M., & Ariani, R. P. (2022). Penerapan model role playing berbantuan audio visual untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa pada mata pelajaran front office di smk negeri 1 kubu. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(2), 101–111. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPKK/article/view/50548>
- Moreno-Guerrero, A. J., Rodríguez-Jiménez, C., Gómez-García, G., & Navas-Parejo, M. R. (2020). Educational innovation in higher education: use of role playing and educational video in future teachers' training. *sustainability (Switzerland)*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/su12062558>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Paolini, A. (2015). Enhancing teaching effectiveness and student learning outcomes. *The Journal of Effective Teaching*, 15(1), 20–33.
- Pereira, L., & Gomes, S. (2022). The impact of distance learning on the teaching-learning process of mathematics in higher technical education. *Journal of Educators Online*, 19(2). <https://doi.org/10.9743/JEO.2022.19.2.8>
- Qomarudin, A. (2021). Aktivitas pembelajaran sebagai suatu sistem. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 24–34. <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rashid, S., & Qaisar, S. (2017). Role Play: A productive teaching strategy to promote critical thinking. *Bulletin of Education and Research*, 39(2), 197–213. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1210125>
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *al-ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60.

- <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Said. (2019). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas vi sd 2 padurenan. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–17. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.3438>
- Sanurdi, S., Syahril, Erizon, N., & Nabawi, R. A. (2020). media video tutorial pada pembelajaran mata diklat bubut untuk smk. *Vomek*, 2(4), 80–87.
- Semathong, S. (2023). Participatory action research to develop the teachers on classroom action research. *Shanlax International Journal of Education*, 11(3), 29–36. <https://doi.org/10.34293/education.v11i3.6118>
- Shemshack, A., & Spector, J. M. (2020). A systematic literature review of personalized learning terms. *Smart Learning Environments*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00140-9>
- Sondermann, C., Huff, M., & Merkt, M. (2024). Distracted by a talking head? An eye tracking study on the effects of instructor presence in learning videos with animated graphic slides. *Learning and Instruction*, 91(November 2023), 101878. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101878>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam. *humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(September), 121–138.
- Suharman. (2018). Tes sebagai alat ukur prestasi akademik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 93–115.
- Sulastrri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran ips di kelas v sdn 2 limbo kecamatan bumi raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), 90–103.
- Suri, P. A., Syahputra, M. E., Amany, A. S. H., & Djafar, A. (2022). Systematic literature review: The use of virtual reality as a learning media. *Procedia Computer Science*, 216(2022), 245–251. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.133>
- Sutianah, C. (2020). Pengembangan karakter wirausaha siswa melalui pembelajaran kewirausahaan di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(05), 96–103. <https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/383%0Ahttps://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/download/383/265>
- TOPU, F. B. (2024). Role of the students' learning styles on motivation and perception towards gamified learning process. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 9(1), 61–79. <https://doi.org/10.53850/joltida.1293970>
- Tumulo, T. I. (2022). Volume 02, (2), June 2022 <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>. *Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 02(23), 539–552.
- Ulfa, M., & Saifuddin. (2018). Terampil memilih dan menggunakan metode pembelajaran. *suhuf*, 30, 35–56.
- Unyil, I., Sugiyono, & Kartono. (2018). Peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode scramble kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/28287/75676578335>
- van Diggele, C., Burgess, A., & Mellis, C. (2020). Planning, preparing and structuring a small group teaching session. *BMC Medical Education*, 20(Suppl 2), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12909-020-02281-4>
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah di kelas iv sekolah dasar muhammadiyah 12 pamulang, banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.
- Wirachman, R., & Ike Kurniawati. (2023). Studi deskriptif model pembelajaran role playing berlandaskan teori social learning berbasis pedagogik kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>

- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Zhao, Y., Kleinknecht, M., & Ko, J. (2023). Dialogic interactions in higher vocational learning environments in mainland China: Evidence relating to the effectiveness of varied teaching strategies and students' learning engagement. In *Effective Teaching Around the World: Theoretical, Empirical, Methodological and Practical Insights*. https://doi.org/10.1007/978-3-031-31678-4_9

