



Rimplementasi Metode Pembelajaran *Role-Playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Menghargai Keputusan Bersama Dalam Mata Pelajaran PKN

Rasyidi

Institut Agama Islam Tafaqquh Fiddin Dumai

rasyidi_79@yahoo.co.id

Novia Mardalena

MI Al-Falah Dumai

noviadumai02@gmail.com

Abstrak

Masalah yang dibahas dalam artikel ini terkait penggunaan metode pembelajaran *role-playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghargai keputusan bersama di kelas 5 MI Al-Falah Dumai semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Tujuannya adalah mendeskripsikan penggunaan metode pembelajaran *role-playing* dalam peningkatan kemampuan siswa dalam “menghargai keputusan bersama” pada mata pelajaran PKN. Metode yang digunakan adalah rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini didesain untuk memecahkan masalah yang diaplikasikan secara langsung di dalam ajang kelas atau dunia kerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus yaitu sebelum diterapkan metode pembelajaran *role-playing* yaitu masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah, kemampuan siswa menghargai keputusan bersama kelas 5 MI Al-Falah Dumai yang dikategorikan tuntas persentasenya masih sedikit sekali yaitu 50%. Setelah diterapkan metode pembelajaran *role-playing* pada siklus I, kemampuan siswa menghargai keputusan bersama meningkat menjadi 75% dan setelah dilakukan perbaikan tindakan dalam penerapan metode pembelajaran *role-playing* pada siklus II, kemampuan siswa menghargai keputusan bersama meningkat menjadi 87,5%. Beberapa saran penting di antaranya: a) Penggunaan metode pembelajaran haruslah bervariasi sehingga siswa selalu termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik; b) Gunakan berbagai media pembelajaran yang akan membuat siswa lebih memahami materi yang akan disampaikan; c) Metode dan media apa pun yang akan digunakan hendaknya melibatkan siswa secara aktif, guru hanya sebagai fasilitator dan motivator; d) Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik minat siswa apabila diberikan penguatan positif atau respons positif atas aktivitas belajar siswa, seperti pujian, tepukan tangan, acungan jempol atau lainnya.

Kata Kunci: Implementasi, *role-playing*, kemampuan siswa, menghargai keputusan bersama.

Abstract

The problems discussed in this article related to the use of role-playing learning methods can improve students' ability to appreciate joint decisions in grade 5 MI Al-Falah Dumai even semester of the 2021/2022 school year. The purpose is to describe the use of the role-playing learning method in improving students' ability to "appreciate mutual decisions" in the subject of PKN. This classroom action research is designed to solve problems that are directly applied in the classroom or the world of work. The results of the study showed that in the pre-cycle, namely before the application of the role-playing learning method, which was still using the conventional learning method, namely lectures, the ability of students to appreciate the joint decision of grade 5 MI Al-Falah Dumai which was categorized as complete was still very small, namely 50%. After the application of the role-playing learning method in cycle I, students' ability to respect shared decisions increased to 75% and after improvements were made in the application of the role-playing learning method in cycle II, students' ability to respect shared decisions increased to 87.5%. Some important suggestions include: a) The use of learning methods must be varied so that students are always motivated to participate in learning activities well;



b) Use various learning media that will make students better understand the material to be delivered;
c) Any method and medium to be used should actively involve students, teachers only as facilitators and motivators; d) Learning activities will attract more students' interest if they are given positive reinforcement or positive responses to student learning activities, such as praise, applause, thumbs up or others.

Keywords: *Implementation, role-playing, students' ability, respecting joint decisions*

Pendahuluan

Mata pelajaran PKN merupakan salah satu mata pelajaran yang disajikan di MI Al-Falah Dumai dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan: 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, dan 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Untuk mencapai tujuan dan visi dari mata pelajaran PKN tersebut, maka pendidik hendaknya dapat mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dirumuskan pada setiap materi pelajaran.

Salah satu materi pelajaran yang disajikan pada siswa kelas 5 tingkat MI semester genap adalah materi menghargai keputusan bersama. Standar kompetensi materi tersebut adalah "menghargai keputusan bersama". Untuk mencapai tujuan dalam standar kompetensi tersebut, maka guru mencoba menggunakan metode pembelajaran *role-playing*.

Penggunaan metode pembelajaran *role-playing* pada pembelajaran PKn di kelas 5 MI Al-Falah Dumai didasarkan pada hasil tes siswa setelah guru menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab, ternyata pemahaman siswa terhadap materi menghargai keputusan bersama masih banyak yang belum optimal. Hal ini ditunjukkan dari masih banyaknya persentase siswa kelas 5 MI Al-Falah Dumai yang hasil belajarnya dikategorikan belum tuntas (dengan KKM 65). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



Tabel 1.
Pemahaman siswa terhadap materi menghargai keputusan bersama sebelum menggunakan metode pembelajaran *role-playing*.

No	Tingkat Pemahaman	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas (dengan skor 65 – 100)	4	50
2	Belum Tuntas (dengan skor 0 – 64)	4	50
Jumlah		8	100

Sumber: Hasil ulangan harian siswa kelas 5 MI Al-Falah Dumai pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Pada tabel di atas diketahui bahwa dari 8 orang siswa kelas 5 MI Al-Falah Dumai, tingkat pemahamannya terhadap materi menghargai keputusan bersama sebelum menggunakan metode pembelajaran *role-playing* yang dikategorikan tuntas dengan perolehan skor 65 – 100 hanya 50% atau 4 orang siswa. Sedangkan selebihnya yaitu 50% atau 4 orang siswa, masih belum memahami materi menghargai keputusan bersama dengan baik.

Berdasarkan hasil tes tersebut, maka guru menganggap bahwa penggunaan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab yang sebelumnya digunakannya kurang maksimal dalam membantu siswa mencapai standar kompetensi yang diinginkan. Oleh karena itulah, guru mencoba melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode pembelajaran *role-playing*, dengan harapan dengan menggunakan metode *role-playing* siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat lebih membantu siswa dalam mencapai keberhasilan dalam belajarnya.

Menurut Wina Sanjaya (2009: 157), metode *role-playing* adalah suatu metode pembelajaran dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Adapun menurut Syaiful Sagala (2007: 213), metode *role-playing* adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan atau mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial.

Adapun manfaat dari metode *role-playing* menurut Hamzah B. Uno (2008: 26), dengan metode *role-playing* sangat berguna bagi siswa untuk: 1) menggali perasaannya, 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.



Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa metode pembelajaran *role-playing* dapat dijadikan salah satu solusi atau alternatif bagi guru kelas di MI Al-Falah Dumai dalam meningkatkan pemahaman siswanya khususnya di kelas 5 MI Al-Falah Dumai terhadap materi menghargai keputusan bersama pada mata pelajaran PKn. Karena dengan metode *role-playing*, selain siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa juga dapat memahami materi dengan caranya sendiri secara tidak langsung melalui kegiatan *role-playing* tersebut.

Metode Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran *role-playing* dalam meningkatkan kemampuan siswa menghargai keputusan bersama di kelas 5 MI Al-Falah Dumai semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Sesuai dengan tujuan penelitian, rancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini didesain untuk memecahkan masalah-masalah yang diaplikasikan secara langsung di dalam ajang kelas atau dunia kerja.

Dalam penelitian ini, masalah yang dimaksud adalah rendahnya kemampuan siswa menghargai keputusan bersama di kelas 5 MI Al-Falah Dumai semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Alternatif pemecahannya dengan menerapkan metode pembelajaran *role-playing*.

Penerapan metode pembelajaran *role-playing* ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa menghargai keputusan bersama di kelas 5 MI Al-Falah Dumai semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru sebagai praktisi dengan mengambil latar alamiah di kelas.

Proses pelaksanaan tindakan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin. Konsep pokok PTK menurut Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus.

Hasil dan Pembahasan

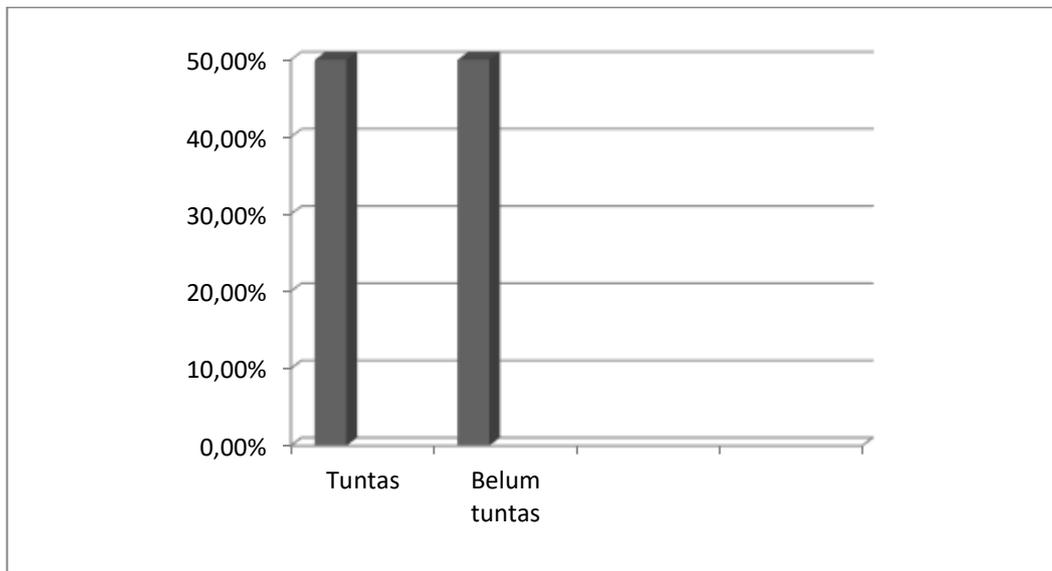
Sebelum diterapkan metode pembelajaran *role-playing*, dari 8 orang siswa kelas 5 MI Al-Falah Dumai, tingkat pemahamannya terhadap materi menghargai keputusan bersama yang dikategorikan tuntas dengan perolehan skor 70 – 100 hanya 55,3% atau 21 orang siswa. Sedangkan selebihnya yaitu 44,7% atau 17 orang siswa, masih belum memahami materi menghargai keputusan bersama dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan pra siklus hasil tes kemampuan siswa dalam memahami materi menghargai keputusan bersama sebelum diterapkannya metode pembelajaran *role-playing*, siswa yang menunjukkan tingkat kemampuannya dalam memahami materi menghargai keputusan bersama dikategorikan tuntas hanya 50% dan yang belum tuntas masih cukup tinggi yaitu 50%.

Dengan demikian pada pra siklus atau sebelum diterapkan metode pembelajaran *role-playing*, persentase siswa yang menunjukkan tingkat kemampuannya dalam memahami materi menghargai keputusan bersama dikategorikan tuntas masih sedikit sekali.

Grafik 1.

Kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama Pra Siklus



Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi menghargai keputusan bersama kelas 5 MI Al-Falah Dumai, peneliti menerapkan metode pembelajaran *role-playing*.

Tindakan yang dilakukan dalam menerapkan metode pembelajaran *role-playing* pada siklus I adalah sebagai berikut: a). Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan; b). Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari atau beberapa hari sebelum pembelajaran guna mempersiapkan peran yang terdapat dalam skenario tersebut; c). Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4 orang atau sesuai dengan kebutuhan; d). Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam materi tersebut; e). Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan sebelumnya; f). Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing



sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan; g). Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas skenario tersebut. Misalnya menilai peran yang dilakonkan, mencari kelemahan dan kelebihan dari peran tersebut atau pun alur/ jalan ceritanya; h). Masing-masing kelompok menyampaikan hasil dan kesimpulannya; i). Guru memberikan kesimpulan secara umum atau menjgevaluasi seluruh kegiatan; j). Evaluasi/ refleksi; k). Penutup.

Setelah peneliti melakukan tindakan penelitian dengan menerapkan tindakan-tindakan tersebut pada siklus I, maka diperoleh hasil bahwa ada peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi menghargai keputusan bersama Kelas 5 MI Al-Falah Dumai yang lebih baik, sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

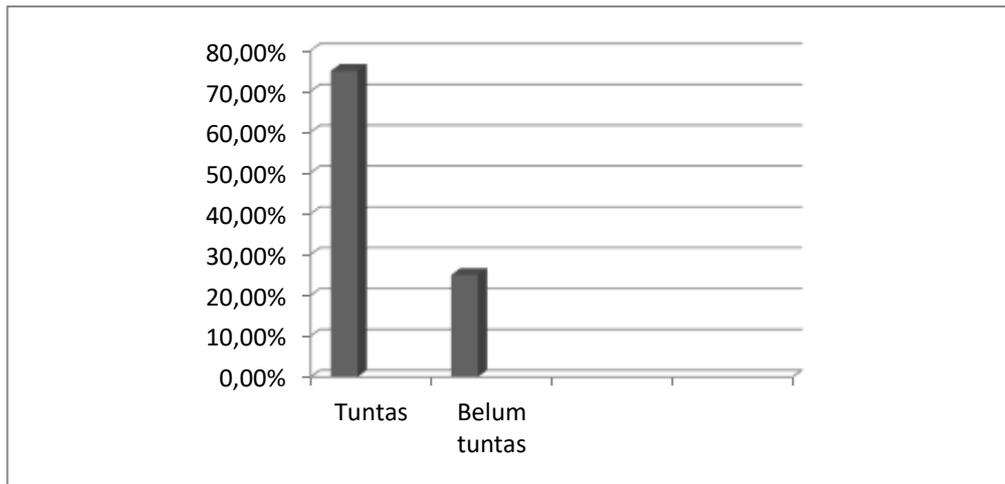
Tabel 7.
Hasil tes kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama Siklus I

No	Tingkat Pemahaman	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas (dengan skor 65 – 100)	6	75%
2	Belum Tuntas (dengan skor 0 – 64)	2	25%
Jumlah		8	100

Sumber: Hasil ulangan harian siswa kelas 5 MI Al-Falah Dumai pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 pada siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I diketahui bahwa dari 8 orang siswa kelas 5 MI Al-Falah Dumai, tingkat pemahamannya terhadap materi menghargai keputusan bersama setelah menggunakan metode pembelajaran *role-playing* yang dikategorikan tuntas dengan perolehan skor 65 – 100 pada siklus I meningkat sebanyak 75% atau 6 orang siswa. Sedangkan selebihnya yaitu 25% atau 2 orang siswa, masih belum memahami materi menghargai keputusan bersama dengan baik.

Grafik 2.
Kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama Siklus I



Pada siklus I peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi menghargai keputusan bersama belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan (80%) karena baru mencapai 75%.

Oleh karena itu dilakukan perbaikan tindakan penerapan metode pembelajaran *role-playing* dengan melakukan perbaikan tindakan pada siklus II sebagai berikut: a) Metode pembelajaran *role-playing* masih tetap dilaksanakan dengan fokus: siswa menyiapkan teks cerita bermain sendiri, dan kelompok siswa dibuat secara heterogen yaitu dalam satu kelompok terdiri dari siswa yang berdaya serap tinggi dan rendah; b) Guru meminta siswa menyiapkan naskah teks drama satu minggu sebelumnya; c) Guru memberikan batas waktu bagi setiap kelompok; d) Guru menegur siswa yang masih kurang serius ketika *role-playing*; e) Guru memberikan penilaian langsung pada kegiatan *role-playing* siswa.

Setelah dilakukan perbaikan tindakan dalam menerapkan metode pembelajaran *role-playing* pada siklus II, ada peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi menghargai keputusan bersama kelas 5 MI Al-Falah Dumai sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8.
Hasil tes kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama Siklus II

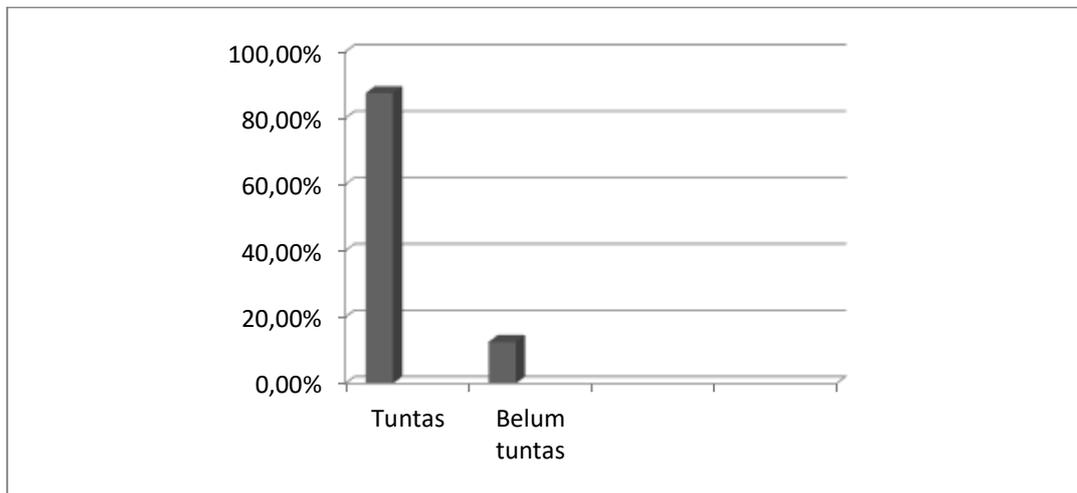
No	Tingkat Pemahaman	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas (dengan skor 70 – 100)	7	87,5%
2	Belum Tuntas (dengan skor 0 – 69)	1	12,5%
Jumlah		8	100%

Sumber: Hasil ulangan harian siswa kelas 5 MI Al-Falah Dumai pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 pada siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II diketahui bahwa dari 8 orang siswa kelas 5 MI Al-Falah Dumai, setelah dilakukan perbaikan tindakan dalam menggunakan metode pembelajaran *role-playing* pada siklus II tingkat pemahaman siswa terhadap materi menghargai keputusan bersama yang dikategorikan tuntas dengan perolehan skor 65 – 100 pada siklus II meningkat sebanyak 87,5% atau 7 orang siswa. Sedangkan selebihnya yaitu 12,5% atau 1 orang siswa, masih belum memahami materi menghargai keputusan bersama dengan baik.

Grafik 3.

Kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama Siklus II



Setelah dilakukan perbaikan tindakan dalam menerapkan metode pembelajaran *role-playing* pada siklus II tingkat kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama terlihat sangat mengalami peningkatan yaitu sebanyak 87,5%.

Peningkatan kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama pada siklus II tersebut setelah guru melakukan perbaikan tindakan: i) Metode pembelajaran *role-playing* masih tetap dilaksanakan dengan fokus: siswa menyiapkan teks cerita bermain sendiri, dan kelompok siswa dibuat secara heterogen yaitu dalam satu kelompok terdiri dari siswa yang berdaya serap tinggi dan rendah; ii) Guru meminta siswa menyiapkan naskah teks drama satu minggu sebelumnya; iii) Guru memberikan batas waktu bagi setiap kelompok; iv) Guru menegur siswa yang masih kurang serius ketika *role-playing*; v) Guru memberikan penilaian langsung pada kegiatan *role-playing* siswa.

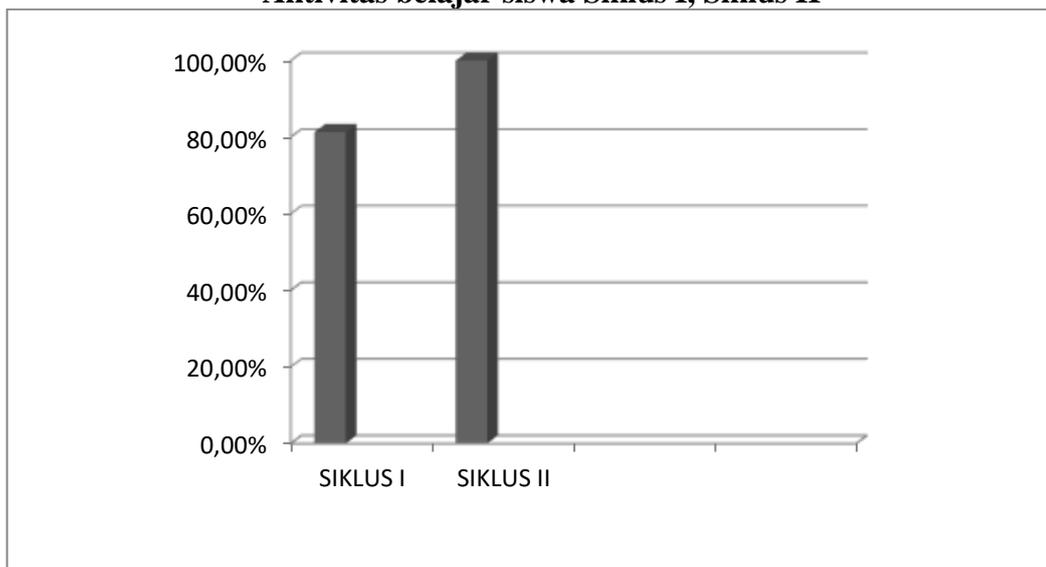
Selain meningkatkan kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama kelas 5 MI Al-Falah Dumai setelah diterapkan metode pembelajaran *role-playing*, ternyata juga meningkatkan aktivitas belajar siswa, sebagaimana tertera dalam tabel di bawah ini:

Tabel 9.
Perbandingan aktivitas belajar siswa Siklus I, Siklus II

No.	Aktivitas belajar siswa	Rata-rata
1	Siklus I	81,3%
2	Siklus II	100%

Sumber: aktivitas belajar siswa Siklus I, Siklus II Kelas 5 MI Al-Falah Dumai tahun pelajaran 2021/2022.

Grafik 4.
Aktivitas belajar siswa Siklus I, Siklus II



Berdasarkan data pada tabel dan gambar di atas di atas diketahui bahwa ada peningkatan aktivitas belajar siswa Kelas 5 MI Al-Falah Dumai setelah diterapkan metode pembelajaran *role-playing*. Pada siklus I aktivitas belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role-playing*, menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa menjadi lebih positif peningkatan aktivitas belajar siswa menjadi lebih positif dengan rata-rata sebanyak 81,3% siswa. Sebanyak 6 orang siswa (75%) berani bertanya, sebanyak 4 orang siswa (50%) berani mengemukakan pendapatnya tanpa takut salah atau ragu-ragu, sebanyak 8 orang siswa (100%) semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, dan 8 orang siswa (100%) konsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada siklus II,



menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa menjadi lebih positif dengan rata-rata sebanyak 100% siswa. Sebanyak 8 orang siswa (100%) berani bertanya, sebanyak 8 orang siswa (100%) berani mengemukakan pendapatnya tanpa takut salah atau ragu-ragu, sebanyak 8 orang siswa (100%) semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, dan 8 orang siswa (100%) konsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan hasil observasi terhadap tes kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama dan aktivitas belajar dan tes hasil belajar siswa kelas XII MI Al-Falah Dumai setelah diterapkan metode pembelajaran *role-playing* mengalami peningkatan yang signifikan.

Dengan demikian berdasarkan data kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role-playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama kelas XII MI Al-Falah Dumai pada setiap siklus. Artinya penerapan metode pembelajaran *role-playing* berhasil meningkatkan kemampuan siswa menghargai keputusan bersama, khususnya pada siswa di kelas 5 MI Al-Falah Dumai tahun pelajaran 2021/2022.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Hamzah B. Uno, dengan metode pembelajaran *role-playing* sangat berguna bagi siswa untuk: 1) menggali perasaannya, 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Pendapat lain menjelaskan bahwa dengan metode pembelajaran *role-playing* siswa belajar banyak keterampilan pra akademis, seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama dengan yang lain (Mutiah, 2010: 115).

Oemar Hamalik (2001: 198) juga menjelaskan bahwa metode pembelajaran *role-playing* dapat membuat siswa: 1) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif, 2) Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, 3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, 4) Belajar melalui



pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pendapat para ahli pendidikan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa menghargai keputusan bersama akan semakin meningkat dengan diterapkannya metode pembelajaran *role-playing*, khususnya di kelas 5 MI Al-Falah Dumai tahun pelajaran 2021/2022.

Kesimpulan dan Saran

Hasil penyajian data dan pembahasan maka diperoleh temuan bahwa pada pra siklus yaitu sebelum diterapkan metode pembelajaran *role-playing* yaitu masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah, kemampuan siswa menghargai keputusan bersama kelas 5 MI Al-Falah Dumai yang dikategorikan tuntas persentasenya masih sedikit sekali yaitu 50%. Setelah diterapkan metode pembelajaran *role-playing* pada siklus I, kemampuan siswa menghargai keputusan bersama meningkat menjadi 75% dan setelah dilakukan perbaikan tindakan dalam penerapan metode pembelajaran *role-playing* pada siklus II, kemampuan siswa menghargai keputusan bersama meningkat menjadi 87,5%.

Berdasarkan realitas tersebut, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini diterima yaitu penggunaan metode pembelajaran *role-playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa menghargai keputusan bersama di kelas 5 MI Al-Falah Dumai semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role-playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa menghargai keputusan bersama khususnya siswa di kelas 5 MI Al-Falah Dumai semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Daftar Pustaka

- Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2009)
- Chan, Zenobia CY. Role-Playing In The Problem-Based Learning Class. *Nurse Education In Practice*, 2012, 12.1: 21-27.
- Cherif, Abour H.; Somervill, Christine H. Maximizing Learning: Using Role Playing In The Classroom. *The American Biology Teacher*, 1995, 28-33.
- Cresswell, John. *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Sage. 2013.



- Deng, Li, et al. Deep Learning: Methods And Applications. *Foundations And Trends® In Signal Processing*, 2014, 7.3–4: 197-387.
- Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010)
- Djago Tarigan, *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1986)
- Hamid, Solihin Ichas, et al. Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2021, 5.6: 5731-5738.
- Hamzah, B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
- Israni Hardini dan Dewi Puspisari, *Strategi Pembelajaran Terpadu*, (Yogyakarta: Familia, 2012)
- Kawamura, Sadao; Miyazaki, Fumio; Arimoto, Suguru. Realization Of Robot Motion Based On A Learning Method. *IEEE Transactions On Systems, Man, And Cybernetics*, 1988, 18.1: 126-134.
- Klopfer, Eric, et al. Collaborative Learning Through Augmented Reality Role Playing. In: *Computer Supported Collaborative Learning 2005*. Routledge, 2017. P. 311-315.
- Livingstone, Carol. *Role Play In Language Learning*. Longman, 1560 Broadway, New York, Ny 10036, 1983.
- Mackay, Daniel. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Mcfarland, 2017.
- Mertler, Craig A. *Action Research: Teachers As Researchers In The Classroom*. Sage, 2009.
- Mettetal, Gwynn. Classroom Action Research As Problem-Based Learning. *Levin, Bb Energizing Teacher Education And Professional Development With Problem-Based Learning*, 2001, 108-120.
- Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011)
- Nana Sudiana, *Dasar-dasar Prses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1987)
- Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007)
- Nurgiansah, T. Heru; Hendri, Hendri; Khoerudin, Cep Miftah. Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 2021, 18.1: 56-64.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005)
- _____, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. (Bandung: Bumi Aksara, 2001)
- Schwartz, Anton. A Reinforcement Learning Method For Maximizing Undiscounted Rewards. In: *Proceedings Of The Tenth International Conference On Machine Learning*. 1993. P. 298-305.
- Sofian Efendi dan Chris Manning, *Prinsip-Prinsip Analisa Dara: Metode Penelitian Survey*, (Jakarta: Tema Baru, 1999)
- Stecanela, Nilda; Zen, Alessandra Chaves; Pauletti, Fabiana B. Action Research And Teacher Education: The Use Of Research In A Classroom For The Transformation Of Reality. *IJAR–International Journal Of Action Research*, 2019, 15.2: 9-10.
- Stringer, Ernest T. *Action Research In Education*. Upper Saddle River, Nj: Pearson Prentice Hall, 2008.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Bina Aksara, 1989)
- Sutrisno Hadi, *Metodology Research II*, (Yogyakarta: UGM, 1990)
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)
- _____, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2007)
- Takala, Sauli. *Action Research in the Classroom*. ERIC Publication. 1994.



JURNAL WIBAWA

Institut Agama Islam Tafaqquh Fiddin

Jl. Utama Karya II No.3 Bukit Batrem, Dumai Timur, Kota Dumai, Riau

Kode Pos: 28826 E-Mail: Jurnal@iaitfdumai.ac.id

Van Ments, Morry. *The Effective Use Of Role-Play: Practical Techniques For Improving Learning*. Kogan Page Publishers, 1999.

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009)

_____, *Strategi Pembelajaran*. (Jakarta: Media Grup, 2006)