

## Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka

Yogi Nurfauzi<sup>1\*</sup>, Risnawati<sup>2</sup>, Dina Mayadiana Suwarna<sup>3</sup>, Ali Ramatni<sup>4</sup>, Joni Wilson Sitopu<sup>5</sup>, Janes Sinaga<sup>6</sup>

<sup>1</sup>STKIP Majenang, <sup>2</sup>SMP N 29 Tangerang, <sup>3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, <sup>4</sup>STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, <sup>5</sup>Universitas Simalungun, <sup>6</sup>Sekolah Tinggi Teologi Widyia Agape  
yorista050311@gmail.com

### Abstract

Based on the results of observations at SMP Negeri 29 Tangerang, it is necessary to have meaningful learning that is able to involve students in all the activities carried out in the learning. The role playing model is an alternative in the successful implementation of the independent curriculum. Besides that, the low student learning outcomes in learning and student learning activities need to be activated, this can be seen from the completeness of student learning which only reaches less than 50% and many student scores are below the KKM. role playing models in learning. This research is a Classroom Action Research (PTK) which consists of Pre-cycle, Cycle I, Cycle II and Cycle III. Each cycle ends with an evaluation. Each cycle consists of planning, implementation, evaluation and reflection. Based on the results of the research that has been carried out then the findings are analyzed in the field so that it can be concluded that the use of the role playing model in increasing student learning activities for the development of an independent curriculum can increase student learning activities at SMP Negeri 29 Tangerang.

**Keywords:** Role Playing, Learning Activities and Independent Curriculum.

### Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 29 Tangerang perlu adanya pembelajaran yang bermakna yang mampu melibatkan siswa dalam segala aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran tersebut. Model role playing merupakan suatu alternative dalam mensukseskan penerapan kurikulum merdeka. Disamping itu rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran serta aktivitas belajar siswa perlu diaktifkan, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang hanya mencapai kurang dari 50% dan nilai siswa banyak yang di bawah KKM, Untuk itu sangat dibutuhkan penggunaan pembelajaran yang lebih baik dengan menggunakan model role playing dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III. Pada setiap siklus diakhiri dengan evaluasi. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan kemudian dianalisis hasil temuan di lapangan sehingga dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan model role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SMP Negeri 29 Tangerang.

**Kata Kunci:** Role Playing, Aktivitas Belajar dan Kurikulum merdeka.

Copyright (c) 2023 Yogi Nurfauzi, Risnawati, Dina Mayadiana Suwarna, Ali Ramatni, Joni Wilson Sitopu, Janes Sinaga

Corresponding author: Yogi Nurfauzi

Email Address: yorista050311@gmail.com (Cigaru, Cibeunying, Kec. Majenang, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah)

Received 16 May 2023, Accepted 23 May 2023, Published 23 May 2023

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik. Dengan adanya seseorang dalam menempuh pendidikan akan menambah pengalaman, baik pengetahuan, sikap maupun perilaku.

Perkembangan mutu pembelajaran adalah salah satu landasan perkembangan pendidikan secara menyeluruh. Usaha perkembangan kualitas pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari usahaperkembangan kualitas manusia, baik dari segi kepribadian, kemampuan, serta tanggung jawab sebagai warga negara. Kualitas pendidikan bergantung pada mutu pendidik dengan proses belajar mengajar mereka, oleh karena proses belajar mengajar adalah hal pokok dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara rasional.

Untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperlukan metode pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar lebih kreatif, aktif dan bersemangat sehingga hasil belajar yang ingin dicapai dapat meningkat. (Trianto, 2010: 1).

Implementasi kurikulum merdeka (IKM) mulai dilaksanakan secara serentak di seluruh Indonesia pada tahun pelajaran 2022-2023. Dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka banyak model pembelajaran yang bisa digunakan. Dengan menerapkan banyak model pembelajaran yang bervariasi, harapannya kualitas pembelajaran akan semakin meningkat. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka adalah model pembelajaran role playing.

Menurut Mulyono (2012), role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Sedangkan Menurut Santoso (2011), bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode Role Playing (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis itu.

Menurut Wahab (2009), bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran role playing adalah model pembelajaran di mana siswa mendapatkan tugas untuk memerankan dan menirukan tokoh yang telah ditentukan. Tujuannya yakni siswa mampu belajar mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan antar sosial. Bermain peran atau role playing adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Metode bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan

mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah. Model pembelajaran bermain peran penekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Menurut Djamarah dan Zain (2008), metode pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut : (1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak. (2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias. (3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan. (4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Dengan desain pembelajaran dan model pembelajaran yang baik diharapkan mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam bertanya, dan menjawab pertanyaan.

Aktivitas belajar siswa disekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, maka sekolah akan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini untuk melihat efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kurikulum merdeka.

## **METODE**

Penelitian yang dilaksanakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, dan tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah siswa SMP N 29 Tangerang, dengan jumlah siswa 27 orang, siswa laki-laki terdiri dari 17 siswa perempuan dan 10 orang siswa laki-laki. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Kualitatif yaitu mendeskripsikan hasil penelitian dengan mengobservasi hasil aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model integratif, data kualitatif bersumber dari hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Teknik analisis data kualitatif yaitu pengolahan data terhadap aktivitas siswa selama kegiatan penelitian setiap siklus, meliputi hasil observasi dari pengamat sampai refleksi.

Dengan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran Pemanfaatan model role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam implementasi kurikulum merdeka Kurikulum merdeka.

Analisis Data untuk aktivitas siswa diambil dengan menggunakan jumlah persentase (%) pada lembar observasi aktivitas siswa setiap siklus. Setelah dijumlahkan kemudian dicari persentase nilai aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemudian berikutnya ditarik kesimpulan.

Menghitung ketuntasan belajar (persentase) dengan rumus sebagai berikut:  $P = \frac{F}{N} \times 100 \%$   
Keterangan:

P = Hasil Persentase.

F = Frekuensi yang dicari persentasinya.

N = Number of Case. (Anas, 2015: 78-81).

## **HASIL DAN DISKUSI**

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di SMP Negeri 29 Tangerang., subjek penelitian adalah siswa kelas VIII dengan jumlah siswa 27 orang yang terdiri dari 17 orang siswa perempuan dan 10 orang siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan tiga siklus.

Hasil penelitian pra siklus ternyata belum berhasil. Siswa masih ada yang belum aktif, kurang termotivasi untuk belajar dari persentase aktivitas dan hasil belajar di atas menunjukkan bahwa pada pra siklus keberhasilan siswa akan ditinjau lanjut pada siklus pertama.

Hasil penelitian setelah pelaksanaan Pemanfaatan model integratif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka pada siklus 1, ternyata masih belum berhasil. Siswa masih ada yang belum aktif dalam mengikuti pembelajaran hal ini dibuktikan. Akhirnya guru mendekati siswa dengan memberi penjelasan, dorongan dan memotivasi kepada siswa untuk belajar. Dari persentase hasil menunjukkan bahwa pada siklus pertama keberhasilan siswa akan ditinjau lanjut pada siklus kedua.

Hasil penelitian setelah pelaksanaan penerapan Pemanfaatan model role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam implementasi Kurikulum merdeka pada siklus kedua ternyata masih belum berhasil. Siswa masih ada yang kurang aktif dan nilai rata-rata hasil belajar siswa masih dibawah KKM. Akhirnya guru mendekati dan memberi penjelasan dan memberi dorongan serta memotivasi untuk aktif dalam proses belajar. Dari persentase hasil di atas menunjukkan bahwa pada siklus kedua keberhasilan siswa akan ditinjau lanjut pada siklus ketiga.

Hasil penelitian setelah pelaksanaan Pemanfaatan model integratif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka pada siklus ketiga ternyata berhasil dengan baik. Siswa sudah aktif dan nilai rata-rata hasil belajar siswa diatas KKM.

Dari persentase hasil diatas menunjukkan bahwa pada siklus ketiga siswa telah berhasil dengan baik.

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas selama tiga siklus mengenai Pemanfaatan model integratif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, selanjutnya akan diuraikan pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah dipaparkan pada subbab sebelumnya. Pada bagian pembahasan ini, peneliti akan membahas mengenai (1) pemaknaan temuan penelitian dan (2) implikasi hasil penelitian.

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I, siklus II dan siklus III dengan Pemanfaatan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa penelitian sudah sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti, sehingga penelitian ini dikatakan berhasil, keberhasilan tersebut dilihat dari ketercapaian indikator, keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti baik dari aktivitas maupun hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini guru sudah mampu menerapkan model integratif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka pada pembelajaran melalui pendekatan saintifik serta model dan media yang bervariasi dan menciptakan suasana pembelajaran yang diharapkan. Guru juga sudah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari Agustin (2017) Penerapan model pembelajaran problem posing tipe pre solution posing di dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan cara memberi motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memberi tambahan nilai untuk siswa yang berani mengeluarkan pendapat didepan kelas, baik siswa yang melakukan presentasi atau siswa yang memberi saran maupun komentar, sehingga siswa memiliki motivasi dan keberanian dalam memberikan komentar pada saat kegiatan presentasi. Berdasarkan hasil analisis pada lembar observasi aktivitas belajar siswa terbukti bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I hingga siklus III, secara berturut-turut yaitu: 16,27 (kriteria kurang aktif); 19,14 (kriteria cukup aktif); 24,13 (kriteria aktif).

Saat pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan media gambar yang dirancang oleh guru. Didalam gambar tersebut terdapat berbagai bentuk aktivitas manusia. Saat guru menunjukkan media tersebut siswa sangat tertarik dan antusias untuk memperhatikan apa yang akan dijelaskan guru melalui media gambar tersebut, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pengertian inovatif yang dikemukakan oleh Slameto (2010:1) bahwa pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, dan tidak seperti yang biasanya dilakukan. Karena penggunaan gambar merupakan hal yang baru dan belum pernah diterapkan sebelumnya.

Karakteristik pembelajaran inovatif tersebut juga ditandai dari penerapan model inovatif yang bervariasi. Selama pelaksanaan tindakan penelitian guru tidak hanya terpaku pada satu model saja. Tetapi guru menerapkan berbagai model yang sebelumnya belum pernah diterapkan pada kelas VIII tersebut. Selain menerapkan model tersebut guru juga menggunakan metode Tanya jawab dan bermain peran. Penggunaan model inovatif tersebut juga diperlengkap dengan tugas yang tidak membosankan, sehingga siswa merasa senang dalam melaksanakan tugasnya. Pembelajaran kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tipe serta gaya belajar siswa.

Melalui penggunaan model role playing siswa mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran seperti melakukan diskusi kelompok, tanya jawab, dan melaksanakan tugas yang diberikan guru baik individu maupun kelompok dengan bermain peran juga menambah kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran beberapa siswa aktif dalam kerja kelompok dan semangat dalam menyelesaikan tugas baik kelompok maupun individu. Pembelajaran yang aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Salah satu cara lain yang diterapkan peneliti untuk menciptakan pembelajaran aktif secara klasikal yaitu dengan mengemas suatu pembelajaran dalam sebuah permainan. Kegiatan permainan tersebut dilakukan pada siklus III berdasarkan hasil refleksi pada siklus II dan I, karena pada siklus I belum semua siswa aktif dan pada siklus II masih ada sebagian siswa yang belum aktif dalam pembelajaran. Untuk itu guru perlu lebih memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran secara menyeluruh melalui permainan ini. Pada siklus I guru hanya menerapkan model role playing dan metode ceramah dan tanya jawab.

Menurut Nengsi, (2021:123) Metode Integrasi atau integratif merupakan proses pembelajaran perpaduan yang memakai metode pembelajaran antar bidang studi yang dilakukan dengan menyatukan mata pelajaran dengan menerapkan prioritas proses belajar serta mendapat keahlian, rencana, serta, perilaku yang berhubungan dengan mata pelajaran lainnya.

Pada siklus I guru juga menerapkan metode ceramah, Menurut (Sriyono dalam Harsono, 2009:71-72) metode ceramah adalah penuturan dan penjelasan guru secara lisan. Dimana dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada murid-muridnya. Disamping metode ceramah juga diikuti sertakan metode tanya jawab. Sunarti (2010:74) menyatakan bahwa metode tanya jawab dan diskusi umumnya selalu dikombinasi secara terpadu, komprehensif dan sistematis mengenai berbagai informasi yang perlu penjelasan secara langsung (lisan). Oleh karena itu, terapan metode ceramah juga tergantung dari penggunaannya serta bagaimana para guru dapat mengatur strategi pembelajaran bagi peserta didik.

Walaupun guru sudah menerapkan model dan metode tersebut tetapi siswa masih belum aktif dalam pembelajaran. Sehingga perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II guru masih menerapkan model dan metode yang sama dengan siklus I, tetapi guru mencoba menambahkan satu metode pembelajaran yaitu metode diskusi.

Didalam proses pembelajaran mengikutsertakan peserta didik secara aktif. Pembelajaran akan dapat berjalan efektif bila pengorganisasian dan penyampaian materi sesuai dengan kesiapan peserta didik. Sebagai seorang guru harus memilih suatu metode mengajar yang tepat. Sumarni dkk (2014:14) mengemukakan bahwa metode diskusi kelompok bertujuan memberikan kesempatan kepada tiap-tiap peserta didik untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional. Dengan keterlibatannya, peserta didik mampu menerima konsep yang disampaikan, dan mampu meraih prestasi yang menyenangkan.

Badariah (2013:4) menyatakan bahwa dengan adanya metode diskusi, diharapkan mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perlu diadakan pengkajian ilmiah untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dengan menggunakan metode diskusi terhadap hasil belajar siswa tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dengan menggunakan metode tersebut.

Setelah menerapkan model pembelajaran integratif, metode ceramah, diskusi dan tanya jawab pada siklus II, ternyata siswa masih ada yang belum aktif dan rata-rata hasil belajarnya masih dibawah KKM. Selanjutnya guru memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga dalam penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus III. Sama halnya dengan siklus II, Siklus III menerapkan model integratif, metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab tetapi pada siklus III ditambahkan dengan bermain peran. Wilujeng (2015:116) mengemukakan bahwa model bermain peran (role playing) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pengajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar. Sari (2013:10) menyatakan bahwa penggunaan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, meningkatkan motivasi dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui pengamatan langsung dan melakukan sendiri.

Hasil penelitian Wilujeng (2015:121-122) juga mengemukakan bahwa penerapan model bermain peran pada pelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan dilihat dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model bermain peran (role playing) menunjukkan hasil belajar yang sangat baik. Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga tampak. Dengan bermain peran siswa tidak hanya duduk dan membaca materi, tetapi merasa terlibat langsung dalam pembelajaran. Siswa bergantian

berperan sebagai penjual dan pembeli. Dengan adanya aktivitas bermain peran membuat siswa senang dan lebih bersemangat dalam belajar.

Suci (2013:43-44) menyatakan bahwa Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain. Hal ini terkait dengan teori belajar Dienes yang menekankan pada tahapan permainan. Salah satu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa, belajar sambil bermain, dan keefektifan pembelajaran yaitu role playing.

Terciptanya suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran tersebut terbukti dari ekspresi siswa yang menunjukkan kegembiraan dan perhatian siswa saat pembelajaran serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap keefektifan suatu pembelajaran yang terbukti dari ketercapaian tujuan pembelajaran dan ketuntasan belajar.

Kondisi pembelajaran dengan menggunakan model integratif tersebut memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar. Dampak positif tersebut terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar jika dibandingkan saat guru belum menerapkan model role palying.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan kemudian dianalisis hasil temuan di lapangan sehingga dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan model role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SMP Negeri 29 Tangerang.

## **REFERENSI**

- Agustin, M., Astuty, Y.N., & Rusdi. 2017. Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran problem posing tipe pre solution posing di smp negeri 15 kota bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1) : 66-72.
- Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Badariah, N., 2013, Pengaruh metode diskusi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas XI SMA N 2 Bintang tahun pelajaran 2012/2013. Skripsi, Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjung pinang.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harsono, B. Soesanto & Samsudi., 2009. Perbedaan hasil belajar antara metode ceramah konvensional dengan ceramah berbantuan media animasi pada pembelajaran kompetensi perakitan dan pemasangan sistem rem. *Jurnal PTM*, 9(2) : 71-79.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global)*. Malang: UIN Maliki Press.
- Santoso, Agus. 2010. *Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*. Jurnal Penelitian.



- Sari, E. W., 2013, Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV semester II SD Negeri I Gosono Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali tahun 2012/2013, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta Jawa Tengah.
- Suci, T.A., 2013, peningkatan aktivitas dan hasil belajar bangun datar melalui tangram dengan penerapan model PAIKEM pada siswa kelas V SD N Pener 01 Kabupaten Tegal, Skripsi, Universitas Negeri Semarang Jawa Tengah.
- Slameto., 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumarni, Abdullah & Imran, 2014. Penerapan metode diskusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Kecil Toraranga pada mata pelajaran PKn pokok bahasan system pemerintahan kabupaten, Kota dan Provinsi. Jurnal kreatif tadulako online, 3(4):13-14.
- Sunarti, S., 2010. Hubungan penerapan metode ceramah, diskusi dan penugasan dengan hasil pembelajaran mata pelajaran IPS/Sejarah bagi peserta didik. Jurnal ilmiah, 1(1):72-74.
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.
- Wahab, Abdul Aziz. 2007. Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bandung: Alfabata.
- Wilujeng, K., 2015. Penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIB SD N Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. Pancaran, 4(4) : 113-124.
- Zaini, Hisyam, Dkk. 2008. Strategi Pembelajaran Aktif. Jakarta: Insan Madani.