

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
MATA PELAJARAN PELAYANAN MAKANAN DAN MINUMAN
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS XI
TATA BOGA SMK BINA WISATA LEMBANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti sidang skripsi

Program Studi Pendidikan Pariwisata



Oleh

Sri Winarsih Intan Adiratna

1905513

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PARIWISATA
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

LEMBAR HAK CIPTA
PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
MATA PELAJARAN PELAYANAN MAKANAN DAN MINUMAN
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS XI
TATA BOGA SMK BINA WISATA LEMBANG

Oleh :

Sri Winarsih Intan Adiratna

1905513

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pariwisata

© Sri Winarsih Intan Adiratna

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta di lindungi undang - undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan di cetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini Saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pelayanan Makanan dan Minuman Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya Saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada hakim dari pihak lain terhadap keaslian karya Saya ini.

Bandung, 14 Agustus 2023
Pembuat Pernyataan,



(Sri Winarsih Intan Adiratna)

HALAMAN PENGESAHAN

SRI WINARSIH INTAN ADIRATNA

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN PELAYANAN MAKANAN DAN MINUMAN UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS XI TATA BOGA
SMK BINA WISATA LEMBANG

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Oce Ridwanudin, SE., MM
NIP : 198104072010121002

Pembimbing II



Ilma Indriasri Pratiwi., S.E.,MP.Par
NIP : 920190219860628201

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata



Dr. Rini Andari, S.Pd.,SE.Par.,MM
NIP : 198109162008122002

Tanggung Jawab Yuridis
Ada Pada Penulis,



Sri Winarsih Intan Adiratna
1905513

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis selalu panjatkan Kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pelayanan Makanan dan Minuman untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang”. Di dalam skripsi ini membahas tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti sidang skripsi Jurusan Pendidikan Pariwisata Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UPI

Selama melaksanakan penelitian dan penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan yang dialami oleh penulis. Namun, berkat bantuan dan dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis beranggapan bahwa skripsi ini merupakan sebuah karya terbaik yang dapat penulis ciptakan. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak menutup kemungkinan di dalamnya banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca.

Bandung, Agustus 2023

Penulis,

Sri Winarsih Intan Adiratna

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis menerima banyak bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak. Penulis juga menerima motivasi dari berbagai pihak yang membuat penulis semangat dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini agar mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Pariwisata. Pada kesempatan kali ini, penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan, kemudahan, dan ketabahan kepada penulis selama menyusun skripsi ini dan menempuh pendidikan tinggi ini.
2. Prof. Dr. M. Solehudin, M.Pd., MA., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia beserta para jajarannya.
3. Dr. Agus Mulyana, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia beserta para jajarannya.
4. Dr. Rini Andari, S.Pd.,SE.Par.,MM., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata.
5. Oce Ridwanudin, SE., MM., selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi serta dukungan kepada penulis.
6. Ilma Indriasri Pratiwi, SP.Par., MP.Par., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing 2 yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi serta membantu saya selama proses pembelajaran akademik selama proses bimbingan skripsi.
7. Kepala Sekolah SMK Bina Wisata Lembang beserta segenap jajarannya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Para siswa kelas XI Tata Boga 2 yang telah membantu penulis untuk melakukan penelitian skripsi.
9. Orang tua tercinta, Bapak Sukamto dan Ibu Sri Hastuti yang selalu memberikan nasihat dan motivasi serta yang tiada hentinya memberikan

dukungan baik berupa doa, moral, materi, dan kebutuhan lainnya untuk menyelesaikan skripsi ini.

10. Kakak – kakak tercinta, Setiyowibowo Aditya Prabhata, Anugerah Echa Purwanti, Bima Sagita, dan Ririn Setyo Rini, yang selalu memberikan dukungan berupa materiel dan spiritual kepada penulis demi terselesaikannya skripsi ini.
11. Sahabat istimewa, Annastazia Dellavia, Claudia Febrina Putri, Nabilah Putri Niabi, Sekar Hasanah Nur Baiti, dan Shafa Deswanti, sebagai teman seperjuangan yang saling memberikan semangat dan motivasi serta telah menghibur penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman dekat, Irna Takbirriana Solechah sebagai teman yang mendengarkan keluh-kesah dan telah menguatkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
13. Rekan – rekan yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada yang istimewa bernama Lee Jenyo yang selama ini banyak menghibur penulis dikala sedih dan lelah, serta menghibur dan memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
15. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada EXO dan NCT yang telah menjadi support system, memberikan hiburan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN PELAYANAN MAKANAN DAN MINUMAN UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS XI TATA BOGA
SMK BINA WISATA LEMBANG**

Oleh :
Sri Winarsih Intan Adiratna
1905513

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pelayanan Makanan dan Minuman Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang” merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilatar belakangi pada temuan peneliti yang terdapat di kelas XI Tata Boga 2 SMK Bina Wisata Lembang yaitu rendahnya keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman. Sedangkan pada keaktifan belajar siswa merupakan aspek yang sangat penting dimiliki oleh siswa pada saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman. Pada penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus terdapat satu pertemuan. Pada setiap siklusnya dilakukan sebanyak 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada proses perencanaan metode pembelajaran *role playing* melakukan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan lembar observasi, dan kuesioner. Pada proses pelaksanaannya dilakukan sebanyak 2 siklus yang masing-masing siklusnya dilaksanakan 1 pertemuan. Hasil dan pembahasan dari peneliti menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar pada siswa setelah menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Setelah siklus I dilaksanakan, dilanjutkan dengan siklus II. Hal tersebut dikarenakan pada siklus I belum mencapai target dan dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan. Di siklus II telah terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman di kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang.

Kata kunci : metode pembelajaran *role playing*, pelayanan makanan dan minuman, keaktifan belajar siswa

**THE APPLICATION OF ROLE PLAYING LEARNING METHODS IN FOOD AND
BEVERAGE SERVICE SUBJECTS TO INCREASE THE LEARNING
ACTIVENESS OF CLASS XI CULINARY STUDENTS SMK BINA WISATA
LEMBANG**

By :
Sri Winarsih Intan Adiratna
1905513

ABSTRACT

Thesis with the title "Application of Role Playing Learning Methods in Food and Beverage Service Subjects to Increase Student Learning Activeness in Class XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang" is a class action research. This study is based on the findings of researchers in class XI Tata Boga 2 SMK Bina Wisata Lembang, namely the low student learning activeness in food and beverage service subjects. Meanwhile, student learning activeness is a very important aspect owned by students when carrying out learning activities in class. This study aims to increase student learning activeness by applying the role playing learning method in food and beverage service subjects. This class action research was carried out in two cycles with each cycle having one meeting. In every cycle, 4 steps are carried out, which is planning, implementation, observation and reflection. In the planning process of the role playing learning method, prepare lesson plans, prepare observation sheets, and questionnaires. In the implementation process, 2 cycles were carried out, for each cycle there was 1 meeting. The results and discussion of the researchers showed that there was an increase in learning activeness in students after applying the role playing learning method. After cycle I was implemented, it was continued with cycle II. This is because cycle I has not reached the target and continued to cycle II with improvements. In cycle II there has been an increase from the previous cycle. Based on the results obtained in this study that the application of the role playing learning method can increase student learning activeness in food and beverage service subjects in class XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang.

Keywords : *role playing learning method, food and beverage service, student learning activeness*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Batasan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Metode Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Metode Pembelajaran.....	9
2.1.2 Jenis-Jenis Metode Pembelajaran	11
2.2 Konsep Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
2.2.2 Kelebihan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
2.2.3 Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
2.2.4 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
2.3 Pelayanan Restoran	16
2.3.1 Pengertian Pelayanan	16
2.3.2 Pengertian Pramusaji.....	17
2.4 Keaktifan Belajar Siswa.....	18
2.4.1 Pengertian Keaktifan Belajar Siswa	18
2.4.2 Bentuk-Bentuk Keaktifan Siswa	20
2.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar	23

2.5 Penelitian Terdahulu	24
2.6 Kerangka Berpikir.....	26
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	30
3.3 Populasi dan Sampel	30
3.4 Definisi Operasional	30
3.5 Pengumpulan Data.....	31
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.5.2 Instrumen Penelitian	32
3.5.3 Prosedur Penelitian	36
3.5.4 Analisis Data.....	39
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Deskripsi Awal Data Penelitian	40
4.1.1 Lokasi Penelitian.....	40
4.1.2 Sarana dan Prasarana	41
4.1.3 Guru dan Karyawan	42
4.1.4 Karakteristik Peserta Didik	43
4.2 Pelaksanaan Penelitian.....	44
4.2.1 Jadwal dan Deskripsi Penelitian	44
4.2.2 Pelaksanaan Pra Siklus.....	45
4.2.3 Pelaksanaan Penelitian Siklus I.....	46
4.2.4 Pelaksanaan Penelitian Siklus II	54
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	63
4.3.1 Pembahasan Hasil Pelaksanaan Metode Pembelajaran.....	63
4.3.2 Pembahasan Hasil Keaktifan Belajar Siswa	67
BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Implikasi	76
5.3 Rekomendasi.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran Fase F	3
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3. 1 Skor Alternatif Jawaban	33
Tabel 3. 2 Indikator Capaian Observasi Pelaksanaan Metode Pembelajaran	33
Tabel 3. 3 Lembar Instrumen Observasi Guru	34
Tabel 3. 4 Skor Alternatif Jawaban	35
Tabel 3. 5 Indikator Capaian Keaktifan Belajar Siswa	36
Tabel 3. 6 Lembar Instrumen Kuesioner Keaktifan Belajar Siswa	36
Tabel 4. 1 Data Sarana dan Prasarana SMK Bina Wisata Lembang	41
Tabel 4. 2 Data Guru dan Karyawan	42
Tabel 4. 3 Data Siswa SMK Bina Wisata Lembang	43
Tabel 4. 4 Jadwal Pertemuan di Kelas XI Tata Boga 2	44
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I	49
Tabel 4. 6 Hasil Keaktifan Belajar Siklus I	51
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II	59
Tabel 4. 8 Hasil Keaktifan Belajar Siklus II	61
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru	66
Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus I	68
Tabel 4. 11 Tabel Hasil Perhitungan Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus I	71
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Model Kemmis & Mc. Taggart	28
Gambar 4. 1 Diagram Peningkatan Observasi Aktivitas Guru	66
Gambar 4. 2 Diagram Persentase Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus I	69
Gambar 4. 3 Diagram Persentase Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus II	72
Gambar 4. 4 Diagram Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa	73

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Dekan FPIPS Perihal Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi	83
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian.....	88
Lampiran 3 Lembar Bimbingan.....	89
Lampiran 4 Surat Pernyataan Validasi.....	92
Lampiran 5 Lembar Absen Siswa.....	122
Lampiran 6 Modul Ajar	123
Lampiran 7 Kisi - Kisi Observasi Guru	137
Lampiran 8 Lembar Observasi Guru Siklus I	139
Lampiran 9 Perhitungan Hasil Observasi Guru Siklus I.....	141
Lampiran 10 Lembar Observasi Guru Siklus II.....	142
Lampiran 11 Perhitungan Hasil Observasi Guru Siklus II.....	144
Lampiran 12 Kisi -Kisi Instrumen Kuesioner Keaktifan Belajar Siswa	145
Lampiran 13 Lembar Keaktifan Belajar Siswa.....	145
Lampiran 14 Perhitungan Hasil Keaktifan Belajar Siswa Siklus I	147
Lampiran 15 Perhitungan Hasil Keaktifan Belajar Siswa Siklus II.....	149
Lampiran 16 Naskah Skenario.....	151
Lampiran 17 Dokumentasi.....	159
Lampiran 18 Hasil Turnitin Dibawah 30%	164
Lampiran 19 Surat Keterangan Perbaikan (Revisi) Skripsi	165

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Afiefah, N. (2014). Pembelajaran dengan Metode Diskusi Kelas. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 53–65.
- Agama, K., & Karawang, K. (2012). *Jurnal Manajemen Vol.10 No.1 Oktober 2012 1038*. 10(1), 1038–1046.
- Bonaraja Purba, Sri Hardianti Sartika, N. I. P. S., Ilma Indriasri Pratiwi, Iwan, H. P., Pratiwi Bernadetta Purba, Hendra, I. Y., & Iin Widya Lestari, Salamun, J. S. (2023). *Metodologi Riset*.
- Cahyo, K. N., & Riana, E. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika*. 1(1), 45–53.
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Ikram, *Muhammad, Umar, M., & Haikal, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Berbantu Media Catur dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Ingin Jaya. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7(3), 129–133. <https://doi.org/10.24815/jimps.v7i3.20984>
- Ilham, M., & Waryono, W. (2020). Penerapan Standard Operating Procedure Makanan Dan Minuman Oleh Pramusaji Di Restoran Dara Hotel New D'Dhave Padang. *Jurnal Kajian Pariwisata Dan Bisnis Perhotelan*, 1(1), 17–24. <https://doi.org/10.24036/jkpbp.v1i1.2472>
- Ips, K. X., & Mandau, S. (2022). *EL-DARISA: Jurnal Pendidikan Islam*. 1(pertemuan 1).
- Ismatullah, K. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi dalam Pembelajaran Matematika Dasar. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(1), 24. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i1.734>
- Issn, P.-, Universitas, Z., Situbondo, I., & Usaha, A. (n.d.). *Strategi Guru Pai Dalam Meningkatkan*.
- Jaspar Jas , Said Suhil Achmad, R. R. A. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa*. 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Junita, J., & Siregar, M. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Makna

Kedaulatan Rakyat Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Kota Pinang Kabupaten Labuhanbatu Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015. *Civitas (Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Civic)*, 1(1), 36–45. <https://doi.org/10.36987/civitas.v1i1.1499>

Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17955>

Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(6), 1139–1148.

Kristiutami, Y. P., & Rahayu, V. J. (2020). Peranan Pramusaji Dalam Meningkatkan Pelayanan Demi Kepuasan Tamu di Feast Restaurant Sheraton Bandung Hotel & Towers. *Jurnal Kajian Pariwisata*, 2(2), 2686–2522. <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/JIIP63>

Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Taman Vokasi*, 6(1), 98. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2866>

Lutvaidah, U. (2016). Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3), 279–285.

Makbul, M. (n.d.). *METODE PENUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN*. 1–20.

Mulyatiningsih, E. (2012). Modul Metode Penelitian Tidakkan Kelas. *Bandung Rosdakarya*, 1–22. staff.uny.ac.id

Nasution, H. F. (n.d.). *INSTRUMEN PENELITIAN DAN URGENSINYA DALAM PENELITIAN KUANTITATIF*. 59–75.

Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>

Nurliah, N. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Materi Kewajiban Berdakwah. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 1(2), 145–156. <http://www.ejournal.unsub.ac.id/index.php/JPG/article/view/339>

Penelitian Tindakan Kelas Pembelajaran Bahasa Inggris H.M. Adnan Latief. (n.d.). 4.

- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Rahmawati, R., Shofyanis, A., & Priyanto, I. J. (2019). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Role Playing Dalam Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Primaria Educationem Journal (PEJ)*, 2(1), 62–73.
- Salim Nahdi, D., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1050>
- Sani, S. A., & Setiawan, I. P. (2020). *YUME : Journal of Management Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa*. 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Santoso, D. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII. *Bapala*, 1(1), 1–7.
- Sari, Y. N. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Means Ends Analysis Menggunakan Media Video Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Pagar Alam. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 89–103. <https://doi.org/10.36706/jp.v5i1.5640>
- Setiawan, H. R., & Lubis, Z. (2016). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 47–51. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v8i2.726>
- shella monica, H. (2020). PENGARUH KETERAMPILAN MEMBUKA dan MENUTTUP pembelajaran terhadap keaktifan belajar SISWA di SMKN 1 Lubuklinggau. *Jaedcaation*, 3(2), 12–23. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/jaeducation/article/view/3054>
- Singh, S & Yaduvanshi, S. 2015. International Journal of Scientific and Research Publications, Volume 5, Issue 3, March 2015 ISSN 22503153.
- Siswa, K. B. (2021). *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No. 1, April 2021 P-ISSN: -; E-ISSN: -*

<https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>. 1(1), 1–13.

- Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. *Jurnal Kepariwisata*, 19(1), 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>
- Ulfa, Syahrul, & Rianna. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Work Based Learning (WBL) untuk Meningkatkan Minat Berwirausaha Siswa SMK Negeri 5 Pangkep*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/12224>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(1), 111.
- 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>
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165–174. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>
- Yusup, F., Studi, P., Biologi, T., Islam, U., & Antasari, N. (2018). *UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS*. 7(1), 17–23.

Buku

- Bonaraja Purba, Sri Hardianti Sartika, N. I. P. S., Ilma Indriasri Pratiwi, Iwan, H. P., Pratiwi Bernadetta Purba, Hendra, I. Y., & Iin Widya Lestari, Salamun, J. S. (2023). *Metodologi Riset*.