

HUBUNGAN PENGALAMAN BELAJAR MENGGUNAKAN METODE *ROLE*
PLAY DENGAN KEPUASAN BELAJAR MAHASISWA DALAM MATA
KULIAH BIJINISEU HANKUKEO



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Korea

Oleh
Bella Aulia Rahmah Br Simanjuntak
2100108

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA KOREA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025

**HUBUNGAN PENGALAMAN BELAJAR MENGGUNAKAN METODE
ROLE PLAY DENGAN KEPUASAN BELAJAR MAHASISWA DALAM
MATA KULIAH BIJINISEU HANKUKEO**

Oleh:

Bella Aulia Rahmah Br Simanjuntak

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Korea Fakultas
Pendidikan Bahasa dan Sastra

©Bella Aulia Rahmah Br Simanjuntak
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

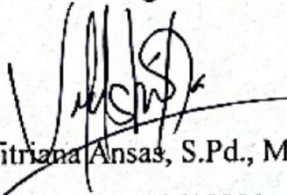
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

BELLA AULIA RAHMAH BR SIMANJUNTAK

**HUBUNGAN PENGALAMAN BELAJAR MENGGUNAKAN METODE *ROLE*
PLAY DENGAN KEPUASAN BELAJAR MAHASISWA DALAM MATA
KULIAH BIJINISEU HANKUKEO**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

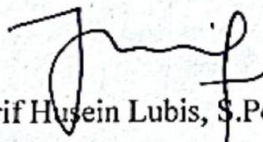
Pembimbing I



Velayeti Nurfitriana Ansas, S.Pd., M.Pd.

NIPT. 920160119890610201

Pembimbing II

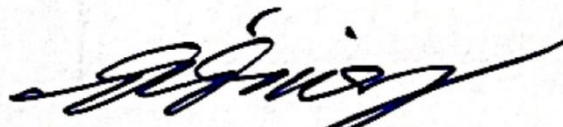


Arif Husein Lubis, S.Pd., M.Pd.

NIPT. 920200419940207101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea



Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT.

NIPT. 920160119760228101

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

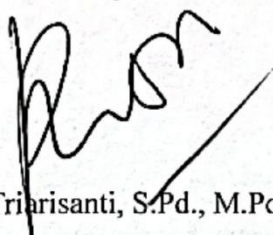
Bella Aulia Rahmah Br Simanjuntak

2100108

HUBUNGAN PENGALAMAN BELAJAR MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAY* DENGAN KEPUASAN BELAJAR MAHASISWA DALAM MATA KULIAH BIJINISEU HANKUKEO

Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



Risa Triarisanti, S.Pd., M.Pd.

NIPT. 920160119780419201

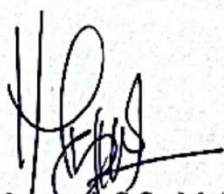
Penguji II



Ashanti Widyana, S.Hum., M.A.

NIPT.920200419940427201

Penguji III

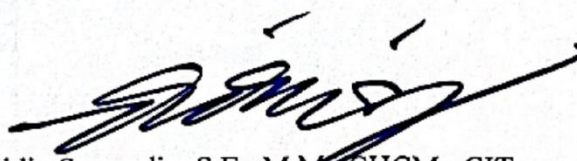


Jayanti Megasari, S.S., M.A.

NIPT. 920200419920716201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea



Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT.

NIPT. 920160119760228101

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bella Aulia Rahmah Br Simanjuntak

NIM : 2100108

Program Studi: Pendidikan Bahasa Korea

Judul Karya : Hubungan Pengalaman Belajar Menggunakan Metode *Role play*
dengan Kepuasan Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah
Bijiniseu Hankukeo

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, Agustus 2025



Bella Aulia Rahmah Br Simanjuntak

NIM 2100108

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas ke hadirat Allah SWT. atas limpahan rahmat, karunia, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan Pengalaman Belajar Menggunakan Metode *Role play* dengan Kepuasan Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bijiniseu Hankukeo”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Korea Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dalam segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun untuk penelitian serupa di masa depan. Semoga skripsi ini dapat menjadi bacaan yang bermanfaat dan membuka wawasan bagi para pembaca yang tertarik pada kajian serupa.

Bandung, Agustus 2025

Penulis,



Bella Aulia Rahmah Br Simanjuntak

NIM 2100108

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas limpahan rahmat, karunia, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan Pengalaman Belajar Menggunakan Metode Role play dengan Kepuasan Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bijiniseu Hankukeo”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Korea Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak mungkin tercapai tanpa bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Didi Sukyadi, M.A., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia dan Wakil Rektor beserta jajarannya;
2. Bapak Wawan Gunawan, M.Ed., Ph.D., selaku Dekan FPBS dan para Wakil Dekan beserta jajarannya;
3. Bapak Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea FPBS UPI;
4. Ibu Velayeti Nur Fitriana Ansas, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Arif Husein Lubis, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, arahan dan ilmunya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini;
5. Ibu Jayanti Megasari, S.S., M.A., selaku validator abstrak bahasa Korea;
6. Ibu Risa Triarisanti, S.Pd., M.Pd., CNNLP., Ibu Ashanti Widyana, S.Hum., M.A., Ibu Asma Azizah, S.S., M.A., Bapak Prof. Shin Young-duk, M.A., Ph.D. Bapak Lee Tae-gun, M.Ed., Ph.D., Ibu Shin Chan-mi, B.A., M.Pd., Bu Lee Jeon-soon, M.H.E, selaku Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Korea yang sudah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat saat perkuliahan;
7. Bapak Asep Ahmad Suja’I, S.Pd., M.Pd., selaku Staf Administrasi Akademik Program Studi Pendidikan Bahasa Korea;

8. Orang tua yang sangat penulis cintai, ayah dan mamak, orang tua hebat yang menjadi tempat sandaran bagi penulis. Keduanya yang selalu memberikan nasihat, arahan, motivasi serta mengusahakan dan mendoakan yang terbaik kepada penulis.
9. Kakak dan adik-adik yang sangat penulis sayangi kak Alda, Cinta dan Dito yang selalu mendukung penulis;
10. Tuan Guru, Buya Zai yang selalu membimbing dan mendoakan penulis;
11. Putri Hisanah Hanun selaku teman baik penulis sejak SMA hingga saat ini;
12. Najdah Fatiya, Fitria Hasna Ramadhiani, Aslama Irfani Harnin, Aura Rizky Dewayanti yang menjadi teman baik yang menemani penulis selama perkuliahan;
13. Seluruh teman-teman Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2021 yang telah kebersamai selama perkuliahan sekaligus responden yang membantu penulis melakukan penelitian;
14. Pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu, yang telah membantu penulis hingga skripsi ini selesai;
15. Diri sendiri yang telah berjuang dan bertahan dari awal perkuliahan hingga saat penyusunan skripsi sehingga bisa menyelesaikan pendidikan pada program studi Pendidikan Bahasa Korea.

ABSTRAK

Rendahnya tingkat pemahaman akibat dominannya metode pembelajaran konvensional (*teacher-centered*) masih menjadi masalah dalam pembelajaran abad ke-21, termasuk pada pembelajaran *Korean for Specific Purposes* (KSP). Metode *role play* dipandang relevan karena mampu menciptakan situasi komunikasi nyata yang mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan keterampilan bahasa, dan memperkuat penguasaan kosakata dalam konteks yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara pengalaman belajar menggunakan metode *role play* dengan kepuasan belajar mahasiswa *Korean for Specific Purposes* dalam mata kuliah Korean for Business (비즈니스 한국어) yang dapat dijadikan acuan dalam evaluasi pembelajaran. Sampel penelitian terdiri dari 44 mahasiswa Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2021 yang mengikuti mata kuliah Korean for Business (비즈니스 한국어) pada kelas *Korean for Specific Purposes*. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian korelasi. Teori yang digunakan dalam penelitian adalah teori *Experiential Learning* Kolb serta teori kepuasan belajar oleh Cheng dan Marsh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar mahasiswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 76,0%, sementara itu kepuasan belajar mahasiswa juga berada pada kategori tinggi dengan persentase 77,9%. Uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa adanya hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara kedua variabel ($r=0,886$, $\text{sig.}=0,001$). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin baik pengalaman belajar yang diperoleh melalui metode *role play* maka semakin tinggi pula kepuasan belajar yang dirasakan mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pengajaran bahasa Korea untuk tujuan khusus yang lebih relevan.

Kata Kunci: kepuasan belajar, Korean for Business, *Korean for Specific Purposes*, pengalaman belajar, *role play*

ABSTRACT

Low levels of understanding caused by the dominance of conventional (teacher-centered) teaching methods remain a challenge in 21st-century learning, including in Korean for Specific Purposes (KSP) instruction. The role-play method is considered relevant because it can create authentic communication situations that encourage active participation, enhance language skills, and strengthen vocabulary mastery within an appropriate context. This study aims to analyze the relationship between learning experiences using the role-play method and student learning satisfaction in Korean for Specific Purposes within the Korean for Business (비즈니스 한국어) course, which can serve as a reference for learning evaluation. The research sample consisted of 44 students from the 2021 cohort of the Korean Language Education Program who took the Korean for Business (비즈니스 한국어) course in the Korean for Specific Purposes class. This study employed a quantitative approach with a correlational research method. Theories applied in this research include Kolb's Experiential Learning theory and Cheng & Marsh's learning satisfaction theory. The results showed that students' learning experiences were in the high category, with a percentage of 76.0%, while their learning satisfaction was also in the high category, with a percentage of 77.9%. The Pearson correlation test indicated a very strong and significant relationship between the two variables ($r = 0.886$, $\text{sig.} = 0.001$). These findings suggest that the better the learning experience obtained through the role-play method, the higher the level of learning satisfaction perceived by students. This study is expected to contribute to the development of more relevant Korean language teaching methods for specific purposes.

Keywords: Korean for Specific Purposes, Korean for Business, learning experience, learning satisfaction, role play.

초록

교사 중심의 전통적인 교수법이 지배적인 상황에서 이해 수준이 낮은 문제는 21 세기 학습, 특히 특수 목적 한국어 수업에서도 여전히 과제로 남아 있다. 역할극(role play) 기법은 실제적인 의사소통 상황을 만들어 학습자의 적극적인 참여를 유도하고, 언어 능력을 향상시키며, 적절한 맥락에서 어휘 습득을 강화할 수 있다는 점에서 유의미한 방법으로 평가된다. 본 연구의 목적은 Korean for Business(비즈니스 한국어) 교과목에서 역할극 기법을 활용한 학습 경험과 학습 만족도 간의 관계를 분석하여, 학습 평가의 참고 자료로 제공하는 데 있다. 연구 표본은 2021 학년도에 입학하여 비즈니스 한국어교과목의 특수 목적 한국어 수업을 수강한 한국어교육과 학생 44 명으로 구성되었다. 본 연구는 양적 접근을 기반으로 한 상관관계 연구 방법을 적용하였으며, Kolb 의 경험학습 이론과 Cheng & Marsh 의 학습 만족도 이론을 토대로 하였다. 연구 결과, 학습자의 학습 경험은 76,0%로 높은 수준에 속하였으며, 학습 만족도 역시 77,9%로 높은 수준에 속하는 것으로 나타났다. 피어슨 상관 분석 결과, 두 변인 간에는 매우 강하고 유의미한 상관관계($r= 0.886$, $sig.= 0.001$)가 확인되었다. 이러한 결과는 역할극 기법을 통해 얻는 학습 경험이 향상될수록 학습자가 느끼는 학습 만족도 역시 높아진다는 것을 보여준다. 본 연구는 보다 목적에 부합하는 한국어 특수 목적 교수법 개발에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

키워드: 비즈니스 한국어, 역할극, 학습 경험, 학습 만족도, 특수목적 한국어.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
초록.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Pengalaman Belajar	8
2.1.1 Definisi Pengalaman Belajar	9
2.1.2 Experiential Learning	10
2.2 Pembelajaran	11
2.3 Metode Pembelajaran.....	14
2.4 Metode <i>Role play</i>	16
2.5 Kepuasan Belajar	18
2.6 <i>Korean for Specific Purposes</i>	19
2.6.1 Korean for Business (비즈니스 한국어)	20
2.7 Penelitian Terdahulu	22

2.8 Kerangka Berpikir	28
2.9 Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Desain Penelitian	30
3.2 Populasi dan Sampel	31
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.4 Instrumen Penelitian.....	33
3.4.1 Uji Validitas	36
3.4.2 Uji Reliabilitas	38
3.5 Prosedur Analisis Data	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil.....	43
4.1.1 Variabel Pengalaman Belajar Menggunakan Metode <i>Role play</i>	43
4.1.2 Variabel Kepuasan Belajar	52
4.2 Uji Persyaratan Analisis.....	62
4.3 Pembahasan	64
4.3.1 Pengalaman Belajar Menggunakan <i>Role play</i> dalam pembelajaran <i>Korean for Specific Purposes</i>	65
4.3.2 Kepuasan Belajar Mahasiswa <i>Korean for Specific Purposes</i>	69
4.3.3 Hubungan Pengalaman Belajar Menggunakan Metode <i>Role play</i> dengan Kepuasan Belajar Mahasiswa <i>Korean for Specific Purposes</i>	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3. 1 Scoring Skala Likert.....	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Butir Kuesioner	34
Tabel 3. 3 Tabel Skala Likert	35
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas	37
Tabel 3. 5 Kategori Pengalaman Belajar.....	40
Tabel 3. 6 Kategori Kepuasan Belajar.....	40
Tabel 4. 1 Frekuensi Jawaban Indikator Pengalaman Konkret	44
Tabel 4. 2 Frekuensi Jawaban Indikator Observasi Reflektif	46
Tabel 4. 3 Frekuensi Jawaban Konseptualisasi Abstrak.....	48
Tabel 4. 4 Frekuensi Jawaban Indikator Eksperimen Aktif	49
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Skor Variabel Pengalaman Belajar	51
Tabel 4. 6 Kategori Pengalaman Belajar Responden	51
Tabel 4. 7 Frekuensi Jawaban Indikator Pengajaran dan Pembelajaran	53
Tabel 4. 8 Frekuensi Jawaban Indikator Umpan Balik dan Dukungan.....	56
Tabel 4. 9 Frekuensi Jawaban Indikator Organisasi Perkuliahan.....	58
Tabel 4. 10 Frekuensi Jawaban Indikator Kepuasan Keseluruhan.....	59
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Skor Variabel Kepuasan Belajar	60
Tabel 4. 12 Kategori Kepuasan Belajar Responden	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 1 Proses Penelitian	31
Gambar 3. 2 Rumus Korelasi Pearson Product Moment	36
Gambar 3. 3 Rumus Cronbach Alpha	38
Gambar 3. 4 Uji Reliabilitas X.....	39
Gambar 3. 5 Uji Reliabilitas Y	39
Gambar 4. 1 Uji Normalitas	62
Gambar 4. 2 Uji Linieritas	63
Gambar 4. 3 Analisis Korelasi Pearson.....	64

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., Maulidiana, S., Setyaningrum, V., Lestari, L. P. S., Ningrum, W. W., Astuti, N. M., Nelly, Ilyas, F. S., Ramli, A., Kurniati, Y., & Yuliasuti, C. (2023). *Model & metode pembelajaran inovatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amalia, L. (2013). Menjelajahi diri dengan teori kepribadian Carl Rogers. *Studi Kependidikan dan Keislaman*, 3(2).
- Anggrarini, N., & Trianasari, I. (2023). Undergraduate students' perception on the use of role-play in speaking class. *National Conference on Language, Education, and Technology Proceeding*, 2(1), 57–67. <https://doi.org/10.32534/nacolet.v2i1.3685>
- Anggreni. (2017). Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Mengalami). *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2).
- Bakoush, M. (2021). Evaluating the role of simulation-based experiential learning in improving satisfaction of nance students. *Preprint submitted to Elsevie*.
- Bakti, F., Dendi, A., Amir, A., & Isnanto, B. (2024). Mengoptimalkan motivasi belajar: Pengaruh signifikan kualitas pendidikan dan kepuasan mahasiswa. *Nomico*, 1(3), 15–24. <https://doi.org/10.62872/xjc0b510>
- Choi, G.-J., & Nam, E. (2024). A Study on Designing a Syllabus for Business Korean. *Teaching Korean as a Foreign Language*, 72, 83–110. <https://doi.org/10.21716/TKFL.72.4>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran* (Awal Syaddad, Ed.). CV. Kaaffah Learning Center.
- Fakhri, M. M., Awalia, R., Safii, J. A., B, M. A., Gunawan, N. N., & Fadhilatunisa, D. (2023). Hubungan flipped classroom dengan kepuasan dan kecemasan belajar online mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 1, 53–62. <https://doi.org/10.61255/jupiter.v1i1.7>
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran inovatif*. Ar-ruz Media.
- Gunarto, M., & Hurriyati, R. (2020). Creating Experience value to build student satisfaction in higher education. *Integrated Marketing Communication on Voter Behavior in Political*.
- Husnayetti. (2018). Tingkat kepuasan mahasiswa dan proses belajar mengajar di Perguruan Tinggi X. *Jurnal Riset Akuntansi dan Manajemen*, 1(2).
- Hye jin, S., & Jungho, A. (2024). 전문대학에서의 특수 목적 한국어교육에 대한 고찰. *한성어문학회*, 51, 239–262.
- Jonghwan, K., & Minhye, B. (2024). 산업어휘 습득을 위한 3단계 어휘 확장과 역할극 활용 수업 방안- 특수목적 한국어를 중심으로. *한국태국학회논총*, 31, 1–34. <https://doi.org/10.22473/kats.2024.31.1.001>
- Junaidah. (2022). Penerapan metode role playing dalam proses pembelajaran. *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 17(1). <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v17i1.172>

- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Latifah, N., Munandar, K., & Giri Prasetyo, W. (2023). Peningkatan minat belajar melalui metode role playing berbasis PBL pada kurikulum merdeka. *Jurnal BIOSHELL*, 12(2), 91–102. <https://doi.org/10.56013/bio.v12i2.2386>
- Lestari, & Puji. (2019). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong tahun pelajaran 2018/2019. *Journal Ilmiah Rinjani*, 7. <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194?articlesBySimilarityPage=1>
- Majdina, N. I., Pratikno, B., & Tripena, A. (2024). Penentuan ukuran sampel menggunakan rumus Bernoulli dan Slovin: Konsep dan aplikasinya. *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 16(1), 73. <https://doi.org/10.20884/1.jmp.2024.16.1.11230>
- Miftahuddin, Pratama, A., & Setiawan, I. (2021). Analisis Hubungan Antara Kelembaban Relatif Dengan Beberapa Variabel Iklim Dengan Pendekatan Korelasi Pearson Di Samudera Hindia . *Jurnal Siger Matematika* , 02.
- Morrisan. (2017). *Metode penelitian survei (Edisi pertama)*. Kencana.
- Muhaimin, F. A., Fajriyah, K., & Saputro, B. A. (2022). Keefektifan penerapan model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) terhadap hasil belajar materi satuan waktu pada siswa kelas II semester II SD N 2 Sumbersari. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 8(2), 136–146. <https://doi.org/10.26877/jp3.v8i2.14490>
- Mukrimah, S. S. (2014). *53 metode belajar pembelajaran plus splikasinya*.
- Mutamakin, A., Shinta, A., & Widianoro, W. F. (2021). Hubungan Antara Konformitas dan Kohesivitas Remaja Laki-laki Anggota Komunitas Modifikasi Motor. *Jurnal Psikologi*, 17(02), 1–10.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1. <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/2992/pdf>
- Oktaria, D., Sari, D. P., Soemantri, D., & Greviana, N. (2022). Memfasilitasi Kemampuasn Refleksi Diri Mahasiswa Kedokteran: Apa dan Mengapa? *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia - The Indonesian Journal of Medical Education*, 11(03).
- Putra, I. D. G. R. D. (2019). Peran kepuasan belajar dalam mengukur mutu pembelajaran dan hasil belajar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(1), 22. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i1.756>
- Putri, A., & Anita, F. (2024). Pengaruh customer experience terhadap kepuasan pelanggan di SD Kristen Pansundan Purwakarta. *Journal of Economic, Bussines and Accounting*, 7(6).
- Putri, D. S., & Santoso, B. (2020). Persepsi Mahasiswa Angkatan 2015-2016 tentang Penggunaan Aplikasi Turnitin untuk Mencegah Tindak Plagiarisme di Perpustakaan Universitas Bina Darma Palembang. *FIHRIS: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* , 15(2).

- Setiawan, C. K., & Yosepha, S. Y. (2020). Pengaruh Green Marketing dan Brand Image terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia: Studi Kasus pada Followers Akun Twitter@TheBodyShopIndo. *JURNAL ILMIAH M-PROGRESS*, 10.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Jurnal Manajemen & Bisnis Alians*, 17.
- Sudaryono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Kencana.
- Sugiono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Cv. Alfabeta.
- Sulistiyawati, R., & Murdiono, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Role Play Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum*.
- Sumanto. (2014). *Teori dan aplikasi metode penelitian*. Center of Academic Publishing Center.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Suhartati, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., Harianja, J. K., Sitopu, J. W., Yurfiah, Purba, S., & Arhesa, S. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Syukri, M. (2023). Hubungan Kemampuan Metakognitif, Self-Regulated Learning, dan Motivasi Intrinsik dengan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Magister Administrasi Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 15(1), 74. <https://doi.org/10.26418/jvip.v15i1.59887>
- Thobroni, M., & Musthofa, A. (2013). *Belajar & pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Thongmak, M. (2020). Experiential Learning through Role-Playing in the Digital Technology for Business Course . *The 20th International Conference on Electronic Business*.
- Uka, A. (2014). Student satisfaction as an indicator of quality in higher education. *Journal of Educational and Instructional Studies in the word*, 4(3).
- Warista, B. (2008). Teori belajar Robert M. Gagne dan implikasinya pada pentingnya pusat sumber belajar. *Jurnal Teknodik*, 12(1).
- Wasitohadi, W. (2014). Hakikat pendidikan dalam perspektif John Dewey: Tinjauan teoritis. *Satya Widya*, 30(1), 49. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i1.p49-61>
- Wulandari, A. T., Pratolo, B. W., & Junianti, R. (2021). Students' perception on the use of role-play to improve students' communicative competence. *UAD TEFL International Conference*, 2, 137. <https://doi.org/10.12928/utic.v2.5748.2019>
- Yusuf, A. D. (2016). Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>