

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN**

**(Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan



Oleh:

Siti Khotimah

NIM 1607403

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

**2021**

Siti Khotimah, 2021

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN**

**Oleh**

**Siti Khotimah**

**NIM 1607403**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat mempereoleh gelar sarjana  
pendidikan Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan

@Siti Khotimah

Universitas Pendidikan Indonesia

2021

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak  
ilang, *difotocopy*, atau dengan cara lainnya tanpa seizin peneliti.

Siti Khotimah, 2021

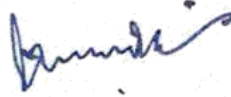
**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)**  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**SITI KHOTIMAH**  
**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN**  
**MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN**

(Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



**Prof. Dr. H. Endang Sumantri, M.Ed**  
NIP. 19410715 196703 1 00010

Pembimbing II,



**Dr. Dadang Sundawa, M.Pd.**  
NIP. 19600515 198803 1 002

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Kewarganegaraan,



**Dr. Susan Fitriyani, M.Pd.**  
NIP. 19820730 200912 2 004

Skripsi Telah Diuji Pada

Hari/Tanggal : Kamis, 28 Januari 2021

Tempat : Zoom Meeting Prodi Pendidikan Kewarganegaraan

Panitia Ujian Terdiri :

1. Ketua :



Dr. Agus Mulyana, M.Hum.

NIP. 19660808 199103 1 002

2. Sekretaris:



Dr. Susan Fitriyani, M.Pd.

NIP. 19820730 200912 2 004

3. Penguji :

Penguji I,



Prof. Dr. Aim Abdulkarim, M.Pd

NIP. 19590714 198601 1 001

Penguji II,



Prof. Dr. Kokom Komalasari, M.Pd.

NIP. 19721001 200112 2 001

Penguji III,



Dr. Muhammad Halimi, M.Pd

NIP. 19580605 198803 1 001

Siti Khotimah, 2021

IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**ABSTRAK**

**IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN  
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS X IPS 3 SMAN 15 BANDUNG)**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan motivasi belajar siswa yang masih kurang dalam pembelajaran PPKn yang merupakan hasil dari temuan pada saat observasi awal yang dilakukan oleh peneliti. Permasalahan yang ditemukan yaitu siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung sehingga tidak terlihat semangat dan termotivasi saat belajar, siswa menganggap pembelajaran PPKn terkesan teoritis dan membosankan membuat motivasi belajar siswa kurang. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk menjadikan siswa kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung lebih termotivasi lagi dalam pembelajaran PPKn. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti ialah pendekatan kualitatif dan metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Teknik dalam pengumpulan data menggunakan wawancara baik dari guru dan peserta didik, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil akhir dari penelitian terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn antara sebelum dan sesudah diterapkan metode role playing. Sehingga terbukti bahwa penerapan metode role playing ini efektif memberikan hasil dan pengaruh yang baik terhadap motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci : *role playing*, Motivasi belajar, PPKN**

Siti Khotimah, 2021

**IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **ABSTRACT**

### **IMPLEMENTATION OF ROLE PLAYING METHODS TO INCREASE STUDENT MOTIVATION IN PPKn (CIVICS EDUCATION) (CLASSROOM ACTION RESEARCH IN CLASS X IPS 3 SMAN 15 BANDUNG)**

This research is motivated by the problem of student motivation that is still lacking in PPKn learning which is the result of the findings during the initial observations made by the researcher. The problems found were that students tended to be passive when the learning process took place so that they did not look enthusiastic and motivated when learning, students considered PPKn learning to be theoretical and boring, making student learning motivation less. Research conducted by this researcher aims to make class X IPS 3 students of SMAN 15 Bandung more motivated in learning PPKn. The approach used by the researcher is a qualitative approach and the research method used in this study is a classroom action research method. Techniques in data collection using interviews from both teachers and students, observation, and documentation. Data analysis techniques used data reduction, data presentation and drawing conclusions. The final result of the study is an increase in student motivation in PPKn learning between before and after the role playing method is applied. So it is proven that the application of the role playing method is effective in providing good results and influences on student learning motivation.

**Keywords : *role playing, motivation to learn, PPKn***

Siti Khotimah, 2021

**IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN PPKn (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>i</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Umum.....	6
1.3.2 Tujuan Khusus.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat dari Segi Teori.....	6
1.4.2 Manfaat dari Segi Praktik.....	7
1.4.3 Manfaat dari Segi Kebijakan.....	8
1.4.4 Manfaat dari Segi Isu serta Aksi Sosial .....	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	8
<b>BAB II.....</b>	<b>10</b>
<b>KAJIAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
2.1 Kajian tentang Pendidikan Kewarganegaraan.....	10
2.1.1 Pengertian Pendidikan.....	10
2.1.2 Tujuan Pendidikan.....	11
2.1.3 Fungsi Pendidikan.....	11
2.1.4 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	12
2.1.5 Objek Studi Pendidikan Kewarganegaraan.....	15
2.1.6 Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan.....	15
2.1.7 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	18
2.1.8 Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan.....	19
2.2 Kajian tentang Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	20
2.2.1 Pengertian pembelajaran.....	20
2.2.2 Tujuan Pembelajaran.....	20
2.2.3 Strategi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	21
2.3 Metode Role Playing.....	21

Siti Khotimah, 2021

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.3.1 Pengertian Role Playing.....	21
2.3.2 Tujuan Role Playing.....	23
2.3.3 Langkah-Langkah Menyusun Role Playing.....	23
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing.....	24
2.4 Motivasi Belajar.....	26
2.4.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	26
2.4.2 Jenis-Jenis Motivasi Belajar.....	27
2.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	28
2.4.4 Indikator-Indikator Motivasi Belajar.....	29
2.4.5 Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar.....	30
2.4.6 Fungsi Motivasi Belajar.....	31
<b>BAB III.....</b>	<b>33</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>33</b>
3.1 Desain Penelitian.....	33
3.1.1 Pendekatan Penelitian.....	33
3.1.2 Metode Penelitian.....	35
3.2 Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research).....	36
3.2.1 Menyusun Rancangan Tindakan (Planning).....	36
3.2.2 Pelaksanaan Tindakan (Action).....	36
3.2.3 Pengamatan (Observing).....	36
3.2.4 Refleksi (Reflecting).....	37
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.3.1 Wawancara.....	38
3.3.2 Observasi.....	39
3.3.3 Studi Dokumentasi.....	39
3.4 Analisis Data.....	40
3.4.1 Reduksi Data.....	40
3.4.2 Penyajian Data.....	40
3.4.3 Penarikan Kesimpulan.....	41
3.5 Prosedur Penelitian.....	41
3.5.1 Tahap Persiapan Penelitian.....	41
3.5.2 Tahap Perizinan Penelitian.....	41

Siti Khotimah, 2021

**IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



3.5.3 Tahap Pelaksanaan.....	42
3.6 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	42
3.6.1 Partisipan Penelitian.....	42
3.6.2 Tempat Penelitian.....	43
3.7 Uji Validitas Data Penelitian.....	43
3.7.1 Perpanjangan Pengamatan.....	43
3.7.2 Meningkatkan Ketekunan.....	43
3.7.3 Triangulasi.....	43
<b>BAB IV.....</b>	<b>46</b>
<b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
4.1 Temuan.....	46
4.1.1 Sejarah SMA Negeri 15 Bandung.....	46
4.1.2 Profil SMA Negeri 15 Bandung.....	46
4.1.3 Visi dan Misi Sekolah.....	47
4.1.4 Personil Sekolah.....	47
4.1.5 Profil Fasilitas Sekolah.....	52
4.1.6 Subjek Penelitian.....	53
4.1.7 Observasi Awal Pembelajaran PPKn.....	54
4.1.8 Penelitian Siklus I.....	56
4.1.9 Penelitian Siklus II.....	76
4.1.10 Penelitian Siklus III.....	95
4.2 Hasil Wawancara.....	113
4.2.1 Hasil Wawancara dengan Guru Mitra.....	113
4.2.2 Hasil Wawancara dengan Peserta Didik.....	114
4.3 Pembahasan Umum Penelitian.....	116
4.3.1 Perencanaan Pembelajaran PPKn dengan Melalui Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas X IPS 3.....	116
4.3.2 Pelaksanaan Metode Role Playing dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas X IPS 3.....	119
4.3.3 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Kelas X IPS 3 Setelah Diterapkannya Metode Role Playing Dalam Pembelajaran PPKn.....	126
4.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas X IPS 3.....	130
<b>BAB V.....</b>	<b>134</b>

Siti Khotimah, 2021

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<b>SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>134</b>
5.1 Simpulan.....	134
5.1.1 Simpulan Umum.....	134
5.1.2 Simpulan Khusus.....	134
5.2 Implikasi.....	136
5.3 Rekomendasi.....	137
5.3.1 Bagi Guru.....	137
5.3.2 Bagi Peserta Didik.....	137
5.3.3 Bagi Sekolah.....	138
5.3.4 Bagi Departemen Pendidikan Kewarganegaraan.....	138
5.3.5 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	138
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>139</b>

## DAFTAR PUSTAKA

### a. Sumber Buku

- Ades, Sanjaya. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta
- Al Muchtar, Suwarma. (2015). *Dasar Penelitian Kualitatif*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri.
- Amri, dkk. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas: Metode, Landasan Teoritis-Praktis dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka raya
- Anas, M. (2014). *Alat peraga dan media pembelajaran*. Jakarta : Pustaka Education
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- Danial, E. & Warsiah, N. (2009). *Metode Penelitian Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.
- Danim, S. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Darmadi, H. (2010). *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto (2008). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryono, dkk. (2011). *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djahiri, A. K. (2002). *PKn sebagai strategi pembelajaran demokratis di sekolah*. Bandung: Jurusan PKn FPIPS UPI.
- Djamarah, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elfachmi, A. K. (2016). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Erlangga.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif :Teori dan Pratik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hasibuan J.J, Moedjiono. (1995). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hamzah (2009). *Teori Motivasi dan pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hidayati. (2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*.Universitas Negeri Yogyakarta.
- Joyce,dkk. (2011). *Models of Teaching*, edisi 8. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Khodijah, Nyayu. (2014). *Psikologi Pendidikan*.Jakarta: Rajawali Pers.
- Komalasari, Kokom.(2017). *Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Adiatama
- Kyriacou, Chris. 2011. *Effective Teaching Theory and Practice*. Penerjemah : M. Khozim. Bandung : Nusa Media.
- Maftuh dan Sapriya. (2005). *Pembelajaran PKn Melalui Konsep*. *Jurnal Civicus Implementasi KBK dalam Berbagai Konteks* 319-328.
- Majid, A .(2013).*Strategi Pembelajaran*.Remaja Rosdakarya:Bandung.
- Moleong, (2010). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung : Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nasution. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito
- Nasution. (2009). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*.Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nazir. (1988). *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sagala, Syaiful. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Santrock, John. (1995). *Life Span Development*: edisi kelima. Jakarta : Erlangga
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rajagrafindo

- Sapriya, dkk. (2007). *Pengembangan IPS di SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Siregar, dkk (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siregar, E. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Somantri, Nu'man. (1976). *Konsep Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Remadja Rosdakarya
- Somantri, Nu'man. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung : Rosda Karya.
- Sugihartono, dkk. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: FIP UNY
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sumiati, Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Suprijono. A (2009). *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sutikno, S, M. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Prospect.
- Tukiran, dkk. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Triyanto. T (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ubaidillah, A. dan Rozak. (2006). *Pendidikan Kewarganegaraan: Demokrasi, Hak Asasi Manusia dan Masyarakat Madani*. Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah.
- Uno, Hamzah. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah.(2012).*Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahab dan Sapriya. (2011). *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: CVAlfabeta
- Wiriaatmadja, R. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas(Cetakan ke-11)*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran. Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta

Wuryan dan Syaifullah. (2013). *Ilmu Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.

Wuryan, Sri, dan Syaifullah. (2008). *Ilmu Kewarganegaraan (Civics)*. Bandung: Laboratorium PKn FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia.

**b. Sumber Perundang-undangan**

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Menteri No 59 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah

Undang-Undang Nomor 4 Pasal 3 Tahun 1950 tentang Dasar-Dasar Pendidikan dan Pengajaran di Sekolah

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional

**c. Sumber Jurnal**

Armstrong, Kate. (2003). *Applications of Role-Playing in Tourism Management Teaching: An Evaluation of a Learning Method. Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 2, (1).

Emda (2017). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Lantanida journal*, 5 (2), 93-196.

Fauziah dkk (2007). *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang. Jurnal JPSPD*, 4 (2).

Moses, M. (2012). *Analisis pengaruh pendidikan, pelatihan dan pengalaman kerja terhadap produktivitas kerja pegawai dinas pertambangan dan energy propinsis papua. Media Riset Bisnis dan Manajemen*, 12 (1).

Mustafa (2018) *Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Pkn Siswa Kelas Vi Sd Negeri 016 Kundur. Jurnal Pendidikan dan pengajaran*, 2 (4).

Nuraidi (2018) *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di*

Siti Khotimah, 2021

**IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Kelas Vi Sdn 2 Kotakarang*. Jurnal ilmiah kependidikan, 11 (2), 95-108.
- Nurhasanah dkk. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. Jurnal pena Ilmiah, 1 (1).
- Sha'dhah dkk. (2013). *Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk mengurangi Kesalahan siswa Dalam Menyelesaikan Soal pada Materi aritmetika sosial Kelas Viia Smpn 1*, 4 ( 2), 27-38
- Soenarjo dkk. (2014). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Barat Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015*.
- Varianita (2015). *Pengelolaan Pembelajaran Pkn Melalui Model Role Playing Di Smk*, 9 (6),809-813