

Penerapan Metode Role Playing Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemasaran Siswa Kelas X Bisnis Digital

Devita Ayu Anastasia^a, Moch. Mahmudi Rosid^{b*}, Addin Zuhrotul Aini^c

^{abc}Universitas PGRI Mpu Sindok

Artikel Info

Genesis Artikel:
Dikirim, 10 September 2025
Diterima, 20 November 2025
Disetujui, 1 Desember 2025

Kata Kunci:

role playing, hasil belajar, keaktifan siswa, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD),

ABSTRAK

Latar Belakang: Rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi dasar-dasar pemasaran dikarenakan Pembelajaran yang bersifat teoritis dan kurang kontekstual menyebabkan siswa sulit memahami konsep bauran pemasaran dan pelayanan prima. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui penerapan metode role playing berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). **Metode:** Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif-kualitatif dengan desain penelitian pembelajaran. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas X Bisnis Digital SMK Kosgoro Nganjuk. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis alur. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dan ketuntasan belajar, di mana lebih dari 80% siswa mencapai nilai KKM.. **Kesimpulan:** Metode role playing berbantuan LKPD efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji penerapan metode ini pada materi dan jenjang berbeda.

ABSTRACT

Keywords:

role playing, learning outcomes, student engagement, student worksheets (LKPD),

Background: Low learning outcomes and limited student engagement in basic marketing because teacher-centered instruction often makes students struggle to understand marketing mix concepts and excellent service practices. **Objective:** This study aimed to examine the improvement of students' learning outcomes and classroom engagement through the implementation of the role-playing method supported by Student Worksheets (LKPD). **Methods:** The study employed a mixed-methods approach with a classroom improvement research design. The participants were 22 tenth-grade students of the Digital Business class at SMK Kosgoro Nganjuk. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation, and analyzed using an interactive data analysis model. **Results:** The findings indicated a significant increase in students' participation and learning achievement, with more than 80% of students achieving the minimum mastery criteria. **Conclusion:** The role-playing method assisted by LKPD was effective in enhancing students' learning outcomes and engagement. Further studies are recommended to apply this method to different subjects and educational levels.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Nama Penulis: Moch. Mahmudi Rosid
Program Studi Penulis: Bisnis Digital
Institusi Penulis: Universitas PGRI Mpu Sindok
Email: mahmudirosid@upms.ac.id
Orchid ID: <https://orcid.org/0009-0003-6953-9645>

1 PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berperan strategis dalam menghasilkan lulusan yang cerdas, berkarakter, dan memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Di era globalisasi dan digitalisasi, pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi secara dinamis melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 (Mulyasa, 2013). Kualitas pendidikan yang baik tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep teoritis, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan secara nyata, sehingga berkontribusi terhadap perkembangan masyarakat dan pembangunan nasional.

Pendidikan vokasi memiliki peran penting dalam menyiapkan lulusan yang siap kerja dan mampu bersaing di dunia industri. Pada konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada Program Keahlian Bisnis Digital, pembelajaran Dasar-Dasar Pemasaran menjadi mata pelajaran fundamental yang membekali siswa dengan pemahaman konsep, keterampilan komunikasi, serta kemampuan pengambilan keputusan yang relevan dengan praktik pemasaran di dunia usaha dan industri digital. Penguasaan materi pemasaran secara optimal menjadi prasyarat penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang dinamis dan kompetitif.

Namun demikian, kondisi empiris di SMK Kosgoro Nganjuk menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Bisnis Digital pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran masih tergolong rendah. Berdasarkan data nilai ulangan harian semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, hanya sekitar 60% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan ini mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep pemasaran secara menyeluruh. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang mampu mengaitkan materi teoritis dengan praktik nyata di dunia pemasaran (Arikunto, 2010).

Upaya perbaikan telah dilakukan melalui penerapan metode diskusi kelompok untuk meningkatkan partisipasi siswa. Namun, hasil yang diperoleh belum optimal karena keterlibatan siswa masih terbatas dan pembelajaran belum sepenuhnya bersifat kontekstual. Materi pemasaran yang bersifat abstrak memerlukan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa mengalami langsung situasi nyata, sementara keterbatasan media pembelajaran menyebabkan proses belajar kurang interaktif dan bermakna. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa (Wahyudi, 2018).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, serta keterampilan sosial peserta didik. Melalui simulasi peran, siswa dapat belajar secara langsung melalui pengalaman nyata yang menuntut keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Deeter-Schmelz et al., 2020). Selain itu, penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang terstruktur dapat membantu siswa mengarahkan proses berpikir, menganalisis permasalahan, dan merefleksikan hasil pembelajaran secara sistematis. Penelitian Sudjana (2010) juga menunjukkan bahwa integrasi LKPD dalam pembelajaran berbasis aktivitas mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif membangun pengetahuan melalui praktik.

Meskipun demikian, hasil telaah literatur menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian terkait metode role playing masih berfokus pada mata pelajaran ekonomi umum atau pendidikan dasar, serta belum banyak yang mengkaji penerapan metode role playing yang terintegrasi dengan LKPD secara sistematis pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK, khususnya pada Program Keahlian Bisnis Digital. Selain itu, penelitian tindakan kelas yang mengkaji efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui siklus perbaikan pembelajaran masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode pembelajaran role playing berbantuan LKPD dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di kelas X Program Keahlian Bisnis Digital SMK Kosgoro Nganjuk Tahun Ajaran 2025/2026. Diharapkan penerapan metode ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna, serta meningkatkan kompetensi siswa sebagai bekal menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya.

2 METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan reflektif. Pendekatan ini menempatkan guru sebagai pelaksana sekaligus pengkaji praktik pembelajaran di kelas, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat kontekstual dan berkelanjutan.

Penelitian dilaksanakan melalui tahapan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan tindakan pembelajaran, pengamatan terhadap proses dan hasil belajar, serta refleksi terhadap efektivitas tindakan yang diterapkan. Tahapan tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi dan menyempurnakan

pelaksanaan pembelajaran agar diperoleh hasil belajar yang optimal. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Arikunto (2017) yang menyatakan bahwa penelitian pembelajaran berfungsi sebagai sarana refleksi guru untuk meningkatkan kualitas praktik mengajar secara berkesinambungan. Penelitian dilaksanakan di SMK Kosgoro Nganjuk pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Agustus sampai dengan Oktober 2025. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran ekonomi bisnis di kelas X. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas X Bisnis Digital SMK Kosgoro Nganjuk. Peneliti berperan langsung sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode role playing berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Objek penelitian meliputi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi dasar-dasar pemasaran yang mencakup konsep bauran pemasaran (7P) dan pelayanan prima.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses dan hasil pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan difokuskan pada keterlibatan siswa dalam kegiatan role playing, partisipasi dalam diskusi kelompok, kerja sama antar siswa, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Observasi dilakukan oleh guru sejawat menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator keaktifan belajar. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda dan uraian yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Tes diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi serta pencapaian ketuntasan belajar setelah penerapan metode pembelajaran yang digunakan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan pembelajaran, foto kegiatan, serta arsip hasil pekerjaan siswa. Data dokumentasi berfungsi untuk memperkuat temuan observasi dan tes, serta memberikan gambaran kondisi pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis alur yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2008). Data kualitatif dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis untuk mengetahui perubahan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sedangkan data kuantitatif dari hasil tes dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru sejawat untuk menjaga objektivitas dan keabsahan temuan penelitian.

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan pencapaian hasil belajar siswa, yaitu apabila minimal 80% siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Indikator ini digunakan sebagai tolok ukur efektivitas penerapan metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3 HASIL DAN ANALISIS

Pada tahap pra-siklus, capaian belajar peserta didik masih berada pada kategori rendah. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang berlangsung masih bersifat satu arah, yaitu guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, diselingi tanya jawab dan pemberian tugas. Pendekatan tersebut membuat peserta didik kurang terlibat aktif sehingga suasana belajar terasa monoton dan menurunkan minat mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini tercermin dari hasil penilaian sumatif tengah semester yang menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan belajar hanya mencapai sekitar 35%.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan metode role playing sebagai alternatif strategi pembelajaran. Melalui metode ini, peserta didik diajak berperan langsung dalam situasi yang berkaitan dengan permasalahan ekonomi di lingkungan sekitar. Antusiasme peserta didik terlihat meningkat karena mereka merasa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda, lebih menarik, dan tidak membosankan. Penerapan role playing juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, yang kemudian berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian terutama pada hasil belajar peserta didik selama proses tindakan di kelas dari siklus I sampai siklus II.

1. Siklus 1

a. Perencanaan

guru terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kondisi awal pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan awal, pengalaman mengajar sebelumnya, diketahui bahwa banyak siswa belum memahami secara mendalam. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru merencanakan tindakan pembelajaran dengan menggunakan Langkah – Langkah sebagai berikut.

1. Rpp (rencana pelaksanaan pembelajaran) Langkah pembelajaran dengan metode *role playing*
2. LKPD (lembar peserta didik) berisi studi kasus dalam penerapan metode *role playing*
3. Pembagian kelompok dibentuk secara heterogen untuk memastikan semua siswa dapat bekerja sama dan berkontribusi.
4. Menyiapkan panggung kelas yang akan digunakan untuk melakukan role playing

b. Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan Siklus 1, guru menerapkan langkah-langkah

pembelajaran sesuai dengan model Role Playing sebagaimana telah direncanakan. Tindakan dilaksanakan dalam tiga tahapan utama: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan peralatan dan perlengkapan dalam pelayanan penjualan, sebagaimana diuraikan dalam RPP. Berikut rincian tindakan pada Siklus 1.



Gambar 2 tindakan siklus 1

c. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, penilaian proses, serta tes pada akhir Siklus 1, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang diberikan telah memberikan dampak positif, namun belum sepenuhnya mencapai hasil yang diharapkan.

1. Keaktifan siswa

Keaktifan siswa mengalami peningkatan dibandingkan sebelum tindakan, namun masih ditemukan 30–40% siswa yang pasif dan kurang berpartisipasi. Beberapa kelompok masih didominasi oleh 1–2 siswa sehingga kerja sama belum merata. Hal ini menunjukkan bahwa pembagian peran dalam kelompok perlu lebih jelas agar semua siswa terlibat.

2. Pemahaman materi

Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata nilai siswa mencapai 68, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini disebabkan oleh:

- siswa masih bingung membedakan peralatan dan perlengkapan penjualan,
- siswa masih kesulitan menghubungkan fungsi peralatan dengan pelayanan prima,
- belum semua siswa mampu mengidentifikasi peralatan secara tepat pada studi kasus.

Hal ini menunjukkan bahwa materi perlu diperkuat dengan contoh visual yang lebih banyak dan penjelasan yang lebih terstruktur.

2. Role play

Role play yang dilakukan siswa masih sederhana dan belum menampilkan simulasi pelayanan prima yang lengkap. Banyak siswa terlihat kurang percaya diri dan belum mampu memerankan tugasnya dengan baik. Hal ini disebabkan kurangnya latihan dan contoh konkret.

3. Presentasi kelompok

Sebagian besar kelompok sudah mampu mempresentasikan hasil diskusi, tetapi:

- penyampaian masih terpaku pada catatan,
- alur penjelasan belum runtut,
- penggunaan bahasa pelayanan belum tepat.

Kelemahan ini menunjukkan perlunya pelatihan presentasi dan penugasan peran yang lebih jelas.

2. Siklus II

a. Perancanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dan saran yang dapat digunakan pada siklus II, maka diambil langkah langkah perencanaan

1. Menyusun RPP Guru menyusun perencanaan pembelajaran yang disempurnakan dari Siklus I, dengan tetap menggunakan model role playing
2. Menyediakan alat pembelajaran tambahan Agar siswa lebih memahami peralatan dan perlengkapan dalam pelayanan penjualan,
3. Menyempurnakan LKPD juga dilengkapi dua studi kasus yang lebih kompleks untuk menguji kemampuan analisis siswa.
4. Pembagian kelompok Untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif, guru membuat pembagian peran yang jelas bagi setiap anggota kelompok

b. Tindakan

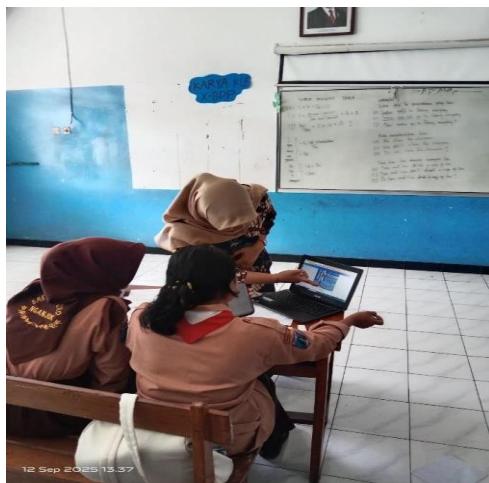
Setelah dilakukan refleksi pada Siklus 1, diperoleh beberapa kendala yang perlu diperbaiki, antara lain:

1. Sebagian siswa masih bingung dalam membedakan jenis peralatan dan perlengkapan penjualan.
2. Kerja sama kelompok masih belum merata—ada kelompok yang didominasi beberapa siswa.

3. Role play belum maksimal karena instruksi belum terstruktur.
4. Presentasi masih kurang percaya diri.

Berdasarkan hal tersebut, guru melakukan perbaikan dan penyempurnaan langkah pembelajaran pada Siklus 2

Tindakan di siklus II ditetapkan sebagai berikut :



Gambar 3. Tindakan siklus II

c. Observasi

Observasi pada Siklus II dilakukan untuk mengetahui efektivitas tindakan yang telah diperbaiki berdasarkan refleksi Siklus I. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I. Adapun uraian hasil pengamatan pada tiap aspek adalah sebagai berikut:

1. Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Pada Siklus II, keaktifan siswa meningkat secara nyata. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Sekitar **90% siswa aktif** bertanya, menjawab, serta memberikan pendapat selama diskusi kelas.

2. Kerja Sama Kelompok

Berdasarkan pengamatan, kerja sama antarsiswa dalam kelompok meningkat secara signifikan. Setiap anggota berperan sesuai tugas masing-masing, seperti pengumpul data, analis, penulis hasil, hingga pemeran role play.

3. Kemampuan Analisis Studi Kasus

Pada Siklus II, kemampuan siswa dalam menganalisis dua studi kasus (TrendZ dan

Happy Holiday) mengalami peningkatan yang cukup tinggi.

4. Kemampuan Role Play

Role play pada Siklus II menunjukkan peningkatan kualitas yang sangat baik. Siswa tampak lebih memahami bagaimana memberikan pelayanan prima dengan memanfaatkan peralatan penjualan

5. Presentasi Kelompok

Presentasi yang dilakukan kelompok pada Siklus II lebih terstruktur dibanding Siklus I. Setiap kelompok dapat menyampaikan hasil analisis secara runut dan jelas. Hampir semua siswa yang mendapat tugas sebagai presenter tampak percaya diri.

d. refleksi

Berdasarkan hasil observasi, penilaian proses, serta tes akhir pembelajaran pada Siklus II, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus ini menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan Siklus I. Tindakan perbaikan yang diterapkan guru terbukti mampu mengatasi berbagai kendala yang ditemukan pada Siklus I dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi *Penggunaan Peralatan dan Perlengkapan untuk Mendukung Pelayanan Penjualan*.

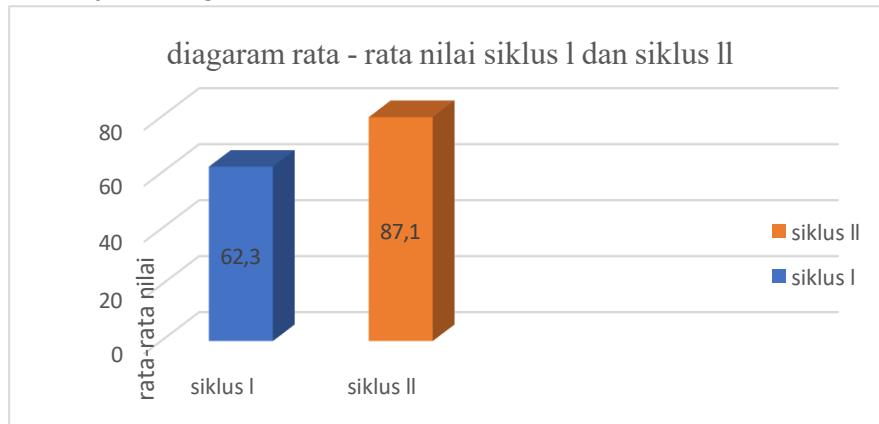
Pembahasan hasil penelitian

pada siklus I pelaksanaan menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran menggunakan metode role playing dengan media LKPD. kelompok yang sudah dibagi mengalami kurangnya berpatisipasi dalam permainan peran dan media pendukung yang digunakan pada siklus 1 belum sepenuhnya membantu siswa dalam menganalisis permasalahan serta memahami alur peran yang harus mereka jalankan. maka dari itu dilakukan siklus II yang lebih terfokus untuk mengatasi kekurangan tersebut. setelah dilaksanakan siklus II penelitian ini dapat dihentikan karena sudah melampaui indikator keberhasilan yang ditentukan. hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran role playing dengan media LKPD dari Tindakan siklus I sampai ke II menunjukkan peningkatan terlihat dari keaktifan siswa, kontibusi dalam berdiskusi dan presentasi siswa. nilai skor keseluruhan hasil belajar siswa kelas X-Bisnis Digital mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II.

Table 4 hasil penilaian
Nilai siswa dari siklus 1 dan siklus II

No	Nama	Nilai siswa	
		Siklus I	Siklus II
1	Ananda Dwi Latifah	66	85
2	Anisa Nuratika Putri	65	80
3	Aura Septi Herera	60	90
4	Bibit Artyta Nur Azizah	75	85
5	Bima Irfan Saputra	55	90
6	Cantika Mutiara Putri	65	95
7	Casenda Blenzyinski	65	85
8	Citra Paramita	50	95
9	Dela Viviana Tasya	55	85
10	Devina Errinditia Eka Febriyanti	80	90
11	Dewi Agustinapuspitasari	60	87
12	Dini Ainur Rohmah	65	85
13	Fadzilla Sheva Sonya Wijaya	50	88
14	Fajar Dwi Fathu Rohman	45	98
15	Jelita Angel Putriani	75	85
16	Julita Tri Wiyana Magra Ayu Saputri	50	80
17	Livia Anindhita Efendi	45	90
18	Reva Septia Ramadani	75	90
19	Revania Agusti Nurramadhani	80	95
20	Reza Adi Pratama	55	80
21	Tesa Oktafiona	75	90
22	Zahra Mutia Ayu	60	80
Rata- rata		62,3	87,1
Prosentase		62 %	87%

Tabel diatas apabila dirubah menjadi bentuk diagaram maka hasilnya akan menjadi sebagai berikut:



Gambar 4 bagan presentase skor penelitian

Berdasarkan tabel dan diagram diatas, skor yang diperoleh siswa dari siklus pertama dan siklus ke dua mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa kelas X-Bisnis Digital sebesar 62,3. Pada siklus ke II sebesar 87,1 dengan demikian pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan dimana pada siklus ke II sudah mencapai 80% dari rata-rata nilai KKM.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pada materi Penggunaan Peralatan dan Perlengkapan untuk Mendukung Pelayanan Penjualan menggunakan model role play, dapat disimpulkan bahwa penerapan model role play terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan keaktifan, pemahaman konsep, kemampuan analisis, kerja sama kelompok, keterampilan role play, serta kemampuan presentasi siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, hasil belajar siswa masih rendah dengan nilai rata-rata 62,3 dan sebagian besar siswa belum mencapai KKM, serta pembelajaran belum berlangsung optimal. Namun setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui penyempurnaan LKPD, pembagian peran yang lebih jelas, penggunaan media visual, dan pendampingan guru yang lebih intensif, terjadi peningkatan yang signifikan baik dalam proses maupun hasil belajar, dengan peningkatan nilai rata-rata menjadi 87,1 dan hampir seluruh siswa mencapai ketuntasan. Dengan demikian, tindakan pada Siklus II dinyatakan berhasil mencapai tujuan penelitian dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

REFERENSI

- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- SARI, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Pada Materi Pokok Pasar Monopoli. *Jurnal Misi Institut Pendidikan Tapanuli Selatan (IPTS)*, Vol. 4 No.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PtK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01), 36–46. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Uci Sanusi. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasibelajar. *Uniedu*, 4(2), 182–191.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>

Murlin, A., Tawil, M., & Samad, A. (2022). Penerapan metode pembelajaran eksperimen dengan LKPD terstruktur terhadap peningkatan hasil belajar fisika peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Sukamaju. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 3(2), 176-186.

Parjan. 2008. Analisis Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Tindak Lanjut dan Penulisan Laporan. http://parjan-binkusnadi.blogspot.co.id/2012_03_01_archive.html

Pramezvary, A., Djakasaputra, A., & Tarigan, S. A. (2022). *Dasar-dasar Pemasaran*. Penerbit NEM.

Setiawati, L. (2016). Implementasi role playing dalam meningkatkan hasil belajar. *PEDAGOGIA*, 14(2).

Kaffa, Z., & Miaz, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8228-8238.