



PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII DI MTS BAHRUL MAGHFIROH

Adam Ardiansyah¹, Arief Ardiansyah², Kukuh Santoso³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: 1221010112352@unisma.ac.id, 2arief.ardiansyah@unisma.ac.id,
kukuh.santoso@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to determine whether there is an influence of the role playing learning method on the learning outcomes of students in the subject of Akidah Akhlak of class VII students of MTS Bahrul Maghfiroh, Malang City. This study was conducted at MTS Bahrul Maghfiroh, Malang City. From the results of this study based on the learning outcomes between the control and experimental groups which have several significant differences. The lowest learning outcome score in the control group is 63, while the lowest score in the experimental group is 63. Furthermore, the highest learning outcome score in the control group is 83, while the highest score in the experimental group is 93. The average score in the control group is lower than the experimental group, which is $72.46 < 84.46$. The sample size is 62 students with class VII A consisting of 30 students as the experiment and class VII B consisting of 32 students as the control. From the results of the independent sample test (t-test), sig. 2 tailed (0.000) $< (0.05)$ is obtained. From the hypothesis test it can be concluded that H_0 is accepted H_1 is rejected. The learning outcomes of the subject of Aqidah Akhlak of class VII students of MTS Bahrul Maghfiroh, Malang City. Therefore, it can be concluded that there is an influence between the role playing method on the learning outcomes of Aqidah Akhlak of class VII students of MTS Bahrul Maghfiroh, Malang City.

Kata Kunci: *the influence of role playing, faith, morals, learning outcomes*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan seumur hidup. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, di mana pun dan kapan pun. Pendidikan sangat penting, karena tanpanya, setiap orang akan kesulitan berkembang. Oleh karena itu, pendidikan harus benar-benar diarahkan untuk menghasilkan individu yang berkualitas dan berdaya saing. Selain menumbuhkan akhlak mulia dan moral yang baik, pendidikan juga merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik jasmani maupun rohani. Salah satu kunci keberhasilan pendidikan adalah proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik harus dipengaruhi oleh perencanaan yang matang dan tertata dengan baik. Pembelajaran

pada hakikatnya merupakan interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat berpengaruh terhadap pembelajaran siswa.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan di sekitar siswa untuk menumbuhkan dan mendorong mereka mengembangkan potensi pembelajaran berkualitas tinggi. Pembelajaran mencakup komponen-komponen yang dapat memengaruhi keberhasilan dalam mencapai tujuan. Komponen pembelajaran meliputi tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi, guru, dan siswa. Komponen-komponen ini akan menghasilkan capaian pembelajaran yang sukses. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Penerapan metode *role palying* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa. Pada hakikatnya *role playing* merupakan suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk mengajarkan peran-peran yang ada di dunia nyata ke dalam permainan peran di dalam kelas untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Selanjutnya peserta didik dapat melakukan penilaian dalam beberapa hal, antara lain: (1) kelebihan dan kekurangan masing-masing peran, (2) memberikan pendapat atau saran untuk pengembangan peran tersebut. Pembelajaran dengan model *role playing* ini lebih diarahkan pada permasalahan yang diambil dalam suatu pementasan bukan berdasarkan pada kemampuan siswa.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimental. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan studi empiris untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan data dalam bentuk numerik dari sebuah narasi. Penggunaan jenis penelitian eksperimental ini dalam penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat dengan menerapkan satu atau lebih perlakuan pada kelompok eksperimen tertentu dan membandingkan hasilnya dengan berbagai kondisi.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Intact Goup Comparison*, Eksperimen *Intact Group Comparison* adalah salah satu bentuk desain kuasi-eksperimen yang digunakan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan atau intervensi terhadap kelompok-kelompok yang sudah terbentuk sebelumnya (*intact groups*) (Sugiyono, 2013) Dalam desain ini, peneliti tidak melakukan pembagian subjek secara acak, melainkan memanfaatkan kelompok yang sudah ada, seperti kelas di sekolah, unit kerja, atau kelompok sosial lain yang secara alami terbentuk sebelum penelitian dimulai. Tujuan dari eksperimen *intact group comparison* adalah untuk mengetahui apakah suatu perlakuan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil yang diukur, seperti peningkatan prestasi belajar, perubahan sikap, atau peningkatan keterampilan.

Desain ini memberikan gambaran awal mengenai efektivitas suatu intervensi dalam situasi nyata dan sering digunakan sebagai landasan untuk penelitian lebih lanjut yang lebih terkontrol. Meskipun memiliki keterbatasan dalam hal validitas internal karena tidak mengontrol semua variabel luar, desain ini tetap bermanfaat karena memungkinkan penelitian dilakukan dalam konteks dunia nyata yang lebih alami dan relevan. Teori *intact group comparision* desain terdapat dalam buku (Sugiyono, 2013) Penelitian perbandingan kelompok utuh pra-eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada sebagian kelompok studi. Penelitian ini memberikan perlakuan yang berasal dari kelompok studi penelitian, dengan skema desain *intct group comparision* menurut (sugiyono 2013).

Dengan menggunakan desain ini peneliti membandingkan hasil belajar sisiwa anantara kelompok yang menggunakan metode Role Playing dan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Perbandingan keduanya akan di analisis secara statistic untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara keduanya. Intrumen penelitian dalam studi ini disusun untuk mengumpulkan data yang valid dan relevan terhadap pengaruh netode pembelajaran berbasis *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi aqidah akhlak, intrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai, tes hasil belajar ini berupa pilihan ganda terdiri dari 30 soal yang disusun berdasarkan indikator-indikator pembelajaran yang relevan dengan akhlak terpuji nabi Muhammad saw. Soal ini mencakup level kognitif, mulai dari pengetahuan hingga analisis, tes ini akan diberikan kepada kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun control, dan telah melalui proses uji validitas oleh ahli serta diuji reliabilitasnya untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran.

1. Uji validitas dan realibilitas

Instrumen penelitian harus disusun dengan memperhatikan kevalidan dari instrumen itu sendiri. Instrumen penelitian yang valid akan menghasilkan hasil data evaluasi yang baik, di mana hasil data yang diperoleh yang sesuai dengan kenyataan (valid) (Widiana, 2022). Suatu tes dikatakan valid jika tes tersebut dapat mengukur secara akurat apa yang ingin diukurnya. Validitas yang digunakan untuk mengukur tes pilihan ganda yang dalam penelitian ini yaitu menggunakan validitas logis dan validitas empiris. Validitas logis adalah validitas yang menggunakan hasil penalaran untuk menentukan kevalidan suatu instrumen penilaian (Susanti, 2016). Validitas logis merupakan kevalidan yang diuji oleh para ahli/pakar. Validitas empiris merupakan kevalidan yang diuji berdasarkan pengalaman. Validitas empiris biasanya menggunakan teknik analisis korelasi. Validitas empiris dihitung menggunakan rumus korelasi Pearson

$$r_{xy} = \frac{N \sum y - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N \sum y^2 - (\sum x)^2 (N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi tiap item

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum x^2$ = jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$ = jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$ = jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Kriteria uji validitas adalah dengan membandingkan nilai *rhitung* (korelasi person) dengan nilai *rtabel*. Untuk mempermudah perhitungan, uji validitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi bantuan SPSS 26. Kriteria uji validitas adalah jika *rhitung* > *rtabel* maka item pertanyaan dikatakan valid, sedangkan jika *rhitung* < *rtabel* maka item pertanyaan dikatakan tidak valid. Uji validitas digunakan untuk mengukur validitas kuesioner (Putrakuranto & Soesanto, 2021). Penelitian ini menggunakan uji Product Moment dari Pearson. Uji ini menggunakan uji dua sisi dengan tingkat signifikansi 0,05 (Loindong et al., 2022).

C. Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan pengolahan data berikut rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu:

Table 1. Nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Post-Test
Kontrol	72,46
Eksperimen	84,46

Berdasarkan tabel di atas rata-rata post-test kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Namun rata-rata yang diperoleh belum cukup untuk membuktikan kebenaran hipotesis dalam penelitian. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh dari pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 24.0 melalui beberapa tahap sebagai berikut:

a. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2. Uji normalitas

Hasil Belajar Kemampuan Memecahkan Masalah	Statistic	Df	Sig
Kelompok Kontrol (Konvensional)	176	32	.013
Kelompok Eksperimen (Role Playing)	194	30	.006

Berdasarkan analisis data, dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada tingkat signifikansi yang diperoleh pada kelompok kontrol adalah 0,013 dan kelompok eksperimen adalah 0,006. Dengan demikian, Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa semua data yang digunakan dalam penelitian ini terdistribusi normal karena masing-masing nilai signifikansi $> 0,005$, yaitu $0,013 > 0,005$ dan $0,006 > 0,005$.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen untuk menentukan apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama. Hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Table 3. uji homogenitas

level statistic	df1	df2	sig
1,763	1	60	0.129

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai Sig. Berdasarkan Rata-rata untuk variabel hasil belajar siswa adalah 0,129. Karena nilai Sig. $0,129 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar siswa kelas VII B dan VII A bersifat homogen.

b. Uji Hipotesis

Dari hasil pengujian persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas yang dapat diketahui bahwa kedua kelas dilihat dari nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dalam keadaan yang homogen maka dapat dilanjutkan dengan menghitung hipotesis menggunakan SPSS Uji Independent Sample T-test. Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada bagian "asumsi varians sama", nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Sebagai dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, di mana hasilnya menunjukkan $0,000 < 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran bermain peran dan kelompok siswa yang menggunakan metode ceramah (konvensional) pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VII MTs Bahrul Maghfiroh.

1. Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Bahrul Maghfiroh

Analisis statistik yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengungkapkan adanya perbedaan yang signifikan dalam model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar siswa. Keuntungan dari metode Bermain Peran adalah siswa menjadi lebih proaktif dalam mengembangkan bakatnya dan mampu bekerja sama dengan baik. Bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang dapat dilihat dari skor rata-rata post-test kedua kelas, di mana kelas eksperimen menggunakan metode bermain Peran dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Hasil ini juga telah dijelaskan oleh (Maulidiyah dkk, 2022) bahwa *Role Playing* mempunyai kelebihan terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan dari penelitiannya yang menyatakan adanya pengaruh pembelajaran menggunakan metode bermain peran yang berkaitan dengan hasil belajar siswa kelas IV.

Alasan peneliti menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* karena metode ini dapat menciptakan suasana belajar di kelas lebih menyenangkan dan mendorong siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Hasibuan dkk, (2022) Hasil penelitiannya signifikan menunjukkan metode *role playing* memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penulis juga meneliti pengaruh siswa karena metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam proses pembelajaran melalui peran dan simulasi situasi yang nyata mampu melibatkan siswa secara aktif. Hal ini berarti model pembelajaran bermain peran sangat efektif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen, model pembelajaran bermain peran tampak cukup efektif. Hal ini terlihat dari bagaimana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Model pembelajaran *Role Playing* adalah metode yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Penguasaan materi dilakukan melalui kreativitas dan ekspresi siswa dalam mengungkapkan imajinasinya yang berkaitan dengan topik pembelajaran, tanpa dibatasi oleh kata-kata atau gerakan, namun tetap berada dalam koridor materi ajar yang telah ditentukan. Berdasarkan pengertian tersebut, Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk membantu proses pembelajaran di kelas agar berlangsung secara efektif dan efisien serta mencapai tujuan yang diinginkan.

2. *Besarnya pengaruh Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing*

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi yang diperoleh pada kelompok kontrol sebesar 0,013 dan kelompok eksperimen sebesar 0,006, maka seluruh data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal karena masing-masing $\text{sig.} > .005$ yaitu $0,013 > .005$ dan $0,006 > .005$. Berdasarkan hasil uji homogenitas, terlihat bahwa nilai Sig. Berdasarkan Rata-rata untuk variabel hasil belajar siswa adalah 0,129. Karena nilai Sig. $0,129 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar siswa kelas VII B dan VII A homogen. Hasil uji-t sampel independen menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Bermain Peran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah dan Akhlak di kelas VII.

Peneliti kemudian melakukan uji *Effect Size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran Bermain Peran terhadap hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen. Uji ukuran *Effect size* menggunakan rumus d Cohen untuk menyederhanakan perhitungan. Penelitian ini menghasilkan nilai d sebesar 1,443. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Bermain Peran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. sebab nilai $d > 0,8$. Metode bermain peran memiliki beberapa manfaat, seperti memungkinkan siswa untuk terlibat secara sosial dengan lingkungan sekitar mereka, berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka, memahami isu-isu sosial, mengembangkan hubungan interpersonal yang konstruktif, menumbuhkan komunikasi antara guru dan siswa, dan menumbuhkan kreativitas dan estetika (Keis dkk., 2025). Namun, kekurangan dari pendekatan bermain peran adalah bahwa pendekatan ini membutuhkan banyak waktu di kelas, membutuhkan persiapan yang matang, dan siswa mungkin keberatan untuk memainkan peran.

Hal ini karena alasan psikologis, seperti ketidaknyamanan dengan peran tersebut atau alasan lainnya. Selain itu, siswa tidak dapat menarik kesimpulan jika tidak didramatisasi (Jehaut, 2020). Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa selama kegiatan belajar. Karena belajar berarti mencoba mengubah perilaku secara permanen. Istilah "keberhasilan belajar" digunakan untuk menggambarkan siswa yang berhasil memenuhi tujuan instruksional atau pembelajaran. Belajar meningkatkan kemampuan, rutinitas, sikap, penerimaan, dan penghargaan. Kondisi seseorang, pengetahuannya, atau tindakannya dapat menjadi sumber perubahan ini. Menurut (ULFA, 2018), Penerapan metode Bermain Peran di Kelas VII MTs Bahrul Maghfiroh dapat mengubah dinamika pembelajaran Aqidah Akhlak menjadi lebih menarik dan efektif. Metode pembelajaran bermain peran merupakan salah satu model yang dapat memfasilitasi guru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode Bermain Peran dapat memengaruhi hasil belajar Aqidah Akhlak. Melalui metode bermain peran dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, khususnya materi Sifat Wajib Nabi Muhammad SAW dan Akhlak Terpuji, siswa memperoleh hasil belajar yang mendalam.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) Hasil uji t sampel independen menghasilkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Bermain Peran terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VII di MTs Bahrul Maghfiroh. (2) Hasil uji *effect size* adalah 1,448. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Role Playing memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa karena nilai $d > 0,8$. Kelompok kontrol dan eksperimen memiliki beberapa perbandingan yang signifikan.

Skor hasil belajar terendah pada kelompok kontrol adalah 63, sedangkan skor terendah pada kelompok eksperimen adalah 63. Selanjutnya, skor hasil belajar tertinggi pada kelompok kontrol adalah 83, sedangkan skor tertinggi pada kelompok eksperimen adalah 93. Skor rerata pada kelompok kontrol lebih rendah daripada kelompok eksperimen, yaitu $72,46 < 84,46$. Skor median pada kelompok kontrol lebih rendah daripada kelompok eksperimen, yaitu $73 < 86$. Skor modus pada kelompok kontrol lebih rendah daripada kelompok eksperimen, yaitu $76 < 93$. Dengan demikian, metode Bermain Peran secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa kelas tujuh di MTs Bahrul Mghfiroh.

Daftar Rujukan

- Ardiansyah, A., & Cahyanto, B. (2022). Generative Learning Strategies To Improve Students' Cognitive Engagement In Online Classes At Islamic School: A Systematic Review. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(1), 72–87. <https://doi.org/10.14421/jpai.v20i1.6329>
- Ardiansyah, A., Al Anshori, T., Zakaria, Z., & Cahyanto, B. (2022). Principles of Online Learning Assessment: A Literature Review Between Western Education Theory and Islamic Education Theory. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(1), 13–28. <https://doi.org/10.14421/jpai.2022.191-02>
- Arisanti, D. W., Sulistiono, M., & Cahyanto, B. (2022). Model Blended Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Wahid Hasyim Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 7(6), 161–173.
- Paulus, T. (2021). Pengembangan Karakter Siswa Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Yogyakarta: Rosda karya
- Widiana, W. (2022). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*.
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K. & Rahmawati. (2022). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan Di Sekitar Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 606–615.
- Keis, K., Juhaeni, J., Safaruddin, S., Jannah, I. M., & Salsabila, Z. P. (2025). *Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII*. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 17(1), 358–370. <https://doi.Org/10.47435/Al-Qalam.V17i1.3581>
- Susanti, E. (2016). *Pengembangan Soal Matematika Tipe Timss menggunakan Konteks Rumah Adat Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*.
- Hasibuan, Sinaga & Thesalonika. (2022). *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun*.
- Putrakuranto, Alfi ramadhani, & Soesanto, H. (2021). *Analisis Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Kepuasan Pelanggan Dan Pengaruhnya Terhadap Minat Beli Ulang Di Toko Bangunan Cangkiran Semarang*.
- Loindong, Agung S. ., Tewal, B., & sendow, G. M. (2023). *Pengaruh Locus of Control dan Motivasi Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Pegawai Di Era Andemi Covid-19 (Studi Kasus Di Kantor Satpol-Pp Kota Tomohon)*.
- Ehaut, Y. (2020). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn pada Materi Sumpah Pemuda melalui Metode Role Playing*. *Prosiding Seminar Endidikan STKIP Kusuma Negara II*, 6–43.

Ulfa, M. S. (2018). *Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran*. Suhuf, 30, 35–56.