

# PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SUBTEMA SIKAP KEPAHLAWANAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

**Nurul Agustin**

*Universitas Muhammadiyah Gresik  
nurulagustin\_pgsd07@yahoo.com*

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap aktivitas siswa kelas IV SD dan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kalirungkut IV Surabaya dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IVA dan IVB tahun pelajaran 2014/2015. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan bentuk desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi dan soal-soal aktivitas siswa dan hasil belajar. Butir soal variabel aktivitas dan hasil belajar telah diuji cobakan melalui uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach's* dengan hasil yang valid dan reliabel. Uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov Smirnov*, sedangkan uji homogenitas dan pengujian hipotesis menggunakan rumus *Independent Sample t test* dengan hasil kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Data-data yang telah berhasil dikumpulkan kemudian dianalisa dengan analisis Uji t dengan memanfaatkan komputer dengan sistem seri program statistik (SPSS version 16).

Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan pada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *mean* sebesar 20,3000 dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah yaitu sebesar 11,000. Berarti ada pengaruh metode bermain peran terhadap aktivitas siswa. Sedangkan untuk pengujian hipotesis kedua ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh nilai sig. sebesar  $0,000 < \alpha 0,05$  dan  $t_{hitung} (7,372) < t_{tabel} (1,684)$  dengan nilai *mean* sebesar 59.8500 dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah yaitu 48,9000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap aktivitas siswa dan hasil belajar siswa secara signifikan.

**Kata kunci :** *Metode Bermain Peran, Aktivitas Siswa, Hasil Belajar*

## **Abstract**

*This study aims to determine the effect of a roleplay method on both the activity and the learning outcome of fourth grade students.*

*This research was conducted in SDN Kalirungkut IV with students of class IVA and IVB year 2014/2015 as subjects. The research is experimental research using pretest-posttest control group design. The instrument used to collect the data is the observation sheet and questionnaires about students' activity and learning outcomes. Items of activity and learning outcomes variable have been tested through the validity test using the Product*

*Moment correlation and reliability test using Alpha Cronbach's with a valid and reliable results. The study used Kolmogorov Smirnov to test the normality of the data, while the independent sample t test was used to test homogeneity and hypothesis with the results of both classes are normally distributed and homogeneous. The data was collected and analyzed by t test by utilizing a computer system with statistical program series (SPSS version 16).*

*The first hypothesis test results showed that the activity of students in the experimental class is better than the control class. This is indicated by the mean value of 20.3000 compared with the results of student learning using lecturing method, 11.000. Thus, there is an influence of role playing method on the student activity. While for the second hypothesis testing, it was found that the learning outcomes of students in the experimental class is higher than the control class. This is indicated by sig.  $0,000 < \alpha 0.05$  and  $t_{test} (7.372) < t_{table} (1.684)$  with a mean value of 59.8500 compared with the results of student learning using lecturing method which is 48.9000. It can be concluded that roleplay method significantly influences student activity and student learning outcomes.*

**Key Words :** *Roleplay Method, Student Activities, Learning Outcomes*

---

## PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat kompleks. Oleh karena itu, untuk menjadi pendidik yang berhasil perlu mempelajari dan memiliki sejumlah karakteristik, salah satu karakteristik penting bagi seorang pendidik yang berhasil harus menguasai sejumlah keterampilan mengajar, khususnya metode pembelajaran sebagai sarana untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil kegiatan belajar (Nur, 2005:4)

Di samping itu, dibutuhkan suatu alternatif pembelajaran yang mampu mengajarkan siswa bukan hanya keterampilan produk (kognitif) tetapi juga keterampilan proses (psikomotor dan kinerja) dan keterampilan sosial. Salah satu pembelajaran tersebut adalah pembelajaran aktif dengan metode bermain peran (Zaini, H., Munthe, dan Aryani. 2007:16)

Menurut Lorenza, dalam Safitri (2005:3), pembelajaran aktif merupakan suatu cara dalam pengajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dikelas. Siswa yang mulanya sebagai pendengar pasif dan pencatat, dalam pembelajaran aktif siswa memegang kendali dan inisiatif dalam proses belajar mereka. Dalam pembelajaran aktif siswa tidak hanya menggunakan otak kiri untuk menghafal dan mengurutkan, tetapi juga melibatkan otak kanan mereka untuk mengungkapkan ide-ide kreatif yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata (Bobby Deporter dalam Mudairin, 2002:2). Sehingga mereka mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka peroleh disekolah.

Dalam implementasi proses pendidikan yang sesungguhnya ada beberapa komponen yang menunjang keberhasilan siswa antara lain:

guru sebagai sumber dan alat belajar, lingkungan tujuan pembelajaran, evaluasi, dan strategi atau metode belajar mengajar, serta siswa itu sendiri.

Guru merupakan salah satu komponen yang penting sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan tergantung pada guru sebagai ujung tombak, oleh sebab itu upaya proses pendidikan harus dimulai dari pembenahan kemampuan guru dalam mengajar, guru tidak hanya memiliki jenjang pendidikan yang tinggi tetapi dituntut untuk menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu kemampuannya yaitu guru merancang suatu pembelajaran dengan menggunakan metode atau strategi yang tepat sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai.

Namun dalam kenyataan di lapangan, Pembelajaran subtema sikap kepahlawanan di SD masih berbasis *teacher centered* karena masih didominasi oleh guru dan kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru juga kurang menggunakan metode belajar yang bervariasi sehingga siswa menjadi jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan tidak memahami makna sebenarnya yang ingin disampaikan guru kepada mereka, yang melibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Pada subtema sikap kepahlawanan ini penting dalam kurikulum 2013, subtema ini memiliki karakteristik penilaian yang sesuai dalam kurikulum 2013 sebagai berikut: belajar tuntas, otentik, berkesinambungan, menggunakan berbagai teknik penilaian, dan menggunakan acuan kriteria. Penilaian

dilakukan secara komprehensif/holistik meliputi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan untuk setiap jenjang pendidikan, baik selama pembelajaran berlangsung (penilaian proses) maupun setelah pembelajaran usai dilaksanakan (penilaian hasil belajar). Pada jenjang pendidikan dasar, proporsi pembinaan karakter lebih diutamakan dari pada proporsi pembinaan akademik (Kemdikbud, 2013d:7).” Dalam pembelajaran subtema sikap kepahlawanan pada siswa kelas IV, guru tidak menciptakan pembelajaran aktif yang kreatif dan inovatif untuk dapat menggali ide-ide para siswa, sehingga terlihat para siswa kebingungan ketika ditanya kembali mengenai materi yang telah diajarkan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran aktif terdapat metode yang dapat digunakan untuk memancing keaktifan siswa dalam kelas, berupa metode bermain peran yaitu metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk memerankan suatu situasi yang mengandung suatu masalah, agar siswa dapat lebih memahami situasi atau kondisi yang ada (Sagala, 2003:213)

Di dalam pembelajaran tematik diperlukan metode yang kreatif untuk mengatasi permasalahan diatas. Metode yang sesuai pada materi tersebut yaitu metode bermain peran. Dengan metode bermain peran dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memainkan peran-peran yang beragam dengan tujuan agar mereka mengerti, menghormati dan memiliki empati akan peran-peran yang ada disekitar mereka serta sikap-sikap positif lainnya pada diri anak, yang merupakan bekal

mereka dalam interaksi sosial di masyarakat pada kehidupannya kelak, melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Dan melalui metode bermain peran, siswa secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran dan aktif dalam pembelajaran.

Melalui metode bermain peran, siswa diharapkan menunjukkan sikap afektif yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasikan, menghayati sedangkan untuk sikap psikomotor yaitu peniruan, manipulasi, ketelitian, artikulasi.

Sementara itu manfaat yang dapat diambil dari bermain peran adalah : **Pertama**, Bermain peran dapat memberikan semacam *hidden practice*, dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan–ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. **Kedua**, Bermain peran melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. **Ketiga**, Bermain peran dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena bermain peran pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. (Robby Deporter, dalam Mudairin, 2007:2)

Metode merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok, agar pelajaran itu dapat diserap,

dipahami, dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Makin baik metode mengajar, makin efektif pula pencapaian tujuan.

Dengan demikian peserta didik lebih diberdayakan sebagai subjek belajar yang harus berperan aktif dalam memahami pernyataan dan menganalisis sehingga guru lebih berperan sebagai organisator dan fasilitator pembelajaran. Pembelajaran pada umumnya berorientasi pada siswa sehingga mereka mampu bekerja sama, memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati keharusan dan pentingnya bermasyarakat dan peka terhadap masalah–masalah, sosial yang sering dialami dalam kehidupan nyata mereka. Penggunaan metode dapat membantu melancarkan proses belajar mengajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, penulis termotivasi mengadakan penelitian yang berfokus pada pembelajaran aktif dengan metode bermain peran dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Aktivitas Dan hasil Belajar Siswa Pada Subtema Sikap Kepahlawanan Kelas IV Sekolah Dasar”.

## METODE

Penelitian tentang pengaruh metode bermain peran terhadap aktivitas dan hasil belajar subtema sikap kepahlawanan pada siswa kelas IV sekolah dasar ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini memiliki dua variabel variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

Menurut Mulyatiningsih (2012:5),

variabel bebas merupakan variabel yang kedudukannya memberi pengaruh terhadap variabel dependent, dapat dimanipulasi, diubah atau diganti. Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel (*independent*). Dalam penelitian eksperimen, variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang diberi perlakuan (*treatment*). Penelitian akan mengujicobakan penelitiannya ke dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol akan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah (tidak mendapat perlakuan) dan pada kelas eksperimen akan menerapkan metode bermain peran.

Jenis penelitian kuantitatif yang akan dilaksanakan adalah jenis penelitian eksperimen karena bertujuan untuk mengukur pengaruh variabel bebas yaitu penggunaan metode bermain peran ( X ) terhadap variabel terikat yaitu aktivitas belajar ( $Y_1$ ) dan hasil belajar ( $Y_2$ )

Rancangan penelitian eksperimental bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat antar variabel dengan melakukan manipulasi variabel bebas. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *true experimental* (eksperimen yang betul-betul) dengan teknik *pretest-posttest control group design*. Rancangan penelitian ini dimulai dengan melakukan *pretest* sebagai uji awal untuk mengetahui konsepsi awal siswa, selanjutnya dikenakan perlakuan dalam jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan *posttest* sebagai uji akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman sikap kepahlawanan (Sugiyono, 2012).

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV

SDN Kalirungkut IV, Kecamatan Rungkut – Surabaya. Sampel penelitian adalah 20 untuk masuk kelas kontrol dan 20 siswa untuk masuk kelas eksperimen. Penelitian ini berlokasi di SDN Kalirungkut IV, Kecamatan Rungkut – Surabaya. Waktu penelitian akan dilakukan  $\pm$  1 bulan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Observasi/pengamatan adalah pengamatan dan pencatatan secara cermat dan sistematis terhadap gejala-gejala perilaku yang diteliti. (2) Pengamatan yang dilakukan pada penelitian ini melalui proses pembelajaran. (3) Pemberian tes meliputi *pretest* dan *posttest*. Soal tes hasil belajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh peneliti. Tes yang diberikan berupa pilihan ganda dan uraian, karena menurut peneliti dengan menggunakan tes ini dapat mengetahui hasil belajar siswa. Tes hasil belajar ini dilakukan pada akhir setiap pembelajaran, sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar dari uji coba satu ke uji coba dua. (4) Lembar Validasi dilakukan oleh pakar yang kompetern di bidangnya. Para pakar diminta untuk membuat masukan dan saran perbaikan perangkat instrumen penelitian. Validasi pada penelitian ini dilakukan melalui validasi aktivitas dan hasil belajar siswa.

Analisis data dalam penelitian ini adalah (1) Kualitas perangkat pembelajaran dianalisis hasil validasi perangkat pembelajarannya. Validasi dilakukan oleh dua orang pakar untuk

menguji kevalidan dan kelayakan perangkat pembelajaran dengan menggunakan lembar validasi perangkat yang terdiri dari: RPP, silabus, materi ajar, THB, LKS. Penilaian terdiri dari kategori tidak baik (nilai 1), kurang baik (nilai 2), baik (nilai 3), dan sangat baik (nilai 4). (2) Analisis data aktivitas siswa pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pengamat. Data penilaian pelaksanaan kegiatan pembelajaran dianalisis berdasarkan rata-rata skor pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti. (3) Analisis data hasil belajar, analisis ketuntasan pembelajaran siswa terhadap perangkat pembelajaran dan kegiatan pembelajaran dinyatakan dalam persentase.

Berdasar ketetapan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari SDN Kalirungkut IV Surabaya siswa dinyatakan tuntas hasil belajarnya apabila jawaban benar siswa 75.

Dalam penelitian ini uji validitas dan reliabilitas instrumen, (1) Uji Validitas dalam menganalisis validitas item soal peneliti menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dengan langkah-langkah sebagai berikut. Menghitung korelasi dan mencari rtabel. Penelitian menggunakan program SPSS 16.00 untuk menganalisis validitas. Kriteria yang digunakan untuk menentukan validitas instrumen adalah  $(r) > 0,30$  maka item pertanyaan harus diganti, direvisi, atau dihilangkan (Wijaya, 2009) (2) Uji Reliabilitas

Untuk menghitung uji reliabilitas item soal seluruh tes peneliti menggunakan rumus Spearman-Brown. Penelitian ini menggunakan program SPSS 16.00 untuk menganalisis

reliabilitas melalui rumus Alpha dari Cronbach's. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen adalah reliabilitas di atas 0,6. Berarti suatu instrumen dikatakan reliabel apabila mempunyai nilai koefisien *Alpha Cronbach's* sekurang-kurangnya 0,6. (3) Uji Asumsi analisis yaitu uji normalitas digunakan untuk menguji data apakah mempunyai sebaran normal atau tidak. Uji normalitas hasil penggunaan metode bermain peran dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.00 *for windows* pada taraf signifikansi normal. (4) Uji Homogenitas kriteria pengujian digunakan pada taraf signifikansi 5%.

Pengujian Hipotesis dalam penelitian ini diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran hipotesis harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Sedangkan secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan sebagai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik). Kemudian hasil tersebut diuji dengan perumusan statistik menggunakan program SPSS versi 16.00 *for windows*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dapat diketahui bahwa kedua kelompok data yang diuji yaitu kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah/kontrol dan kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan metode bermain peran, dari tabel diperoleh nilai signifikasinya berturut-turut

sebesar 0,661 dan 0,851, karena kedua kelompok pengujian tersebut memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$  atau  $> 5\%$  maka dapat disimpulkan bahwa data aktivitas belajar pada masing-masing kelompok adalah berdistribusi normal.

Berdasarkan dari tabel uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,788. Karena angka signifikansi  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa varians sampel adalah homogen. Sementara, dari tabel 4.15 terlihat bahwa nilai *mean* aktivitas belajar pada kelas kontrol adalah 11.1000 dan kelas eksperimen adalah 20.3000. kemudian dengan melihat hasil uji Independent Sample T test pada tabel 4.18 diperoleh  $t_{hitung} = 8,879$  dengan signifikansi 0,05. Karena signifikansi  $< 0,05$  dalam taraf kepercayaan 5% maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Jadi dalam penelitian ini dapat disimpulkan aktivitas siswa yang menggunakan metode bermain peran lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran pada subtema sikap kepahlawanan berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat diketahui bahwa kedua kelompok data yang diuji yaitu kelompok siswa dengan menggunakan metode ceramah/kontrol dan kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan metode bermain peran, dari tabel nilai signifikasinya masing-masing sebesar 0,9444 dan 0,8890, karena kedua kelompok

pengujian tersebut memiliki nilai signifikan  $> 0,005$  atau  $> 5\%$  maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada masing-masing kelompok adalah berdistribusi normal.

Berdasarkan dari tabel uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,605. Karena angka signifikansi  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians sampel adalah homogen. Terlihat bahwa nilai *mean* hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan metode bermain peran. Dapat dilihat dari nilai *mean* hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada subtema sikap kepahlawanan yaitu pada kelas eksperimen sebesar 59.8500, sedangkan siswa yang belajar tanpa menggunakan metode bermain peran pada subtema sikap kepahlawanan yaitu pada kelas kontrol sebesar 48.9000. Dari hasil uji t diperoleh hasil  $t_{hitung} = 7,372$  dengan signifikansi sebesar 0,0000. Karena signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Jadi hasil belajar siswa kelas IV SD pada subtema sikap kepahlawanan pada pembelajaran 1 dan 2 yang menggunakan metode bermain peran lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan metode bermain peran (ceramah).

## PENUTUP

Berdasarkan analisis diatas dalam Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Metode bermain peran mempunyai pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis penelitian yang telah dilakukan. Siswa mempunyai semangat dan aktivitas yang tinggi dalam belajar jika dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode ceramah. Pada pembelajaran dengan metode bermain peran, siswa mempunyai keinginan untuk mencari tahu sesuatu. Terlihat bahwa, siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru. Sedangkan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru kemudian mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Metode bermain peran juga mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini karena siswa mempunyai semangat dan aktivitas belajar yang tinggi sehingga hasil belajar yang diperolehnya pun meningkat. Berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah sebelum dan sesudah pembelajaran tidak terlihat perbedaan inilah yang signifikan. Pembelajaran dengan metode bermain peran lebih mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar dibanding pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, dan Joko Tri Prasetya (1997). *Strategi Belajar Mengajar (SBM)*, Pustaka Setia, Bandung
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Cerkez Yağmur, Altınay Zehra. 2012. *Drama and Role Playing in Teaching Practice: The Role of Group Works*. Published by Canadian Center of Science and Education. Journal of Education and Learning; Vol. 1, No. 2; 2012
- DePorter, Bobby, dkk., 2000. *Quantum Teaching*. Bandung : Kaifa
- Djamarah, Syaiful B. 2006. *Guru dan anak didik dalam Interaksi Edukatif*. Banjarmasin: Rineka Cipta
- Dhieni dkk, N. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa, Edisi 1*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Entwistle Noel. Tanpa Tahun. *Learning Outcomes and Ways of Thinking across Contrasting Disciplines and Settings in Higher Education*. University of Edinburgh School of Education
- Forbes, H., Duke, M and Prosser, M. 2001. *Students' Perceptions of Learning Outcomes From Group-Based, Problem-Based Teaching and Learning Activities*. Kluwer Academic Publishers. Printed in the Netherlands.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar*. Jakarta : Bumi Aksara (Bidang Pendidikan). Bandung : Alfabeta.
- Johnson, LouAnne. 2009. *Teaching Outside the Box*. Newyork: A Harvest Book.
- Joyce, Bruce., Weil, Marsha., Showers, Beverly. 1992. *Models Of Teaching*. Printed in the United states of America
- Marjory Ebbeck. Geraldine Lian Choo Teo



- .Cynthia Tan. Mandy Goh. 2013. *Relooking Assessment: A Study on Assessing Developmental Learning Outcomes in Toddlers*. Published online: 30 July 2013\_ Springer Science+Business Media New York 2013. *Early Childhood Educ J*(2014)42:115–123
- Mudairin, 2007., *Role Playing : suatu Alternatif menyenangkan dalam Meningkatkan keterampilan Berbicara Siswa SLTP islam*, manbau Ulum, gresik
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapa (Bidang Pendidikan)*. Bandung : alfabeta
- Ratumanan,T. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar Yang Relevan Dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sadirman. 2003. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sadirman. 2009. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Raja Grafindo
- Sagala, S., 2003. *Konsep dan Makna pembelajaran*, Alfabeta. Bandung
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor – faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Shaaw. M. Caaroollyyn. 2010. *Designing and Using Simulations and Role-Play Exercises*. Tanpa penerbit
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhanadji dan Tjipto, Waspodo Subroto.2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya : Insan Cendeki
- Suharsimi.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran menciptakan proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi aksara.
- Wahyudi, firman. (2014). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN Kelas IV*”.Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Wiyono, B. 2007. *Metodologi Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Action Research)*. Malang: UM Press
- Zaini, Hisyam, Bermawy Munthe, dan sekar Ayu Aryani. 2007. *Strategi Pembelajaran aktif*. Yogyakarta : CGSD