

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA 2 PADA PESERTA DIDIK KELA VI SDN MARGOANYAR**

**Yuditya Puspasari<sup>1)</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

[yuditya.puspasari12@gmail.com](mailto:yuditya.puspasari12@gmail.com)

**Ismail Marzuki<sup>2)</sup>**

[ismailmarzukisag@gmail.com](mailto:ismailmarzukisag@gmail.com)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan metode *role playing* pada proses pembelajaran tema 2 di SDN Margoanyar. Berdasarkan informasi awal yang penulis dapatkan proses pembelajaran tema 2 di sekolah tersebut belum efektif. Ketidak efektifan dalam proses pembelajaran diakibatkan masih menggunakan metode konvensional dan minat belajar peserta didik dalam materi pada tema 2 masih kurang. Hal ini juga mengakibatkan hasil pembelajaran pada tema 2 tidak maksimal. Berdasarkan data sementara yang diperoleh, sebagian besar peserta didik belum memenuhi nilai KKM, dalam tema 2 nilai Ketuntasan Kriteria Minimumnya adalah 70. Subjek penelitian terdapat sebanyak 16 orang peserta didik yang terdiri dari 7 perempuan dan 9 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes sedangkan instrumen penelitian menggunakan lembar tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema 2. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti, didapatkan peningkatan tes hasil belajar mencapai ketuntasan klasikal sebesar 93,75% dengan kategori sangat baik.

**Kata Kunci :** Efektivitas, metode *role playing*, hasil belajar

**Abstract**

*This study aims to determine the effectiveness of the application of the role playing method in the theme 2 learning process at Margoanyar Elementary School. Based on the initial information the authors got, the theme 2 learning process in the school was not yet effective. The ineffectiveness in the learning process is caused by the usage of conventional methods and the students' learning interest to the material in theme 2 is still lacking. This also resulted in the learning outcomes in theme 2 being not optimal. Based on the temporary data obtained, most of the students did not reach the KKM score, the Minimum Criteria Completion score in the theme 2 was 70. The subjects of the study were 16 students consisting of 7 women and 9 men. The data collection technique used is the test, while the research instrument used a paper test to determine the improvement in student learning outcomes in theme learning 2. Based on the results of the analysis carried out by the researcher, it was found that the increase in learning outcomes tests reached classical completeness of 93.75% with a very good category.*

**Key Words:** Effectiveness, Role Playing, Learning Outcomes

**A. PENDAHULUAN**

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektif merupakan satu kondisi yang menunjukkan tingkat tercapai suatu tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Menurut Davis dalam (Slamet Soewandi, 2005: 43) efektivitas mengacu pada sesuatu yang dikerjakan. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila apa yang dikerjakan benar. Hal ini berarti sesuai dengan materi dan tujuan yang diberikan. Menurut (Slameto, 2003 : 92) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat membawa peserta didik belajar efektif. Pembelajaran akan efektif jika waktu yang tersedia untuk kegiatan ceramah guru sedikit, sedangkan waktu terbanyak adalah untuk kegiatan intelektual dan pemeriksaan pemahaman peserta didik. Efektivitas menurut pengertian di atas mengartikan bahwa indikator efektivitas dalam arti tercapainya

sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai efektivitas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) yang telah dicapai oleh menejemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu. Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan keiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan. Dalam (Mulyasa, 2006) Saylor menatakan bahwa “*instruction is thus the implementation of curriculum plan, usully, but not necessarily, involving teachin in the sense of student, teacher interaction in an education setting*”. Oleh karena itu banyak upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam meningkatkan kepentingan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran tema 2 dengan menggunakan metode *role playing*.

Memperhatikan uraian di atas menjadi sangat penting bagi penulis untuk dijadikan penelitian tentang penerapan metode *role playing* pada proses pembelajaran tema 2 di SDN Margoanyar. Berdasarkan informasi awal yang penulis dapatkan proses pembelajaran tema 2 di sekolah tersebut belum efektif. Ketidakefektifan dalam proses pembelajaran diakibatkan masih menggunakan metode konvensional dan minat belajar peserta didik dalam materi pada tema 2 masih kurang. Hal ini juga mengakibatkan hasil pembelajaran pada tema 2 tidak maksimal. Berdasarkan data sementara yang diperoleh, sebagian besar peserta didik belum memenuhi nilai KKM, dalam tema 2 nilai Ketuntasan Kriteria Minimumnya adalah 70.

Untuk itu, guru perlu mencoba metode belajar konvensional (sederhana) dengan menerapkan metode *role playing* (sosiodrama), guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan di berikan kepada peserta didik dengan baik, menyampaikan hal- hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan peserta didik sehari- hari, sehingga materi pelajaran yang di pelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi peserta didik. Selain itu peserta didik juga diberi kesempatan untuk proaktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual atau kelompok. Metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing- masing dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama melakukan peran terbuka. Metode ini dapat digunakan didalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka di berikan kesempatan seluas- luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperankan peserta didik.

Metode *Role Playing* memiliki banyak kelebihan seperti melibatkan peserta didik dalam pembelajaran langsung dan experimental, sehingga meningkatkan minat, antusiasme dan partisipasi belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi karena adanya demonstrasi pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh. Sesuai pendapat (Rusminiati, 2007) bahwa salah satu manfaat *role playing* yaitu untuk mendalami isi pelajaran yang dipelajari. Karakteristik peserta didik sekolah dasar (7 – 11 tahun) menurut Piaget dalam (Rusman, 2012) masih menjalani tahap tahap perkembangan berpikir operasional konkret dimana timbul kecenderungan belajar dengan tiga ciri yaitu konkret, interatif, dan hierarkis.

Kongkret disini mengandung makna proses belajar beranjak dari hal- hal yang kongkret yakni dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak- atik. Sehingga diperlukan metode pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong mereka membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari- hari yaitu salah satunya dengan metode *role playing*. Integratif berarti memandangi sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan dan keterpaduan. Hierarkis yang artinya berkembang secara bertahap mulai dari hal- hal yang sederhana ke hal- hal yang kompleks. *Role playing* memperhatikan urutan- urutan logis, keterkaitan antara materi pelajaran, dan cakupan keluasan materi pelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam penguasaan materi.

Menurut (Kraus, 2008) tentang *role playing* yaitu: *can halp students became more sensitized to the people whose role they are playing. Learning to make role of others help people appreciate their thoughts*

and feelings, which can contribute to quality interpersonal relationship, mutual respect, and cooperation. Maksud dari pernyataan tersebut, bahwa *role playing* dapat membantu peserta didik menjadi lebih sensitif terhadap suatu peran yang mereka mainkan. Belajar mengambil peran melalui bantuan orang lain untuk menghargai pemikiran dan perasaan mereka, yang mana dapat membantu kualitas hubungan antar pribadi, saling menghormati, dan bekerja sama. Sehingga mendukung perkembangan psikologis dan sosial peserta didik. *Role playing* memberikan kebebasan peserta didik untuk berpikir, berpendapat, dan berkreasi secara mandiri. Dari berbagai kelebihan yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa *role playing* menerapkan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mendukung partisipasi aktif, kreatif, serta kemandirian peserta didik sesuai dengan standar proses pembelajaran. Dari berbagai alasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tema 2 pada Peserta Didik Kelas VI SDN Margoanyar”.

## B. METODE

Data hasil observasi selama menggunakan metode *role playing* kemudian dianalisis menggunakan deskriptif yaitu mendeskripsikan atau memberi gambaran umum tentang kemampuan guru dan peserta didik selama proses belajar mengajar dan ketuntasan peserta didik. Analisis data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang telah peneliti tuliskan pada rumusan masalah.

Data tes hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan melalui tes yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Tes dilakukan untuk mengetahui ketuntasan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi dan sejauh mana ketuntasan belajar peserta didik yang sesuai dengan SK dan KD, serta tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Margoanyar, peserta didik dikatakan tuntas belajar jika mendapat nilai  $\geq 75$ . Dalam satu kelas dikatakan tuntas apabila di kelas tersebut jumlah siswa yang tuntas jumlahnya lebih besar daripada jumlah peserta didik yang tidak tuntas atau ketuntasan klasikal peserta didik minimal dapat mencapai 75%.

Untuk menghitung ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

$$KBK = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

Dari ketiga analisis yang digunakan di atas maka pembelajaran dikatakan efektif jika kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mencapai kriteria minimal baik, aktivitas peserta didik dikatakan efektif bila presentase rata-rata dari aktivitas peserta didik yang aktif mendapat nilai  $> 75\%$ . Ketuntasan hasil belajar dikatakan tuntas belajar jika mendapat nilai  $\geq 75$ . Dalam satu kelas dikatakan tuntas apabila di kelas tersebut ketuntasan klasikal peserta didik minimal dapat mencapai 75.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketuntasan belajar peserta didik pada tema 2 subtema 1 materi proklamasi kelas VI SDN Margoanyar diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik yang dilakukan pada pertemuan terakhir yaitu tanggal 21 november 2018 . Soal tes berupa 10 soal pilihan ganda, 5 soal uraian tertutup, dan 1 soal deskripsi yang didalamnya terdiri dari 6 unsur pertanyaan untuk menggali informasi dari sebuah teks. Adapun data hasil belajar peserta didik disajikan secara lengkap pada lampiran dan data tersebut direkap dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 nilai tes hasil belajar peserta didik

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Alam	92	TUNTAS
2	Fariz	96	TUNTAS

3	Rendra	98	TUNTAS
4	Dinda	96	TUNTAS
5	Fani	96	TUNTAS
6	Zahrah	94	TUNTAS
7	Nazwa	94	TUNTAS
8	Khikmal	98	TUNTAS
9	Rahma	<b>67,5</b>	<b>BELUM TUNTAS</b>
10	Candra	96	TUNTAS
11	Amrul	74	TUNTAS
12	Hellen	74	TUNTAS
13	Marisa	74	TUNTAS
14	Noval	94	TUNTAS
15	Dycki	98	TUNTAS
16	Tio	98	TUNTAS
	Jumlah	1439,5	
	Rata- rata kelas	89,96	
	Prosentase ketuntasan klasikal	93,75 %	TUNTAS

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, pada tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar adalah 15 orang dari 16 peserta didik, sehingga dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$KBK = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{15}{16} \times 100\%$$

$$= 93,75\%$$

Tabel 4.4 kriteria pensekoran

No	Nilai	Kualifikasi	Jumlah PD	Presentase
1	85,00 - 100	Sangat Baik	12	75%
2	70,00–84,99	Baik	3	18,75%
3	55,00-69,99	Cukup	1	6,25%
4	40,00-54,99	Kurang	-	-
5	0 – 39,99	Sangat Kurang	-	-

Berdasarkan ketuntasan minimal yaitu 70%, maka hasil ketuntasan belajar klasikal telah tercapai dengan angka 93,75%, dan dapat dikategorikan pada kriteria sangat baik.

Data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* diperoleh dari pengamatan terhadap guru selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dapat dilihat secara lengkap pada lampiran 7, data tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 hasil pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Pertemuan	
		1	2
	Pendahuluan		
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4
2	Memberi apersepsi (memutar video)	3	4

3	Member motivasi	3	4
4	Membagikan LKPD kepada seluruh peserta didik	4	4
5	Menjelaskan langkah- langkah mengerjakan LKPD	3	4
6	Membimbing peserta didik untuk mengerjakan LKPD	3	4
	Kegiatan inti		
	Persiapan		
7	Mengajak peserta didik menetapkan topik	3	3
8	Member gambaran dalam situasi yang akan disimulasikan peserta didik	3	3
9	Menetapkan peserta didik yang akan terlibat dalam peran	3	3
10	Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya	3	3
	Pelaksanaan		
11	Membimbing peserta didik dalam melakukan simulasi	3	4
12	Memberi bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan	3	4
	Penutup		
13	mengajak peserta didik melakukan diskusi mengenai jalannya simulasi	4	4
14	Membagikan LKPD kepada seluruh peserta didik	4	4
15	Menjelaskan langkah- langkah mengerjakan LKPD	4	4
16	Membimbing peserta didik untuk mengerjakan LKPD	4	4
17	Mengajak peserta didik untuk menarik kesimpulan pembelajaran pada hari itu	3	4
	Suasana kelas		
18	Keaktifan peserta didik	4	4
19	Pengelolaan waktu	3	3
	Jumlah	64	71
	Prosentase tiap pertemuan	84,21%	93,42%
	Prosentase rata- rata seluruh pertemuan	88,81%	

Nilai setiap pertemuan diperoleh dengan cara :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh tiap pertemuan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

a. Pertemuan pertama :

$$\text{Nilai} = \frac{64}{76} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 84,21\%$$

b. Pertemuan kedua

$$\text{Nilai} = \frac{71}{76} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 93,42\%$$

Kemudian rata- rata seluruh pertemuan diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh nilai pada tiap pertemuan dan dibagi dengan banyaknya pertemuan. Dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor seluruh pertemuan}}{\text{banyaknya pertemuan}}$$

$$P = \frac{135}{2}$$

$$P = 67,5$$

Dari tabel 4.4 dapat diketahui bahwa rata- rata nilai dari seluruh pertemuan adalah 67,5 yaitu berada pada skala  $80 \leq \text{skor} \leq 100$ , artinya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 materi proklamasi dapat dikatakan baik sekali.

Respon Peserta Didik terhadap Pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*

Respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 pada materi proklamasi dilaksanakan pada pertemuan terakhir yaitu pada tanggal 21 november 2018. Hasil jawaban peserta didik dalam lembar angket respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini : 4.6 tabel prosentase hasil belajar peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Jawaban tiap aspek						Total jawaban	
		1	2	3	4	5	6	skor	Prosentase
1	Alam	1	1	1	1	1	1	6	100%
2	Fariz	1	1	1	1	1	0	5	83,3%
3	Rendra	1	1	1	1	1	1	6	100%
4	Dinda	1	1	1	1	1	1	6	100%
5	Fani	1	1	1	1	1	1	6	100%
6	Zahrah	1	1	1	1	1	1	6	100%
7	Nazwa	1	1	1	1	1	1	6	100%
8	Khikmal	1	1	1	1	1	1	6	100%
9	Rahma	1	1	1	1	1	0	5	83,3%
10	Candra	1	1	1	1	1	1	6	100%
11	Amrul	1	1	1	1	1	1	6	100%
12	Hellen	1	1	1	1	1	1	6	100%
13	Marisa	1	1	1	1	1	0	5	83,3%
14	Noval	1	1	1	1	1	1	6	100%
15	Dycki	1	1	1	1	1	1	6	100%
16	Tio	1	1	1	1	1	1	6	100%
Rata- rata jawaban seluruh aspek									96,87%

Berdasarkan tabel diatas bisa diketahui bahwa : pertanyaan pertama adalah Apakah kamu tertarik dengan pembelajaran *Role Playing*? Sebanyak 16 peserta didik menjawab “ya” dan tidak ada yang menjawab “tidak” artinya seluruh peserta didik tertarik dengan pembelajaran *Role Playing*.

Pertanyaan kedua adalah Apakah kalian senang ketika mengikuti pembelajaran *Role Playing* ? sebanyak Sebanyak 16 peserta didik menjawab “ya” dan tidak ada yang menjawab “tidak” artinya seluruh peserta didik tertarik dengan pembelajaran *Role Playing*.

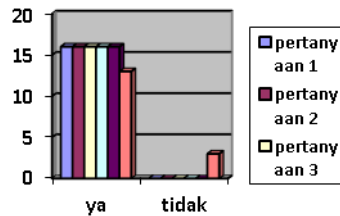
Pertanyaan ketiga adalah Apakah kalian semangat mengikuti pembelajaran *Role Playing* ? Sebanyak 16 peserta didik menjawab “ya” dan tidak ada yang menjawab “tidak” artinya seluruh peserta didik tertarik dengan pembelajaran *Role Playing*.

Pertanyaan keempat adalah Apakah kalian mudah memahami materi dalam pembelajaran *Role Playing* ? Sebanyak 16 peserta didik menjawab “ya” dan tidak ada yang menjawab “tidak” artinya seluruh peserta didik tertarik dengan pembelajaran *Role Playing*.

Pertanyaan kelima adalah Apakah kalian lebih fokus terhadap materi pembelajaran *Role Playing* ? Sebanyak 16 peserta didik menjawab “ya” dan tidak ada yang menjawab “tidak” artinya seluruh peserta didik tertarik dengan pembelajaran *Role Playing*.

Pertanyaan keenam adalah Apakah kalian berminat mengikuti pembelajaran *Role Playing* ? Sebanyak 13 peserta didik menjawab “ya” dan 3 peserta didik menjawab “tidak” artinya seluruh peserta didik tertarik dengan pembelajaran *Role Playing*.

Tabel 4.7 diagram pertanyaan keefektifan pembelajaran *role playing*



Dari seluruh respon peserta didik terhadap pembelajaran *Role Playing* diketahui bahwa rata-rata jawaban mereka adalah “ya” dari seluruh aspek adalah 96,87%

Yaitu berada pada skala 76- 100 % artinya respon peserta didik terhadap pembelajaran *Role Playing* dapat dikatakan baik.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV diperoleh kesimpulan:

Hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 pada materi proklamasi menunjukkan bahwa 15 peserta didik tuntas dengan nilai mencapai KKM dan ada 1 peserta didik yang belum tuntas karena nilai belum mencapai KKM, sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dikatakan tuntas.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Baroro. (2017). Implementasi Pendekatan Saintifik dengan Metode Role Playing yang dimodifikasi Permainan Domino pada Pembelajaran Kurikulum 2013. *Budi Sasomo* , 72.
- BNSP. (2006). *Standar Isi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BNSP.
- Depdiknas. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak usia 5-6 Tahun. *Nur Azizah* , 51.
- Djamarah. (2017). Efektivitas Model Role Playing dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan. *Tiara Anggia Dewi* , 99- 100.
- komara. (2013). Implementasi Pendpedulian Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerja Sama pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis dengan Metode Role Playing. *Dwiyanto Joko Pranowo* , 219.
- Kraus. (2008). You Must Participate Violating Reserch Ethical Principles Through Role Play. pp. 131- 136.
- Kurnia, I. *Perkembangan Peserta Didik*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Mikarsa, H. L. (2007). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mulyasa. (2006). *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyono, A. (2009). *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muthoharoh, H. Model Bermain Peran (Role Playing). In *Pembelajaran Partisipatif*. Online.
- Nasional, D. P. (2015). Efektifitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Kompetensi Akuntansi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengantar Akuntansi II. *Elizar Sinambela* , 486.

- Nawawi, H. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung . *Pendidikan Dasar* , 2.
- Rusman. (2012). *Model- Model Pembelajaran Menembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusminiati. (2007). *Pengembangan Pendidikan Kewarnegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning* . Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran* . Jakarta: Kencana Media Group.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Perorientasi Standar Proses Pendidikan* . Jakarta : Kencana Media Group.
- Siska, Y. (2011). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *ISSN* , 33.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar* . Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartono, d. (2007). *Psikologi Pendidikan* . Yogyakarta: UNY Press.
- Sumantri, M. d. (2009). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sumantri, M. d. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taniredja, T. d. (2012). *Model- Model Pembelajaran Inofatif*. Bandung: Alfabeta.
- Undang- Undang Sisdiknas* . (2003).
- Uno, H. B. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- W, S. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran* . Jakarta: Kencana Media Grup.
- Wahab. (2011). *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan* . Bandung: Alfabeta.
- Wahab, A. (2007). *Metode dan Model- Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Yamin, M. (2015). Pengaruh Penerapan Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI pada Pembelajaran IPS. *Ismania Nur Aqliyah* , 215.
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.