

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN DI KELAS V SDN 5 JATIGUWI

Hanik Hidayati¹, Dyah Ayu Pramoda Wardhani²

- 1. Program Studi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang**
hanikhidayati86@gmail.com
- 2. Program Studi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang**
dyah.ayu.pramoda@uniramalang.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatkan keaktifan belajar siswa melalui metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan di SDN 5 Jatiguwi. Penelitian ini perlu dilakukan karena keaktifan belajar siswa masih kurang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua siklus dan tiap siklus terdiri dari dua pertemuan, setiap akhir siklus dilakukan refleksi sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya. Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan pencapaian apabila jumlah keaktifan siswa mencapai 75% dari jumlah indikator yang sudah dirumuskan dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa mencapai 75% dari jumlah keseluruhan aktivitas pembelajaran. Data yang sudah diperoleh pada setiap tahapan penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hal ini ditunjukkan dari hasil keaktifan siswa pada siklus I, 30% siswa tuntas dan 70% siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata 66. Berdasarkan lembar keterlaksanaan guru dan siswa, pada siklus I pertemuan pertama keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai guru 90% dan siswa 85%. Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai guru 93% dan siswa 86%. Hasil keaktifan siswa pada siklus II, menunjukkan 90% siswa tuntas dan 10% siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata 80. Berdasarkan lembar keterlaksanaan pembelajaran guru dan siswa, pada siklus II yang dicapai oleh guru adalah 100% dan siswa 95%. Berdasarkan perolehan data tersebut maka penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V SDN 5 Jatiguwi. Penerapan metode *Role Playing* dapat menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan bagi siswa, karena siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Role Playing*, Proklamasi Kemerdekaan, Keaktifan

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan upaya dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa sesuai tujuan yang diharapkan dari setiap mata pelajaran. Menurut Hidyati (2002: 22) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)/*social studies* tujuan umum yang diharapkan adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Berdasarkan tujuan IPS yang dikemukakan di atas, maka setelah mempelajari IPS diharapkan siswa dapat mengembangkan potensinya dengan menyesuaikan diri serta bermasyarakat supaya mendapatkan pengalaman-pengalaman langsung yang berguna, baik di masyarakat maupun negara. Hal tersebut dilakukan agar terbentuk sikap mental positif pada diri siswa yaitu mempunyai keterampilan-keterampilan dalam mengatasi setiap permasalahan (Hidayati, 2002: 22).

Berdasarkan wawancara dan pengamatan yang dilakukan pada hari Senin, tanggal 24 September 2018 terhadap siswa dan guru kelas V yang ada di SD Negeri 5 Jatiguwi Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang, diperoleh beberapa masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Siswa kelas V SD Negeri 5 Jatiguwi sebagian besar tidak menyukai mata pelajaran IPS dikarenakan pembelajaran yang kurang menyenangkan. Hasil pengamatan peneliti ketika proses pembelajaran IPS di kelas V, bahwa siswa belum memberikan respon yang cukup baik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Terlihat dalam pembelajaran siswa pasif dan tidak kreatif, dalam pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan guru. Rendahnya keaktifan siswa terjadi karena kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. pembelajaran yang terjadi selama ini hanya berpusat pada guru dan siswa tidak dilibatkan secara aktif sehingga siswa masih kurang dalam kemampuan kerjasama dan kurang percaya diri atas kemampuan diri sendiri.

Solusi mengatasi masalah tersebut maka perlu diterapkan metode pembelajaran yang tepat. Tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor agar dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses (Sumiati & Asra, 2009: 91). Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Proklamasi Kemerdekaan adalah metode *role playing*. Menurut Shoihimin (2017: 161) metode *Role Playing* adalah metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka ditemukan permasalahan rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *Role Playing* yang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran IPS pokok bahasan proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN 5 Jatiguwi. Metode *Role Playing* dalam penelitian ini yaitu siswa akan

memerankan peristiwa proklamasi kemerdekaan sesuai peran masing-masing sehingga diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Suatu penelitian dapat mengacu pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Tinjauan terhadap penelitian terdahulu sangat penting hal ini dapat dijadikan titik tolak dalam melakukan penelitian, diantaranya : Lena (2014) terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas III setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan metode *Role Playing*. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata pada setiap siklus. Sumiskun (2013) hasil penelitian tersebut terjadi peningkatan hasil belajar siswa selama siklus I sampai siklus III.

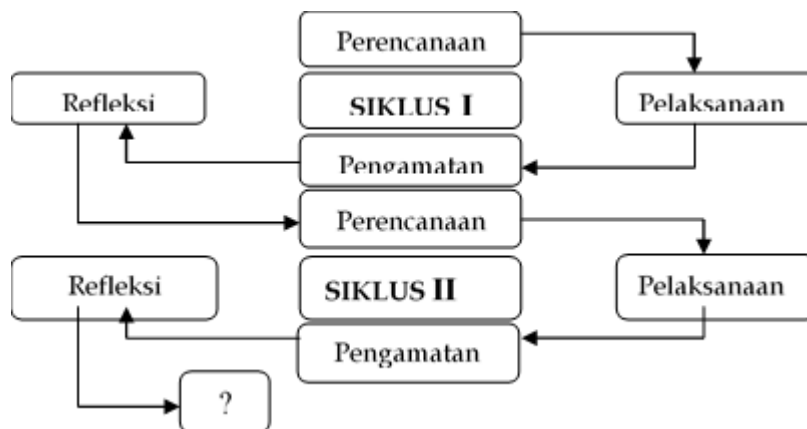
Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *Role Playing* yang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran IPS pokok bahasan proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN 5 Jatiguwi. Rumusan hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran IPS pokok bahasan proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN 5 Jatiguwi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2015: 1) PTK adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas (PTK) dalam penelitian ini digunakan untuk menilai proses dalam pembelajaran yang mencakup keaktifan siswa dalam mengikuti drama pada materi proklamasi kemerdekaan.

Peneliti mengadakan penelitian di SDN 5 Jatiguwi Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang dengan sasaran tindakan ialah siswa-siswai kelas V. Peneliti melaksanakan penelitian di kelas V semester 2 pada Tahun 2018/2019. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar wawancara dan observasi. Indikator penelitian ini yaitu apabila jumlah keaktifan siswa mencapai 75% dari jumlah indikator yang sudah dirumuskan. Keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa diharapkan mencapai 75% dari jumlah keseluruhan aktivitas pembelajaran yang sudah dirancang.

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi. Selain itu prosedur tindakan yang ditempuh dalam penelitian ini merujuk pada proses pelaksanaan penelitian model spiral dari Kemmiss & Mc Taggart (dalam Arikunto 2010:97) dengan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*) observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1 siklus PTK berikut ini:



Gambar 1. Siklus PTK Menurut Kemmiss & Mc Taggart (dalam Arikunto 2010:97)

Model spiral ini merupakan model siklus berulang berkelanjutan, dengan harapan pada setiap tindakan menunjukkan peningkatan sesuai perubahan dan perbaikan yang ingin dicapai.

Analisis data dalam penelitian ini dengan mengumpulkan semua data dari hasil pengamatan siklus I, baik data kualitatif maupun data kuantitatif, kemudian menganalisis data dengan membuat tabulasi persentase yang disajikan dalam bentuk tabel, dan menguji keberhasilan penelitian dengan cara membandingkan hasil pengolahan data dengan indikator keberhasilan antara siklus I dan siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian siklus I dilaksanakan pada semester 2, tanggal 18 – 19 September 2019 Tahun ajaran 2018/2019. Peneliti melakukan penelitian tentang penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN 5 Jatiguwi. Penelitian ini menggunakan 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pembelajaran. Hasil keaktifan siswa siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Keaktifan Siswa Siklus I

NO	Aspek	Siswa	Persentase	Nilai Rata-rata
1	Peserta didik yang tuntas	6	30%	66
2	Peserta didik yang tidak tuntas	14	70%	

Pada Tabel 1 di atas menjelaskan perolehan hasil rekapitulasi hasil keaktifan siswa siklus I, menunjukkan bahwa terdapat siswa yang hasil keaktifannya tuntas sebanyak 6 dengan persentase 30%, sedangkan siswa yang hasil keaktifannya tidak tuntas sebanyak 14 dengan persentase 70%, dengan nilai rata-rata 66.

Peneliti meminta bantuan kepada guru kelas untuk menjadi observer

keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa. Adapun hasil lembar observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa dalam bentuk rekapitulasi pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Lembar Keterlaksanaan Aktivitas Guru Dan Siswa

Observer	Siklus	Pembelajaran	Keterlaksanaan (YA)		Persentase	
			Guru	Siswa	Guru	Siswa
Wali kelas V	I	1	18	17	90%	85%
		2	14	13	93%	86%

Berdasarkan lembar keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa, pada siklus I pertemuan pertama total skor keterlaksanaannya yaitu 20. Skor keterlaksanaan yang dicapai oleh guru sejumlah 18 dengan persentase 90%, dan skor keterlaksanaan yang dicapai oleh siswa sejumlah 17 dengan persentase 85%. Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua total skor keterlaksanaannya yaitu 15. Skor keterlaksanaan yang dicapai oleh guru sejumlah 14 dengan persentase 93% dan skor keterlaksanaan yang dicapai oleh siswa sejumlah 13 dengan persentase 86%, dengan rata-rata persentase keterlaksanaan 88%.

Berdasarkan hasil belajar siswa siklus I perlu diadakan refleksi dan perbaikan pada siklus II karena masih ada siswa yang belum memahami tahapan metode *role playing* dan masih ada siswa yang kurang percaya diri dalam mengikuti drama.

Penelitian siklus II dilaksanakan pada semester 2, tanggal 21 September Tahun ajaran 2018/2019. Terdapat peningkatan pada hasil keaktifan siswa setelah melaksanakan siklus II. Adapun hasil rekapitulasi keaktifan siswa pada Tabel 3 adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek	Siswa	Persentase	Nilai Rata-rata
1	Peserta didik yang tuntas	18	90%	80
2	Peserta didik yang tidak tuntas	2	10%	

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil keaktifan siswa siklus II, menunjukkan bahwa terdapat siswa yang hasil keaktifannya tuntas sebanyak 18 siswa dengan persentase 90%, sedangkan siswa yang hasil keaktifannya yang tidak tuntas sebanyak 2 dengan persentase 10% dengan nilai rata-rata 80 pada siklus II. Disimpulkan bahwa pada pembelajaran siklus II terdapat peningkatan pada hasil keaktifan siswa. Adapun hasil lembar observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa siklus II dalam bentuk rekapitulasi pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Lembar Keterlaksanaan Guru Dan Siswa

Observer	Siklus	Pertemuan	Skor keterlaksanaan		Persentase		Rata-rata
			Guru	Siswa	Guru	Siswa	
			Wali kelas V	I	1	20	

Berdasarkan lembar keterlaksanaan guru dan siswa, pada siklus II pertemuan pertama total skor keterlaksanaan yaitu 20. Skor pembelajaran yang dicapai guru pada siklus II yaitu 20 dengan persentase 100% dan skor keterlaksanaan yang dicapai oleh siswa sejumlah 19 dengan persentase 95%, dengan rata-rata persentase sebanyak 97%. Dapat dilihat dari lembar keterlaksanaan guru dan siswa pembelajaran pada siklus II terdapat adanya peningkatan dari pembelajaran siklus I.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, ditemukan permasalahan berupa rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS pokok bahasan proklamasi kemerdekaan kelas V SDN 5 Jatiguwi sebagai pokok masalah. Dengan teknik dan instrumen pengumpulan data yang menggunakan teknik observasi melalui instrumen pengumpulan data dengan menggunakan lembar penilaian keaktifan, hipotesis tindakan terpenuhi. Hal ini berarti bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa terhadap materi IPS proklamasi kemerdekaan.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus pada siklus I terdapat dua pertemuan dan pada siklus II terdapat satu pertemuan. Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 5 Jatiguwi, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil keaktifan siswa dalam siklus I dengan persentase 30% untuk siswa yang tuntas dan 70% untuk siswa yang belum tuntas dengan rata-rata 66. Namun pada siklus I belum mencapai indikator penelitian yang diharapkan, karena masih terdapat beberapa siswa yang kurang serius dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, maka dari itu diadakan refleksi pada siklus I dan diadakan perbaikan pada siklus II.

Beda halnya dengan siklus I, pada siklus II siswa antusias sekali ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, pada pelaksanaan siklus II proses pembelajaran dengan metode *role playing* sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. pada siklus II hasil keaktifan siswa meningkat dengan persentase 90% untuk siswa yang tuntas dan 10% untuk siswa yang belum tuntas dengan rata-rata 80, siswa mulai serius dalam berdiskusi maupun bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing. Terdapat peningkatan siswa yang tuntas dari siklus I ke siklus II sebesar 60% dan peningkatan rata-rata keaktifan siklus I sebesar 66 dan meningkat menjadi 80 pada siklus II.

Metode *role palying* sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran IPS, hal tersebut sesuai dengan pendapat Sumiati dan Asra (2009: 91) agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektis maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan

pembelajaran proses. Pentingnya pemilihan metode yang harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, karena metode sangat menunjang pembelajaran dalam menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan siswa.

Metode *Role Playing* yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusias siswa agar siswa mejadi aktif dalam proses pembelajaran. Shoimin (2017: 161) yang menjelaskan bahwa metode *Role Playing* adalah metode yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Rusman (2011: 138) menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan nilai-nilai sosial dan pribadi melalui situasi tiruan. Melalui bermain peran siswa dapat mengambil nilai-nilai sosial yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sesuai yang dialami ketika bermain peran.

Nilai keaktifan belajar siswa pada siklus I dan siklus II tidak dapat mencapai 100% karena masih ada siswa yang hasil nilai keaktifannya rendah. Berdasarkan temuan hasil penelitian, pada saat pelaksanaan tindakan ada siswa yang sulit dalam mengikuti bermain peran sehingga membutuhkan tambahan waktu, dan ada juga siswa yang membuat gaduh ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga menjadi masalah dalam pembelajaran yang harusnya tepat waktu menjadi terpotong sebagian waktunya karena guru harus mengkondisikan kelas dengan menertibkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Maka dalam hal ini kompetensi di dalam mengelola kelas memang sangat diperlukan bagi guru. Terkait dengan analisis dari temuan diatas, mengapa sampai terjadi kegaduhan di dalam kelas adalah karena guru mengalami kesulitan dalam mengelola kata, sehingga dalam memberikan intruksi kepada siswa dirasa kurang jelas. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bahwa guru tidak memberikan intruksi apapun kepada siswa, karena mereka sibuk dengan kegiatannya sendiri.

Adanya beberapa kendala tersebut, bisa mempengaruhi ketuntasan keaktifan siswa, ada juga siswa yang memang kemampuan menghafalnya kurang, sehingga mereka sulit untuk mengikuti kegiatan bermain peran. Namun dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran, siswa yang masih belum tuntas tersebut tetap semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan cukup baik, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pelaksanaan proses belajar dengan metode *Role Playing* ini dapat meningkatkan keaktifan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penerapan metode *Role Playing* dalam penelitian ini mempunyai kelebihan yaitu : (a) Pembelajaran lebih berkesan terhadap siswa; (b) Menambah pengalaman siswa; (c) Siswa lebih antusia dan mempunyai rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya; (d) Menggali bakat siswa. Kekurangan metode *Role Playing* dalam penelitian ini yaitu : (a) Memerlukan waktu yang cukup lama; (b) Harus ada persiapan lebih mantang agar metode *Role Playing* dapat berjalan dengan baik; (c) Tidak semua matapelajaran bisa menggunakan metode *Role Playing*; (d) Beberapa siswa ada yang malu dan kurang percaya diri.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan adalah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 5 Jatiguwi. Hasil nilai keaktifan siklus I sebesar 30% siswa yang tuntas dan 70% siswa yang belum tuntas dengan rata-rata 66 dan meningkat di siklus II sebesar 90% siswa yang tuntas dan 10% siswa yang belum tuntas dengan rata-rata 80. Peningkatan tersebut sudah sesuai dengan target ketuntasan yaitu diatas 75%. Sedangkan untuk hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran guru dan siswa juga meningkat pada siklus I persentase keterlaksanaan guru 92% dan siswa 86%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II yaitu persentase guru 100% dan siswa 95%. Dari peningkatan hasil keaktifan siswa dan peningkatan hasil keterlaksanaan dalam proses pembelajaran, menunjukkan jika penelitian ini berhasil diterapkan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan di atas dan sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan, terdapat beberapa saran bagi guru penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, oleh karena itu guru disarankan untuk menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penerapan metode *Role Playing* harus melakukan persiapan yang benar-benar matang agar terlaksana secara maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Amin. 2011. *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: INSPIRASI.
- Arif Rohman. (2009). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.
- Arikunto, S. 2010. *Penelitian Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas. (rev.ed)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan di Sekolah Dasar Yogyakarta*: FIP UNY.
- Jaelani., Rosita., & Zainudin, H. 2014. Peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 3(7), 174-902.

- Lutfi, F.R., Suropto., & Budi, H.S. 2018. Penggunaan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar IPS di kelas V SD. *Jurnal Kalam Cendekia*. Vol 7 (3), 163729.
- Rusman. 2011. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-model Pembelajaran Mengembangkan profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sari, D.P., & Rahardi, R. 2013. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Turen pada Pokok Bahasan Turunan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT). Artikel ilmiah.
- Shoimin, A. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Selviana, W.R. 2015. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Berbah. (Skripsi). Yogyakarta. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.