

Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun

Lestari Widya Veronica Hasibuan¹, Christa Voni Sinaga², Emelda Thesalonika³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar^{1,3}

Program Studi Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar²

Email: lestarihasibuan00@gmail.com¹, christaunimed@gmail.com², emeldathesalonika@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam desain penelitian menggunakan Pre-Experimental Designs, yaitu One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing dan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. Temuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Hasil Belajar IPA siswa kelas V pada proses pembelajaran sebelum menggunakan metode Pembelajaran Role playing pada soal pre-test memiliki rata-rata dengan nilai 40,67 namun pada saat sesudah digunakan nya metode pembelajaran Role playing dalam proses pembelajaran dan di uji kembali pada soal post-test memiliki rata-rata dengan nilai 79,5 Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa di kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun setelah menggunakan metode pembelajaran Role Playing.

Kata kunci: *Metode Role Playing, Hasil Belajar, IPA*

Abstract

This study aims to determine the extent of the influence of the role playing learning method on student learning outcomes in science subjects in class V SD Negeri 095130 Senio Bangun. This research is a quantitative research with experimental methods in research design using Pre-Experimental Designs, namely One-Group Pretest-Posttest Design. The population in the study were all students of class V, totaling 30 students. The variables in this study consisted of the independent variable (X) namely the use of the Role Playing Learning Method and the dependent variable (Y) namely the learning outcomes of the fifth grade students of SD Negeri 095130 Senio Bangun. The findings in this study are as follows: The learning outcomes of science class V students in the learning process before using the Role playing Learning method on the pre-test questions have an average value of 40.67 but at the time after the use of the Role playing learning method in the learning process and tested again on the post-test questions have an average value of 79.5. So it can be concluded that there is an effect of student learning outcomes on the science subjects of students in class V SD Negeri 095130 Senio Bangun after using the Role Playing learning method.

Keywords : *Role Playing method, learning outcomes, science*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting bagi kebutuhan manusia dengan adanya pendidikan, bangsa Indonesia dapat menciptakan negara yang maju, bermartabat, dan lebih baik dari sebelumnya (Hidayat et al., 2020). Untuk mewujudkan negara yang maju perlu adanya manusia yang berkualitas, kreatif, dan memiliki visi yang jelas serta terarah agar terciptanya pendidikan yang bermutu (Hariani, 2019). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara" (Nurhasanah et al., 2016);(Zahwa et al., 2018).

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mempunyai peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menciptakan individu yang lebih baik lagi melalui proses pembelajaran (Handayani, 2017);(Dwi Oktavia & Kusumawati, 2019). Proses pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan guru untuk saling bertukar informasi dalam mencapai tujuan belajar. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang juga dikenal dengan mata pelajaran sains (Safitri, 2018).

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 (dalam Yusnarti & Suryaningsih, 2021) bahwa mata pelajaran IPA di SD bertujuan : "Agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memperoleh keyakinan terhadap kebebasan Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya, serta peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar (Yusuf Aditya, 2016).memecahkan masalah dan membuat keputusan, peserta didik dapat meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, peserta didik meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, peserta didik memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi" (Rofiq & Mashuri, 2021);(Fitri et al., 2022).

Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa untuk lebih mengembangkan potensi agar memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar, melalui pembelajaran IPA siswa dapat melatih kemampuan untuk berfikir, melakukan pengamatan, serta melakukan percobaan (Maulidiyah et al., 2022);(Nurjannah, 2019). Dalam proses mengajar, metode pembelajaran sangatlah dibutuhkan untuk mengembangkan hasil belajar yang optimal (Kencana Sari, 2018). Proses pembelajaran IPA akan sulit di mengerti apabila tidak diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran (Rofiq & Mashuri, 2021). Guru dituntut untuk lebih bijaksana dalam menggunakan metode pembelajaran yang akan diajarkan langsung kepada peserta didik agar peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Wulandari et al., 2021);(Riva Pratiwi, 2021).

Namun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun terdapat beberapa kendala dalam mengikuti pembelajaran IPA yaitu antara lain: 1) Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran hanya berfokus kepada buku saja, 2) Siswa merasa bosan dan kurang perhatian ketika pembelajaran sedang berlangsung sehingga menyebabkan siswa masih kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, 3) Hasil belajar siswa

SD Negeri 095130 Senio Bangun kelas V rendah pada mata pelajaran IPA. Siswa yang tergolong tuntas KKM yaitu 36,66%.

Dalam hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai ulangan harian siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 095130 Senio Bangun seperti dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Hasil Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V Pada Nilai IPA SD Negeri 095130 Senio Bangun

Kkm	Nilai	Jumlah Siswa	Persen %	ket
70	<70	11	36,66	TT
	>70	19	63,66	T
	Jumlah	30	100 %	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar ini dapat menyebabkan ketidaktercapaiannya tujuan mata pelajaran IPA dan dapat disimpulkan bahwa 36,66% peserta didik mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan KKM mata pelajaran IPA di SD Negeri 095130 Senio Bangun adalah 70. Berawal dari permasalahan di atas sehingga peneliti berusaha untuk mencoba menerapkan penggunaan metode pembelajaran yang lebih kreatif, dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA “Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya”. Salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk mengatasi masalah tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan metode pembelajaran Role Playing dalam mata pembelajaran IPA.

Mark Chesler dalam Kristin (2018) Menyatakan bahwa “Metode Role Playing merupakan salah satu simulasi yang keberadaannya melibatkan kegiatan inetraksi antara dua siswa atau lebih mengenai suatu topik atau situasi tertentu untuk diperankan kepada masing-masing siswa”. Alasan Peneliti menggunakan metode pembelajaran Role Playing yaitu karena siswa dapat dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran langsung, dapat melatih rasa percaya diri siswa di depan kelas serta memberikan pemahaman kepada siswa agar siswa tidak terlihat bosan dalam pembelajaran IPA materi tentang Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya (Yusnarti & Suryaningsih, 2021);.

Dimana guru akan membentuk kelompok yang anggotanya 6 orang yang terdiri dari 4 kelompok, lalu memberikan skenario berupa media gambar yang diprint tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kepada siswa untuk dikerjakan secara berkelompok, guru akan memberikan media gambar yang diprint terdiri dari hewan pemakan karnivora, herbivora, omnivora, dan insektivora, dengan menggunakan bantuan media sterofom, dimana siswa akan membahas tentang penggolongan berdasarkan makanannya secara berkelompok, lalu Guru memberitahukan masing-masing kelompok untuk memperagakan suara hewan dan memilih hewan berdasarkan jenis makanannya. Sehingga dengan kegiatan ini, peneliti menganggap bahwa : 1) Siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, 2) Pembelajaran tidak akan membosankan, 3) Hasil belajar siswa dapat mencapai nilai di atas KKM pada mata pelajaran IPA (Husnah & Hasanah, 2019).

Kelebihan dari Metode Role Playing ini Menurut Djamarah dalam Kirom (2018) keunggulan dari metode Role Playing ini yaitu: 1) Melatih siswa memahami isi bahan yang didramakan. 2) Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif. 3) Bakat siswa akan terpujuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama. 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik- baiknya. 5) Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya. 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Yusuf Aditya (2016) dalam penelitiannya yang berjudul " Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng" diperoleh Teknik Statistik Paired Sample T-Test. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa data hasil belajar siswa dengan penerapan metode role playing pada PAI kelas VIII A SMP Bustanul Makmur Genteng, nilai ini dapat diketahui bahwa nilai t hitung $>$ t tabel nilai (11,925 $>$ 2,026), taraf signifikansi 5% (0,05) lebih besar dari sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (0,05 $>$ 0,000), yang artinya terdapat pengaruh penerapan metode role playing terhadap hasil belajar siswa kelas VIII A di SMP Bustanul Makmur Genteng. Nilai korelasi uji T sebesar 0,777 yang berarti termasuk dalam kategori kuat atau tinggi. Penelitian lain yang juga mengenai pengaruh game online adalah penelitian Said (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan" menyatakan Penelitian ini memiliki latar belakang keterampilan yang kurang dan hasil belajar siswa kelas 6 SD 2 Padurenan tahun ajaran 2017/2018 yang rendah pada aspek berbicara dalam pelajaran bahasa Indonesia. Dari hal tersebut, penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran Role playing, karena model ini diyakini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, yaitu hasil belajarnya juga meningkat. Setelah dilakukan penelitian selama dua siklus dapat diketahui hasilnya yaitu kemampuan berbicara siswa meningkat menjadi 81% dari kondisi awal 25%. Begitu juga hasil belajar dari 25% menjadi 83%.

METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2019) Eksperimen adalah merupakan cara mengatur kondisi suatu eksperimen untuk mengidentifikasi variabel-variabel dan menentukan sebab akibat suatu kejadian. Penulis menggunakan rancangan penelitian Pre-Experimental Designs yaitu One-Group Pretest-Posttest Design. yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (posttest) tanpa ada kelompok perbandingan.

Dalam penelitian ini menggunakan populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa Tes dengan soal 30 yang akan dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu berupa uji validitas soal, dengan tujuan untuk melihat soal yang valid dan tidak valid. Selanjutnya dilakukan teknik analisis data berupa Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 21 (Tri Astrini et al., 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun berkaitan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* Pada tabel 2 adalah data studi hasil belajar *pre-test* dan *post-test*

Tabel 2. Hasil Belajar *pre-test* dan *post-test*

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah siswa (N)	30	30
Nilai rata-rata (<i>mean</i>)	40.67	79,50
Nilai tengah (<i>median</i>)	40	80
Nilai minimum	20	70
Nilai maksimum	50	90
Standar Deviasi	1220	2385

Berdasarkan pada tabel 2 di atas menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) *pretest* berjumlah 40,67 terdapat nilai tengah (*median*) berjumlah 40,00 dan nilai tertinggi (*maximum*) berjumlah 50 dan nilai terendah (*minimum*) berjumlah 20. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) *posttest* berjumlah 79,5 terdapat nilai tengah berjumlah (*median*) 80,00 dan nilai tertinggi berjumlah 90 dan nilai terendah berjumlah 70. Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas pada instrument soal

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Soal

Cronbach's Alpha	N of Items
.733	20

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrument tes diperoleh *Cronbach Alpha* sebesar 0,733 dari 20 soal yang valid. Nilai *Cronbach Alpha* > 0,5 Makanya dinyatakan reliabel. Selanjutnya peneliti uji homogenitas digunakan untuk mengetahui variansi dari *pretest* dan *posttest* apakah homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas dilihat dari hasil nilai siswa pada *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.184	1	58	.669

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,669 yaitu lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan *pretest* dan *posttest* memiliki varian yang sama atau H_0 diterima bersifat homogen H_1 ditolak bersifat tidak homogenitas.

Setelah dilakukannya uji homogenitas dan data berkopoten sama atau homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis atau uji t. Berdasarkan hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* memiliki t hitung 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_1 ditolak H_0 diterima. Hal ini dapat disimpulkan terdapat pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tarigan (2017) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui" Hasil analisis data diperoleh persentase aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus I sebesar 75% dengan kategori baik, yaitu pertemuan II siklus I sebesar 77,8% dengan kategori baik dan pada pertemuan Imsiklus II persentase aktivitas guru 86,1% dengan kategori sangat baik, siklus II, pertemuan siklus II persentase aktivitas guru yaitu 88,9% dengan kategori sangat baik. Pada pertemuan pertama persentase aktivitas aktivitas siswa 61,1% dengan kategori baik, pertemuan II siklus I sebesar 77,8% dengan kategori baik dan pada pertemuan I siklus II persentase

aktivitas siswa 80,6% dengan kategori sangat baik yaitu.pertemuan II siklus II 86,1% dengan kategori sangat baik. Dan klasikketuntasan siswa pada nilai dasar 39,5% (belum tuntas), ulangan harian pertama klasikal, ketuntasan siswa adalah 81,6% (tuntas), dan pada ulangan harian ketuntasan klasikal II, siswa adalah 92,1% (tuntas). Berdasarkan penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (Role Playing) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2019) yang berjudul “Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” . Setelah dilakukan dua tindakan pembelajaran, hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran akan meningkat dilihat dari rata-rata hasil tes mulai dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I skor rata-rata keseluruhan adalah 47,6, dan pada siklus II 76,8. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa pada setiap siklus terjadi peningkatan. Dengan demikian model yang digunakan peneliti dalam pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi..

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang ditemukan maka dapat disimpulkan bahwa kriteria dalam menggunakan perhitungan rumus adalah sebagai berikut: Berdasarkan hasil analisis data terdapat pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun yang diujikan pada sampel penelitian yaitu kelas V Negeri 095130 Senio Bangun. Sehingga metode Role Playing sangat cocok digunakan pada pembelajaran tematik. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh thitung < ttabel yaitu sebesar 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima dan berhasil. Berdasarkan hasil Uji T peneliti menggunakan Paired Sample Test karena memiliki sampel penelitian yang sama dan berpasangan. Hasil uji Paired Sample Test diperoleh nilai signifikan (sig2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 itu artinya thitung < ttabel, sehingga H0 diterima dan H1 ditolak. Dengan demikian terdapat Pengaruh Metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Oktavia, L. R., & Kusumawati, W. (2019). Metode Pembelajaran dengan Bermain Peran dalam Pendidikan Triase untuk Mahasiswa Keperawatan. *Citra Delima : Jurnal Ilmiah STIKES Citra Delima Bangka Belitung*, 3(1), 71–81. <https://doi.org/10.33862/citradelima.v3i2.51>
- Fitri, R., Gunayasa, I. B. K., & Saputra, H. H. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Di Sdn 8 Utan Tahun 2021/2022. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(1), 59–64.
- Handayani, T. (2017). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar pada Mata Kuliah MSDM. *Jurnal Utilitas*, 3(1), 1–13.
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74.
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode pembelajaran aktif dan kreatif pada madrasah diniyah takmiliyah di kota bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71–86. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30868/ei.v9i01.639>
- Husnah, U., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di tk dharma wanita pakusari kabupaten jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 3(1), 27–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jecie.v3i1.482>
- Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76.

- <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Kiromi, I. H. (2018). Pengaruh Metode Role Playing / Bermain Peran Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa pada Anak. *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–66. <https://doi.org/10.36835/attalim.v4i1.54>
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1). <https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2754>
- Nugraha, F. (2019). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 44–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan mahluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Nurjannah, N. (2019). Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 2(2), 137–148. <https://doi.org/10.24256/iqro.v2i2.988>
- Riva Pratiwi, K. J. (2021). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD TELKOM SINGARAJA. *MIDWINERSLION : Jurnal Kesehatan STIKes Buleleng*, 6(1), 12. <https://doi.org/10.52073/midwinerslion.v6i1.204>
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng. *Mumtaz: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.
- SAFITRI, E. K. A. (2018). *Optimalisasi Pemanfaatan Potensi Lokal Dalam Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat di Desa Sukamulya Kecamatan Banyumas Kabupaten Pringsewu*. UIN Raden Intan Lampung.
- Said, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.3437>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i3.3898>
- Tri Astrini, N. N., Sumantri, M., & Rati, N. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berorientasi Tri Kaya Parisudha Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 2(2), 86–95. <https://doi.org/10.23887/pips.v2i2.2893>
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 283. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>
- Zahwa, S. A., Nisa', T. F. F., & Fajar, Y. W. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 30–38. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i1.3848>