



PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN JENIS-JENIS USAHA YANG DIKELOLA SECARA KELOMPOK

Novita Sari¹, Suci Yanur Apriani²

¹Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka, Indonesia

✉ novita.op21@gmail.com

Article Info

Article History

Received : 25-11-2023

Revised : 10-12-2023

Accepted : 30-01-2024

Kata kunci:

*Ilmu Pengetahuan Sosial,
Pemahaman, Role Playing*

Abstract

Rendahnya hasil evaluasi peserta didik dengan hasil sebanyak 6 orang mendapatkan nilai di atas KKM dan 19 orang di bawah KKM, merupakan latar belakang perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Undrus dengan menerapkan metode *role playing*. Penelitian perbaikan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan pada penelitian yang terdiri dari 2 siklus, tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kinerja guru meningkat dari prasiklus ke siklus satu dan ke siklus dua. Aktivitas peserta didik pun meningkat tiap siklus. Hasil tes peserta didik dengan nilai rata-rata siklus 1 sebesar 70,02 meningkat di siklus 2 menjadi 82,56, jumlah peserta didik dinyatakan tuntas di siklus 1 sebanyak 10 peserta didik dan di siklus dua sebanyak 25 orang dengan presentase ketuntasan sebesar 100%. Berdasarkan perolehan data, maka penelitian perbaikan pembelajaran dinyatakan dapat meningkatkan pemahaman siswa materi jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok.

The low results of student evaluation with the results of 6 people getting scores above KKM and 19 people below KKM, is the background of learning improvement to improve understanding of the types of businesses managed in groups in class V Madrasah Ibtidaiyah Undrus by applying the role playing method. Improvement research uses qualitative and quantitative methods with an approach to research consisting of 2 cycles, each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection stages. The results showed that teacher performance improved from precycle to cycle one and to cycle two. Student activity also increases every cycle. The test results of students with an average value of cycle 1 before 70.02 increased in cycle 2 to 82.56, the number of students declared complete in cycle 1 as many as 10 students and in cycle two as many as 25 people with a percentage of completeness of 100%. Based on the acquisition of data, learning improvement research is stated to be able to increase students' understanding of the types of businesses managed in groups.

PENDAHULUAN

Guru ideal adalah sosok guru yang kehadirannya dirindukan dan dinantikan oleh peserta didik. Ketika di kelas guru ideal tidak hadir raganya saja, namun jiwanya pun turut hadir di sana. Mereka membimbing dengan hati dan ketulusan. Guru ideal tidak hanya mampu membimbing peserta didik, namun dapat menjadi teman sekaligus motivator terbaik untuk mengantar peserta didik mencapai gerbang kesuksesan hidup.

Setiap orang memiliki ilmu, baik itu ilmu yang melekat pada diri seorang guru, murid, atau bahkan kita masing-masing sebagai individu. Pengetahuan ini dibentuk oleh pengalaman kita dalam hidup, dan itu berasal dari hubungan kita dengan orang lain. Ilmu sosial baru diketahui setelah seseorang bersekolah dan mempelajarinya lebih dalam pendidikan formal. Sardjijo Ischak, 2017:1.7 berpendapat bahwa ilmu sosial adalah program pengajaran atau mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial. Artinya mengintegrasikan bidang ilmu sosial (ilmu sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi) dan humaniora (norma, nilai, bahasa, serta seni dan budaya. Pendidikan IPS dirancang untuk membantu siswa menjadi warga negara yang baik, yang dapat memahami dan menggunakan informasi secara efektif, dan yang sadar akan tanggung jawab mereka terhadap komunitas dan negara mereka.

Berdasarkan hasil evaluasi dan penilaian awal di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Undrus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi jenis- jenis usaha yang dikelola secara kelompok menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dengan hasil hingga 19 orang mendapatkan poin diatas KKM dan 6 orang di bawah KKM. Hal ini terjadi karena sebanyak 15 orang melakukan aktivitas yang tidak diperlukan seperti ngobrol, melamun, menggambar ketika proses pembelajaran. Peserta didik kesulitan dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam materi jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok, sehingga ketika diskusi berlangsung, peserta didik sering menanyakan arti dari istilah-istilah tersebut. Selain itu, peserta didik pun mengalami kesulitan untuk mengaitkan materi jenis-jenis usaha yang dikelolasecara kelompok dengan pengalamannya sendiri. Berikut analisis masalah yang telah peneliti lakukan, maka penyebab munculnya masalah adalah:

1. Guru tidak menggunakan media pengenalan yang menarik.
2. Guru belum menggunakan pendekatan yang tepat dalam mengenal dalam pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan belum terserap seluruhnya oleh peserta didik.
3. Metode diskusi yang digunakan guru belum mampu membangun imajinasi dan memberikan gambaran mengenai jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok.

Adapun prioritas utama masalah yang akan diatasi adalah peserta didik kesulitan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam materi jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok, sehingga ketika diskusi berlangsung, peserta didik sering menanyakan arti dari istilah-istilah tersebut. Adapun Alternatif pemecahan masalah buat memperbaiki masalah tersebut yaitu dengan menerapkan metode *role playing* buat meningkatkan pemahaman jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Undrus, dengan alasan metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih memahami materi melalui cerita dan karakter yang dimainkan.

Sesuai identifikasi dan analisis masalah yang telah penulis uraikan, dengan tujuan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Undrus. Hasil penelitian peningkatan pengetahuan ini diharapkan bermanfaat untuk pemahaman yang lebih baik bagi peserta didik terhadap jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat, membantu guru memperbaiki pembelajaran sehingga pengetahuan guru menjadi lebih berkembang, lebih meningkatkan keprofesionalan guru, meningkatkan kepercayaan diri, hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dan membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan pada diri guru serta sebagai sumbangan pemikiran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah, khususnya Madrasah Ibtidaiyah Undrus.

Inti dari implementasi kurikulum terdiri dari kegiatan belajar mengajar yang

terjadi secara terus menerus antara kedua belah pihak yaitu guru dan peserta didik. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar ini tentunya tidak selalu berjalan mulus dan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun guru. Penyebab dari permasalahan itu bermacam-macam, misalnya guru belum menerapkan model atau metode yang tepat, tidak menggunakan media, media yang digunakan tidak menarik, guru belum menguasai materi pembelajaran, guru belum mampu dalam pengelolaan kelas, guru belum memahami karakteristik peserta didik, sarana prasarana kurang mendukung dan lain-lain. Segala permasalahan dan hambatan yang dirasakan guru inilah yang memicu keresahan dan kerisauan sehingga memotivasi guru untuk melaksanakan tindakan penelitian kelas.

Kelancaran pelaksanaan proses pembelajaran, salah satu indikatornya adalah kemampuan guru untuk memilih metode yang tepat dengan materi yang akan disampaikan. Metode tersebut harus mewakili keseluruhan materi yang akan diajarkan dengan pemakaian waktu yang tepat dan didukung oleh sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah masing-masing dan tidak memberatkan. Metode adalah suatu strategi atau tata cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Menurut Ngalimun (2017). Metode mengajar adalah kemampuan yang perlu dimiliki oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak didiknya (Sardjijo, 2017). Metode pembelajaran merupakan teknik-teknik atau strategi yang digunakan pengajar untuk informasi yang ada atau pengalaman baru, menemukan pengalaman peserta belajar, menunjukkan kinerja keseluruhan memperoleh pengetahuan individu dan sebagainya (Hamzah, 2018). Menurut Ngalimun (2017) terdapat beberapa jenis-jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru diantaranya:

- a) Metode proyek adalah suatu bentuk pengajaran di mana pelajaran dimulai dengan suatu masalah dan selanjutnya dibahas dari beberapa sudut pandang yang berkaitan, memecahkan masalah secara keseluruhan.
- b) *Role Playing* atau dikenal sebagai bermain peran, adalah teknik pengajaran yang digunakan dalam simulasi untuk membuat peristiwa sejarah, peristiwa dunia nyata, atau peristiwa potensial di masa depan.

Berdasarkan jenis-jenis metode tersebut, maka penulis akan mengambil

penerapan metode *role playing* karena penggunaan teknik bermain peran atau *role playing* menuntut siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang mampu mengembangkan imajinasi peserta didik serta mengaitkannya dengan pengalaman langsung yang telah peserta didik dapatkan sebelumnya, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan dapat meningkat.

Bermain peran adalah suatu proses belajar yang dilaksanakan dengan caramelakukan sesuatu yang dilakukan orang lain. Dalam proses belajar bermain peran, anak didik diajak berpikir, memahami, berperan, melakukan dan bertindak bukan menjadi dirinya namun menjadi orang lain (Isriani dan Dewi, 2017). *Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan imajinasi dan penghayatan siswa sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Komalasari, 2012; Ngalmun, 2017).

METODE

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan sebagai bentuk perbaikan pembelajaran mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok dilaksanakan terhadap peserta didik kelas V yang berjumlah 25 orang, yang terdiri dari 14 orang peserta didik perempuan dan 11 orang peserta didik laki-laki di Madrasah Ibtidaiyah Undrus. Hal ini karena penulis guru di sekolah tersebut. Penelitian perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus, setiap 1 siklus dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan. Siklus pertama dilaksanakan pada hari Jumat, 28 Oktober 2022, siklus 2 dilaksanakan hari Rabu, 02 November 2022 dengan materi menjelaskan pengertian usaha kelompok, menyebutkan, mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 2 tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan perbaikan siklus 1, tujuannya supaya peserta didik lebih memahami materi yang akan disampaikan dan lebih fokus untuk menyaksikan penampilan

permainan peran yang dilakoni oleh temannya. Dialog masing-masing pemeran disederhanakan dan langsung ke inti materi jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok dengan alasan agar pemahaman peserta didik fokus terhadap materi yang disampaikan.

Selama pelaksanaan kegiatan perbaikan pembelajaran dilakukan dua jenis pengamatan yaitu pengamatan terhadap kinerja guru dan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik. Pengamatan terhadap kinerja guru dilakukan oleh supervisor. Adapun hasil dari pengamatan terhadap kinerja guru adalah munculnya 12 aspek (92%) dan terdapat 1 aspek yang belum muncul yaitu aspek kesembilan bahwa guru memegang kendali atas jalannya permainan dan dapat mengelola kelas dengan baik ketika bermain peran berlangsung. Dalam aspek ini guru sudah mampu memegang kendali atas jalannya permainan namun guru belum mampu mengelola kelas dengan baik ketika bermain peran berlangsung. Hal ini terlihat dari sebagian peserta didik melakukan aktivitas yang tidak diperlukan namun tidak konsisten, seperti ngobrol, melamun, bermain gambar ketika bermain peran berlangsung.

Bermain peran merupakan pengalaman pertama peserta didik dengan dialog yang disusun tidak langsung ke inti materi sehingga peserta didik membutuhkan proses adaptasi yang cukup lama untuk masuk ke dalam cerita. Peserta didik merasa malu untuk berdialog dan tampil di depan kelas. Selain itu waktu yang digunakan untuk bermain peran melebihi waktu yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga siswa yang telah selesai tampil merasa bosan. Pada siklus 2 pengamatan terhadap kinerja guru muncul seluruhnya (100%). Saran perbaikan yang telah peneliti dan observer temukan ketika refleksi siklus 1 diimplementasikan ketika pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 2. Menurut observer kinerja penulis mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik dengan presentase 100%. Perbaikan yang diterapkan ketika proses pembelajaran mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, meningkatkan fokus peserta didik terhadap permainan peran yang sedang dilakoni temannya, sehingga pemahaman peserta didik pun meningkat. Pada pelaksanaan perbaikan siklus 2 peserta didik tampak berbincang dengan temannya, namun aktifitas yang dilakukan merupakan salah satu aktifitas pembelajaran. Waktu pembelajaran pun sesuai dengan jadwal yang telah

direncanakan.

Adapun hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik ketika pelaksanaan perbaikan pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok mengalami peningkatan. Aspek pertama yaitu peserta didik mempelajari skenario dan dialog, pada siklus 1 diperoleh hasil sebesar 95 (76%), rata-rata sebesar 4 dengan kategori baik (B), sedangkan pada siklus 2 diperoleh hasil sebesar 112 (90%), rata-rata sebesar 4 dengan kategori baik (B). Hal ini dikarenakan saran-saran perbaikan pada siklus 1 yaitu peserta didik diberikan contoh terlebih dahulu cara bermain peran dan membaca dialog diimplementasikan pada perbaikan siklus 2 dan berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari skenario dan dialog. Aspek kedua yaitu peserta didik mempersiapkan properti yang dibutuhkan, pada siklus 1 diperoleh hasil sebesar 92 (74%), rata-rata sebesar 3 dengan kategori sedang (C), sedangkan pada siklus 2 diperoleh hasil 111 (89%), rata-rata sebesar 4 dengan kategori baik (B). Hal ini karena antusias peserta didik sehingga peserta didik dapat menikmati pembelajaran dengan penerapan metode *role playing*, sehingga berpengaruh terhadap persiapan properti dan media yang dibutuhkan.

Adapun properti yang disiapkan peserta didik pada siklus 2 adalah pembuatan sebagian *slide* yang telah rusak khususnya pada kelompok 3 yang membawakan kelompok usaha BUMN dan membawa minimal 1 jenis makanan dan minuman ringan yang berbeda setiap peserta didik. Aspek ketiga yaitu peserta didik paham dan hapal dialog masing-masing, pada siklus 1 memperoleh hasil 55 (44%), rata-rata sebesar 2 dengan kategori buruk (D), sedangkan pada siklus 2 diperoleh hasil sebesar 81 (65%) rata-rata sebesar 3 dengan kategori sedang (C).

Aspek pertama dan ketiga berhubungan oleh karena itu perbaikan yang dilakukan hampir sama, perbedaannya terletak dari dialog yang disusun lebih ringkas dan langsung ke inti materi. Perbaikan pada aspek ketiga ini mengalami peningkatan yang cukup baik meskipun hasilnya belum sempurna. Aspek keempat yaitu peserta didik mampu melakukan permainan sesuai skenario dan perannya masing-masing, pada siklus 1 diperoleh hasil sebesar 83 (66%) rata-rata sebesar 3 dengan kategori sedang (C), sedangkan pada siklus 2 diperoleh hasil sebesar 105 (84%), rata-rata sebesar 4 dengan kategori baik (B). Perbaikan ini mengalami peningkatan yang baik

karena sebelum permainan dilakoni peserta didik diberi kesempatan untuk melaksanakan gladi bersih, hal ini bertujuan untuk menghilangkan rasa malu, demam panggung karena peserta didik merasa sudah mengenal dan menguasai panggung atau proses pemanasan untuk mencairkan kecanggungan.

Gladi bersih ini dilaksanakan secara serempak oleh masing-masing kelompok. Aspek kelima yaitu peserta didik yang tidak melakukan *role playing* memperhatikan pelaksanaan *role playing*. Pada siklus 1 diperoleh hasil sebesar 69 (55%), rata-rata sebesar 2 dengan kategori buruk (D), sedangkan pada siklus 2 diperoleh hasil 99 (79%) rata-rata sebesar 4 dengan kategori baik (B). Hal ini dikarenakan ketika pelaksanaan perbaikan, peserta didik diberikan rangkuman materi yang masih harus dilengkapi. Rangkuman materi tersebut menuntut peserta didik untuk menyimak dengan baik permainan peran yang sedang dilakoni temannya dan membaca dengan seksama *slide -slide* yang ditunjukkan.

Upaya perbaikan ini mampu meningkatkan fokus dan konsentrasi peserta didik. Aspek keenam yaitu peserta didik melaksanakan tanya jawab mengenai permainan peran yang telah dilaksanakan, pada siklus 1 diperoleh hasil sebesar 81 (65%), rata-rata sebesar 3 dengan kategori sedang (C), sedangkan pada siklus 2 diperoleh hasil 99 (79%), rata-rata sebesar 4 dengan kategori baik (B). Hal ini berkaitan dengan peningkatan semua aspek, ketika aspek pertama sampai kelima meningkat maka pemahaman peserta didik pun akan mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan peningkatan kegiatan tanya jawab yang semakin baik. Aspek ketujuh yaitu peserta didik dan guru menyimpulkan hasil permainan peran yang telah dilaksanakan, pada siklus satu diperoleh hasil sebesar 85 (68%), rata-rata sebesar 3 dengan kategori sedang (C), sedangkan pada siklus dua diperoleh hasil sebesar 101 (81%), rata-rata sebesar 4 dengan kategori baik (B). Hal ini dikarenakan peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan sehingga peserta didik lebih percaya diri mengeluarkan suaranya untuk mengungkapkan pemahaman yang didapatkannya. Secara keseluruhan perbaikan pada siklus satu diperoleh skor sebesar 560 (64%), rata-rata sebesar 3 dengan kategori sedang (C), sedangkan pada siklus 2 diperoleh skor sebesar 708 (81%), rata-rata sebesar 4 dengan kategori baik (B).

Skor tertinggi pada siklus satu dan siklus dua diperoleh oleh aspek pertama

yaitu sebesar 95 dan 112 dan skor terendah diperoleh oleh aspek ketiga yaitu sebesar 55 dan 81. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes peserta didik yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran dengan jumlah perolehan peserta didik siklus satu sebesar 1751 dan siklus dua sebesar 2064, rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus satu sebesar 70,04 dan pada siklus dua sebesar 82,56. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik pada siklus satu sebesar 89 dan pada siklus dua sebesar 100. Nilai terendah yang diperoleh peserta didik pada siklus satu sebesar 44 dan pada siklus dua sebesar 71. Peserta didik yang mencapai KKM pada siklus satu sebanyak 10 orang (40%) dan peserta didik yang tidak mencapai KKM sebanyak 15 orang (60%), sedangkan pada siklus dua peserta didik mencapai KKM seluruhnya (100%). Berdasarkan uraian di atas maka perbaikan pembelajaran mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok dinyatakan berhasil.

No	Keterangan	Skor		Peningkatan	Presentase		Peningkatan
		Siklus	Siklus		Siklus	Siklus	
		1	2		1	2	
1	Berhasil	20	25	5	80%	100%	20%
2	Belum Berhasil	5	0	-	20%	-	-

Tabel 1. Rekapitulasi keberhasilan peserta didik

Berdasarkan tabel rekapitulasi keberhasilan peserta didik, pada siklus satu keberhasilan peserta didik diperoleh sebanyak 20 orang dengan presentase 80% dan belum berhasil sebanyak 5 orang dengan presentase 20%. Pada siklus dua seluruh peserta didik berhasil dengan presentase 100%.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian perbaikan pembelajaran yang telah diuraikan bahwa penerapan metode role playing untuk meningkatkan pemahaman materi jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok dinyatakan berhasil dan terbukti. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kokom Komalasari bahwa Role playing

adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

KESIMPULAN

Pengamatan terhadap kinerja guru pada siklus satu diperoleh 12 aspek kinerja guru yang muncul dengan presentase sebesar 92%, 1 aspek yang tidak muncul dengan presentase sebesar 8% pada siklus satu, sedangkan pada siklus 2 semua aspek kinerja guru yang diamati muncul dengan presentase 100%. Pengamatan terhadap kegiatan peserta didik pada siklus satu diperoleh sebesar 560 (64%), rata-rata nilai sebesar 3, dan memperoleh kriteria C yang artinya sedang, sedangkan pada siklus 2 diperoleh sebesar 708 (81%), rata-rata nilai sebesar 4 dan memperoleh kriteria B yang artinya baik. Serta meningkatnya hasil tes peserta didik pada setiap siklus dengan rata-rata nilai pada siklus satu diperoleh sebesar 70,04 dan rata-rata nilai pada siklus dua diperoleh sebesar 82,56. Peserta didik yang mencapai KKM pada siklus satu diperoleh sebanyak 10 orang (40%), sedangkan pencapaian KKM pada siklus dua peserta didik dinyatakan mencapai KKM seluruhnya (100%).

DAFTAR PUSTAKA

- Hardini, Isriani dan Dewi Puspitasari. (2017). Strategi Pembelajaran Terpadu. Yogyakarta: Familia.
- Hernawan Asep Herry, dkk. (2021). Pembelajaran Terpadu di SD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Irene MJA, dkk. (2016). Bupena Jilid 5A. Jakarta: Erlangga.
- Ischak, Sardjijo. (2021). Pendidikan IPS di SD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Komalasari, Kokom. (2013). Pembelajaran Kontekstual konsep dan Aplikasi. Bandung: PT Refika Utama.
- Ngalimun. (2017). Strategi Pendidikan. Yogyakarta: Parama Ilmu.

- Suyadi. (2013). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Uno, Hamzah B. (2018). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wilujeng, Kanti. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3B SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. *Pancoran*, 4, 1.
- Yanto, Ari. (2015). Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 1,4.