

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Waioti

Lukas Bera

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Nipa

e-mail: lukasbera052@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III SD Inpres Waioti setelah diterapkan model *Role Playing* pada materi jual beli. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas III tahun ajaran 2018/2019. peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dari rancangan penelitian yang telah disusun dan dilaksanakan peneliti, maka peneliti telah mendapatkan data hasil penelitian dari masing-masing siklus yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I diperoleh nilai hasil belajar siswa dengan rata-rata nilainya adalah 75,65 dengan persentase ketuntasan adalah 87%. Dari data di atas menunjukkan adanya pengaruh yang didapat setelah digunakan model *Role Playing* yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi jual beli. Untuk mempertahankan hasil tersebut maka dilaksanakan siklus II dengan indikator pembelajarannya selanjutnya dengan menerapkan model *Role Playing*. Hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus II yaitu nilai rata-ratanya adalah 85,21% dengan persentase ketuntasan adalah 100%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Role Playing, IPS

Abstract

The purpose of this study was to improve social studies learning outcomes for third grade students of SD Inpres Waioti after the Role Playing model was applied to buying and selling materials. The research subjects are third grade students in the 2018/2019 academic year. The researcher used classroom action research method with 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. From the research design that has been prepared and carried out by researchers, the researchers have obtained research data from each cycle which shows an increase in student learning outcomes. In the first cycle, the students' learning outcomes were obtained with an average value of 75.65 with a completeness percentage of 87%. From the data above, it shows that there is an influence that is obtained after using the Role Playing model, namely student learning outcomes in social studies subjects, buying and selling material. To maintain these results, cycle II is carried out with the next learning indicator by applying the Role Playing model. Student learning outcomes obtained in the second cycle, namely the average value is 85.21% with the percentage of completeness is 100%.

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing, Social Studies

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada satuan pendidikan SD memuat kajian manusia, tempat dan lingkungan serta waktu, berkelanjutan dan perubahan. Pendidikan di SD juga merupakan penanaman seperangkat pengetahuan yang diperoleh siswa melalui pengalaman belajarnya di sekolah. Dengan kata lain pendidikan di SD merupakan pengetahuan dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Melalui pelajaran IPS, siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara

Indonesia yang efektif. IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang mempelajari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Untuk membangun kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, guru dituntut harus dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan serta tidak berpusat pada guru, melainkan memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena dalam kegiatan pembelajaran guru tidak hanya sebatas menyampaikan informasi, melainkan harus memahami bakat, minat, kemampuan, dan potensi - potensi yang dimiliki peserta didik.

Model pembelajaran yang dapat memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat antara lain adalah model bermain peran atau *role playing*. *Role playing* adalah model pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara memerankan suatu tokoh. Model ini melibatkan banyak siswa dan membuat siswa senang belajar dan mempunyai nilai tambah yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama.

Model *role playing* dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Model yang digunakan dalam pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang melibatkan unsur bermain dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk bergerak aktif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menonjolkan anak SD yaitu senang bermain, bergerak, dan bekerja sama dalam kelompok dengan memperagakan secara langsung. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu pembelajaran mengenai manusia yang dipelajari peserta didik pada tahapan Sekolah Dasar. Salah satu pokok materi mata pelajaran IPS yang dibahas pada kelas III SD adalah kegiatan Jual Beli. Jual Beli adalah suatu perjanjian timbal balik antara penjual dan pembeli, dimana pihak penjual mengikatkan diri untuk suatu benda, sedangkan pembeli mengikatkan diri untuk membayar harga benda sesuai yang sudah diperjanjikan.

Pada materi ini memerlukan pengetahuan dan pemahaman yang cukup tinggi oleh siswa, sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi tersebut. Model tersebut juga harus sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik siswa pada Sekolah Dasar yaitu siswa dapat aktif membangun sendiri pengetahuannya. Terkait pemahaman konsep, misalnya pada saat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuai yang dibaca atau di dengar. Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Inpres Waoti, menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS tidak sesuai yang diharapkan. Hal tersebut mengakibatkan tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam pembelajaran terlihat guru masih menggunakan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher center*), siswa juga pasif karena tidak diimbangi dengan kegiatan yang membuatnya terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Model *role playing* juga sesuai dengan karakteristik materi IPS kelas III mengenai Kegiatan Jual Beli. Bagi siswa kelas rendah masih sukar untuk dipahami walaupun dalam kegiatan sehari-hari siswa mengalami prosesnya. Siswa masih belum mengetahui kewajiban penjual dan pembeli serta hal-hal yang dilarang dalam kegiatan jual beli. Misalnya tidak jujur pada saat membayar barang yang dibelanjakan, menggunakan uang kembalian tanpa sepengetahuan orang tua. Sikap tanggung jawab dan kejujuran juga harus ditanamkan supaya siswa mempunyai sikap yang baik. Dengan menerapkan model *role playing* kedalam materi kegiatan jual beli, siswa dapat merasakan langsung proses

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Inpres Waioti dalam pembelajaran IPS materi Jual Beli masih sangat rendah. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang dicapai peserta didik yang tergolong rendah dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu karakteristik siswa, kurangnya motivasi belajar, minat, kehadiran siswa, selain itu dapat dilihat saat guru mengajar di dalam kelas. Guru hanya mengandalkan metode

ceramah tanpa ada bantuan metode lain yang dapat menguatkan materi yang disampaikan. Akibatnya keaktifan, partisipasi, dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Pada pembelajaran seperti ini siswa menjadi pasif dan suasana kelas menjadi tidak kondusif karena siswa yang pasif seringkali tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya siswa yang belum mencapai rata-rata atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Dari 23 siswa hanya 16 (70%) siswa yang mencapai KKM, dan 7 (30%) siswa belum mencapai KKM.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian saran / alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reaktif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional (Suyanto dalam Muslich 2016). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, (3) mengobservasi, dan (4) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Model PTK yang digunakan peneliti adalah PTK model Kurt Lewin, yaitu bahwa setiap alur siklus PTK terdiri dari empat komponen (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Observasi Siswa

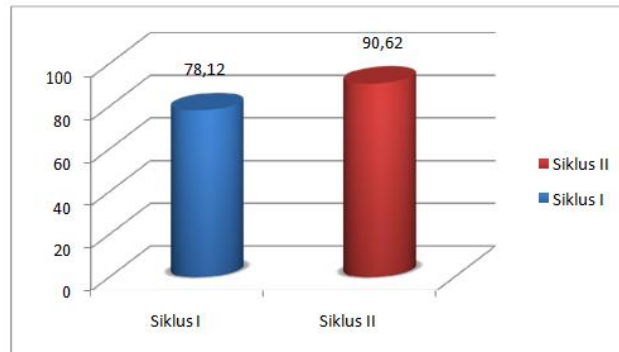
Data ini diperoleh dari aktivitas siswa secara umum selama kegiatan belajar mengajar di kelas berlangsung. Adapun uraian data observasi siswa dalam, siklus I dan siklus II yang telah dianalisis peneliti dari hasil pengamatan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa di Kelas

Konversi Nilai	Tindakan					
	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan	Jumlah	Siklus II Pertemuan	Siklus II Pertemuan	Jumlah
Skor maksimal	32	3	64	32	32	64
Jumlah skor yang diperoleh	24	26	50	28	30	58
Persentase nilai rata-rata	75%	81,25%	78,12%	87,5%	93,57%	90.65 %
Kategori	Baik	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Sumber: hasil olahan data penelitian

Dari hasil observasi siswa pada tabel di atas maka dibuat grafik untuk melihat perbandingan tingkatan dari setiap siklus.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Aktivitas Siswa Setiap Siklus

Dari tabel dan grafik di atas peneliti membuat kesimpulan dari hasil penelitian pada pengamatan aktivitas siswa di kelas bahwa terjadinya peningkatan pada aktivitas siswa dalam melakukan proses pembelajaran di kelas yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan model *role playing* yang hasil dari aktivitas siswa tergolong dalam kategori baik dan dirata-ratakan yaitu 78,12%. Dari hasil siklus I tersebut, guru mempertahankan dan berusaha meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dan memperoleh hasil yang tergolong dalam kategori sangat baik yaitu 90,62%. Maka peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas meningkat

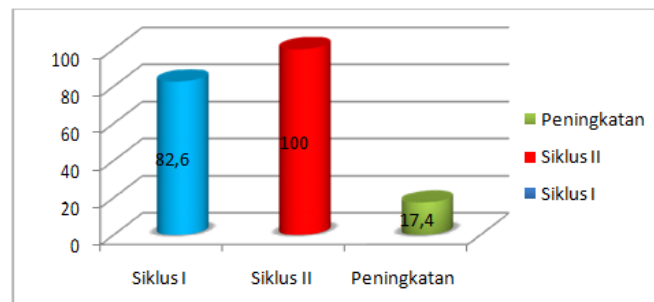
Tabel 2. Data Tes Hasil Belajar Siswa

Konversi Nilai	Tindakan	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah Seluruh Siswa	23	23
Jumlah nilai Siswa	174	186
Persentase nilai rata-rata	75,65	85,21
Jumlah siswa yang tuntas	19	23
Jumlah siswa yang tidak tuntas	4	0
Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal	82,60%	100%
Kategori	Baik	Sangat baik
Peningkatan	17,40 %	

Sumber: hasil olahan data penelitian

Dari tes hasil belajar siswa pada tabel di atas maka dibuat grafik untuk melihat

perbandingan tingkatan dari setiap siklus.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Tes Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus

Dari tabel dan grafik di atas peneliti membuat kesimpulan dari hasil penelitian pada penilaian tes hasil belajar siswa di kelas bahwa terjadinya peningkatan pada tes hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas yang menunjukkan bahwa tes hasil belajar siswa dalam pembelajaran pada siklus 1 tergolong dalam kategori baik yang dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa yaitu 75,65 dan siswa yang tuntas yakni 19 orang dengan persentase ketuntasan belajarnya yakni 82,60%. Dari nilai tes hasil belajar siswa dalam menguasai materi kegiatan jual beli dengan menggunakan model *role playing* pada siklus I tersebut, maka pada siklus II perlu dipertahankan hasil tersebut, sehingga pada hasil belajar siklus II dalam pembelajaran menggunakan model *role playing* diperoleh hasil yang dapat dipertahankan dan tergolong dalam kategori sangat baik yaitu mendapatkan nilai rata-rata 85,21 dan siswa yang tuntas yakni 23 orang dengan persentase ketuntasan belajarnya yakni 100%. Dari hasil tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa penilaian hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran setelah guru menerapkan model *role playing* pada materi kegiatan jual beli di kelas mengalami peningkatan

Pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan alat peraga untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Siswa tidak terpaku pada pembelajaran yang disampaikan guru. Melainkan berdiskusi dan bekerjasama untuk mencari keingintahuan siswa dalam memahami materi pembelajaran menggunakan model *role playing*.

Pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli pada siswa kelas III SD Inpres Waioti.

Menurut Gernalch & Ely (2015) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sebelum peneliti melaksanakan proses pembelajaran peneliti menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam proses pembelajaran seperti: media, rpp, silabus, lks, bahan ajar, lembar observasi guru, siswa dan soal tes hasil belajar. Menurut Zuhdan (2014:16) perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran menggunakan model *role playing* pada siswa kelas III SD Inpres Waioti dengan materi kegiatan jual beli terlihat antusias siswa yang sangat baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada setiap siklus. Dengan menggunakan model tersebut juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang berdampak baik bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh

Sudjana dalam Nugraha (2014) bahwa dengan menggunakan model *role playing* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS, siswa juga memiliki pengalaman yang nyata dalam proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Hasil belajar IPS materi kegiatan jual beli dengan menggunakan model *role playing* pada siswa kelas III SD Inpres Waioti.

Penelitian melalui model *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kegiatan jual beli di kelas III SD Inpres Waioti diperoleh dari data tes hasil belajar dan hasil pengamatan selama proses pembelajaran disetiap siklus. Berdasarkan data yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial materi kegiatan jual beli. Untuk lebih jelasnya, di bawah ini akan dijelaskan perkembangan hasil yang diperoleh dari setiap siklus.

Hasil Penelitian Aktivitas Guru

Hasil observasi pada aktivitas guru selama pembelajaran menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan pada aktivitas guru di kelas pada setiap siklus. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Prihatin (2015) yang mengemukakan bahwa, "guru sebagai demonstrator hendaknya senantiasa mengembangkan dan meningkatkan kemampuannya dalam hal ini adalah ilmu yang dimilikinya karena sangat menentukan hasil belajar yang dicapai oleh siswa." Dari pernyataan di atas peneliti telah membuktikan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan pada aktivitas guru dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat pada aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan model *role playing* pada proses pembelajaran dan hasil yang didapat tergolong dalam kategori sangat baik dengan rata-rata yaitu 89.29%. Dari hasil siklus II tersebut aktivitas guru dalam pembelajaran dan memperoleh hasil yang tergolong dalam kategori sangat baik yaitu 92,85%. Dari hasil aktivitas guru yang telah dicapai menunjukkan bahwa siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan. Penelitian mengenai penggunaan model *role playing* dengan materi kegiatan jual beli di kelas III juga pernah dilakukan oleh Seriani yang menunjukkan hasil aktivitas guru dalam mengelola kelas pada siklus I dengan yaitu 72,3% dan siklus II yaitu 89,24%. Hal ini dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga terlihat bahwa adanya peranan guru sebagai mediator dan fasilitator. Kelebihannya yaitu guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat

Hasil Penelitian Aktivitas Siswa

Hasil observasi pada aktivitas siswa secara umum selama pembelajaran menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan pada aktivitas siswa secara umum di kelas pada setiap siklusnya. Dalam proses pembelajaran di kelas pada siklus I dengan menggunakan model *role playing* sehingga hasil dari aktivitas siswa meningkat dan tergolong dalam kategori baik yang rata-rata yakni 75%. Dari hasil siklus I tersebut, guru mempertahankan dan berusaha meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dan memperoleh hasil yang tergolong dalam kategori sangat baik yakni 92,25%. Dari hal tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas meningkat. Peningkatan pada aktivitas siswa tersebut nampak terlihat dalam pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* karena dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, disamping itu siswa juga sekaligus dapat

mendengar penjelasan guru. Kelebihannya siswa telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan antusias dengan model yang diajarkan, siswa melaporkan hasil diskusinya di depan kelas dengan sungguh-sungguh, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat

Tes Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dari proses belajar mengajar di kelas melalui penilaian ranah pengetahuan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan menggunakan model *role playing* pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial materi kegiatan jual beli pada siswa kelas III SD Inpres waioti menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa padasetiap siklusnya. Menurut Arsyad (2015), Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang memungkinkan disebabkan terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pada hasil belajar sebelumnya, siswa belum menguasai materi pelajaran sepenuhnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang tergolong dalam kategori kurang baik. Penyebabnya karena pembelajaran dilaksanakan tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga hampir sebagian besar siswa pasif, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Selanjutnya pada pertemuan berikut peneliti menggunakan salah satu model yaitu model *role playing*, sehingga dapat diketahui pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran sebelumnya sangat berbeda dengan proses yang digunakan peneliti pada hasil di siklus I yaitu dengan nilai rata-rata 81,53 dan persentase ketuntasan belajar siswa adalah 100%. Hasil yang hampir sama terjadi pada siklus II melalui model *role playing* dengan mengembangkan indikator pembelajaran, dari pembelajaran tersebut diperoleh hasil yang lebih baik dari siklus sebelumnya dengan nilai rata-rata yakni 92,30 dan persentase ketuntasan belajar siswa adalah 100%.

Penelitian terkait tentang penggunaan model *role playing* pada mata pelajaran IPS pernah dilakukan oleh Retno (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari awal rata-rata hasil belajar IPS siswa sebesar mengalami peningkatan pada siklus I 83% dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 92%. Penelitian lain juga pernah dilakukan oleh Afriyanti (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 60%, dan pada siklus II meningkat menjadi 74,21%. Dari penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di SD Inpres Waioti pada siswa Kelas III bahwa penerapan model *role playing* pada materi kegiatan jual beli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas III SD Inpres Waioti untuk mata pelajaran IPS materi jual beli yang telah peneliti laksanakan dalam beberapa siklus, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan menerapkan model *role playing* pada mata pelajaran IPS materi jual beli tergolong dalam kategori sangat baik dan mampu memicu keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.
2. Hasil belajar siswa mengalami perubahan ke arah yang lebih baik setelah

digunakan model *role playing* dalam mata pelajaran IPS materi jual beli. Hasil belajar siswa meningkat karena siswa antusias dengan menggunakan model *role playing*. Model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas III pada materi jual beli. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil tes yaitu pada pada siklus I dengan rata-rata 75,65 dengan ketuntasan 83% dan rata-rata hasil belajar siklus II meningkat menjadi 85,21 dengan ketuntasan 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Belajar Role Playing Pada Siswa Kelas III SDN Cibubur*. Jurnal Pendidikan (114-194)
- Aripin dkk, (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN Tabanggela*. Jurnal Al-Ta 10(2):94-95
- Ertihanim (2018). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui model Role Playing Pada Siswa Kelas III SDN 006 Air Molek*. Jurnal Pendidikan Tambuasi 2(6):1429-1444
- Fahreja, (2015). *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Model Role Playing di SDK Bina Bangsa Meulabo*. Jurnal Visipina (9) : 131-146
- Menrisal, (2017). *Pengaruh model Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Cendana*. Jurnal pendidikan 4(2) :32-34
- Mirnawati, (2015). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Role Playing Pada Siswa Kelas IV SD 2 Bacin Kudus*. Jurnal Mimbar Sekolah Dasar : 9-20
- Saidi B. (2015). *Penerapan model pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Serta Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Simpang Peut*. Jurnal Bina Gogik 1(2) : 32-34
- Sugiyono. (2014). *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada SDK Bunga Bangsa*. Jurnal Pendidikan (117-140)
- Yusnita, (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Pelajaran IPS Dengan model Role Playing Melalui Pada Siswa Kelas III SDN Cibubur 09*. Jurnal Kalam Cendekia (5) :66-71