



Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas 4 SD Pada Pembelajaran Tema 4 Pada Materi IPS

¹Sifaniar Harya, ²Susilawati, ³Ita Rustiati Ridwan

^{1,2,3}(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI Serang)

Sifaniarharya@Upi.edu, Susilawati155@gmail.com, Itarustiataridwan@Upi.edu.

Abstrak

Dalam IPS, ada beberapa pertimbangan yang terkait erat dengan ilmu sosial, seperti aspek ekonomi, kerja sama sosial, sejarah, geologi. Adegan bermain yang tidak dapat dilepaskan dari siswa di sekolah dasar. Karena melalui bermain siswa dapat mengembangkan pemahaman dan menyebabkan siswa merasa senang di dalam bermain. Latar belakang ini didorong oleh pengamatan di SDN Serang VII selama pembelajaran pada bulan Oktober 2021, dalam pengamatan ini menemukan bahwa guru dalam menyampaikan materi terlalu membosankan bahkan siswa yang aktif menjadi tidak aktif, dan akhirnya menjadi kurang efisien dalam kegiatan belajar, terutama dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan rancangan dari Taggart dan Kemmis, dengan memiliki 4 fase di dalamnya di setiap siklus, terdiri dari *planing, implementation, observation*, dan refleksi, dengan pendekatan penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Informasi data yang didapat dalam penelitian ini berupa: wawancara, tes dan pengamatan. Dalam penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran tema 4 (IPS) guna meningkatkan nilai belajar, pada siswa kelas 4 mengalami perubahan dalam kuantitas, perubahannya terlihat dari latihan hasil belajar, aktivitas siswa dan guru pada pra siklus tindakan siswa adalah 430 (47%), siklus pertama adalah 560 (62%), siklus selanjutnya adalah 782 (78%), kemudian, pada tindakan oleh pendidik pada saat pra siklus 44% (cukup), kemudian, diperluas pada siklus I 88% (baik) dan diperluas kembali pada siklus II 94% dengan kategori (baik), selanjutnya pada hasil belajar siswa pra siklus 1.460 dengan nilai 58,4 dengan angka (28%), kemudian pada siklus I sebesar 1.915 dengan nilai 76 dengan persentase (44%) dan berkembang di siklus ke II 2.210 dengan nilai normal 88,4 dengan persentase (88%), maka tujuan yang diperoleh dalam ulasan ini di penggunaan strategi bermain untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa kelas 4 SD pada pembelajaran sub Mata pelajaran 4 (IPS) diumumkan membuahkan hasil, mengingat telah terjadi perluasan dan perubahan jumlah pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Bermain Peran, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Abstrack

In IPS, there are a few contemplations that are firmly related to the sociologies, like monetary viewpoints, social collaboration, history, geography. A play scene that can't be isolated from the understudies in grade school. through playing understudies can foster agreement and influence understudies to feel glad in play. This foundation was driven by perceptions at SDN Serang VII during learning in the 4th grade in October 2021, in this perception tracked down that instructors in conveying material too exhausting even caused understudies to become idle, and learning results were missing, particularly in IPS. The method used in this study is a homeroom movement research. (PTK) with plans from Kemmis and Taggart, by having 4 stages in it in each cycle, comprising of planning, execution, perception, and reflection, with a quantitative methodology. Information data in research: meetings, tests and variety. In the use of the pretending technique in the investigation of topic 4 (IPS) to further develop understudy learning results in grade 4 experienced changes in amount, the change was seen from understudy exercises, instructors and understudy learning results, in the pre-pattern of

understudy action by 430 (47% of classifications less), cycle I by 560 (62% great classification), cycle II 782 (78% with great classification), then, at that point, on educator movement during pre-cycle 44% with classification (adequate), then, at that point, expanded in cycle I 88% (great) and expanded in cycle II 94% with class (great), and afterward on understudy learning results during pre-cycle 1,460 with a normal score of 58.4 with a rate (28% class less), then, at that point, in cycle I 1,915 with a normal score of 76 with a rate (44% of adequate classes) and expanded in cycle II 2,210 with a normal score of 88.4 with a rate (88% great classification), Thus the ends got in this review in the application of the strategy for cultivating to further develop the learning results of fourth grade understudies in subject 4 learning (IPS) are announced effective, in light of the fact that there has been an increment and change in the amount of learning in the class.

Keywords: Role Playing, Learning Outcomes, Social Sciences (IPS).

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memiliki berbagai jenjang pendidikan, salah satunya adalah jenjang SD yang memiliki beberapa macam pelajaran yang dimana diantara pelajaran-pelajaran tersebut ada mata pelajaran tentang ilmu pengetahuan sosial. Dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terdapat beberapa informasi yang berkaitan dengan kehidupan siswa di kehidupan lingkup masyarakat, khususnya di masyarakat sekitar siswa, seperti kehidupan rumah atau keluarga, lingkup sekolah dan lingkup masyarakat atau teman sebaya siswa, kemudian dengan mempelajari ilmu pengetahuan sosial memiliki beberapa tujuan diantaranya memberikan pengetahuan, informasi dan pengalaman. tentang kejadian yang berlangsung di masyarakat sekitar siswa, salah satu kejadian yang mungkin sering ditemui siswa dalam berkehidupan masyarakat adalah terjadinya kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi, dan terjadi peristiwa sejarah-sejarah seperti asal muasal tempat atau desa yang siswa itu tinggal dan masih banyak lainnya kegiatan di dalam ilmu pengetahuan sosial yang dapat siswa temukan dalam kegiatan sehari-hari.

Pada dasarnya, pada siswa sekolah dasar sekitar 7 sampai dengan 12 tahun tidak akan lepas dari dunia bermain dimana mereka bersenang-senang, ketika bermain, atau akan bermain siswa merasa bebas dan bahagia, karena didalam insting mereka secara tidak sadar sudah merangkai kegiatan yang membuat mereka senang tanpa beban, secara tidak langsung siswa juga dapat menyerap banyak ide dan pengetahuan yang berbeda pengetahuan dan kemampuan yang lebih baik untuk menjelajahi dunia. Menurut Erikson (1963) dalam modul "*Play and play for children*" (2008: 9) bahwa siswa yang sedang atau akan melakukan aktivitas selama bermain, siswa akan berkembang dan siswa memiliki kemampuan untuk mengendalikan diri,

sehingga siswa dapat belajar. Mengenai keterampilan sosial yang lebih baik. Namun pada kenyataannya yang sering terjadi di lapangan dalam proses pembelajaran IPS tidak akan memisahkan berbagai permasalahan yang terdapat di dalamnya, menurut hasil observasi di kelas 4 SDN Serang VII terdapat beberapa persoalan di dalam kelasnya.

Dalam pengajaran di kelas, guru hanya melakukan pembelajaran dengan metode yang digunakan adalah ceramah dan siswa harus duduk dan mencermati penjelasan yang diberikan oleh guru selama kelas, yang membuat siswa bosan, pasif, dan terganggu dalam proses belajar mengajar. Dengan hanya belajar sambil mendengarkan guru menjelaskan materi siswa kehilangan dunianya dengan teman sebayanya, salah satu dunia yang hilang dalam diri seorang siswa yaitu, kurangnya sosialisasi antar siswa, bahkan dapat juga menurunkan hasil belajar yang kurang terutama di mapel ips. Dikarenakan metode pengajaran yang guru terapkan kepada siswa di dalam kelas adalah metode pengajaran yang monoton atau metode pembelajaran zaman dulu yang didalam rangkaian kegiatan pembelajaran hanya berisi penjelasan-penjelasan dari seorang guru, sehingga menyebabkan terdapat beberapa siswa dengan nilai di bawah rata-rata karena tidak memenuhi standar KKM yang ditentukan oleh sekolah dan wali kelas, dan KKM yang dipilih pada mata pelajaran IPS kelas 4 pada SDN Serang VII adalah 70.

Guru dalam prosesnya kegiatan belajar mengajar di kelas, sebaiknya menggunakan metode . Dengan metode alat atau media yang lebih inovatif, variasi dan kreatif untuk diterapkan kepada siswa di saat proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dengan guru menggunakan metode dan alat atau media saat proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas dapat membuat anak merasa nyaman, dan dengan begitu juga dapat meningkatkan hasil

pembelajaran pada siswa terutama dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, maka pada saat itu metode yang dapat digunakan guru ketika mengajar di kelas adalah dengan memanfaatkan dan menggunakan teori bermain peran secara sadar menurut teori kajian dari Sarah (2021:11) dalam buku berjudul *“Role playing method to improve student learning outcomes”*. Dengan bermain peran, siswa dapat memainkan salah satu karakter dalam cerita yang didalamnya dapat siswa jumpai pengetahuan dan wawasan yang belumnya siswa ketahui di dalam dirinya. Dan Elizabeth B. Hurlock (1993: 323) juga berpendapat dalam bukunya *“Perkembangan Anak”* bahwa jika siswa terlibat dalam kegiatan bermain sambil belajar pada siswa, mereka akan menerima semua manfaat. , dalam kegiatan tersebut.

METODE

Dalam penelitian ini memanfaatkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian tindakan kelas dimana peneliti perlu mengamati seluruh isi kelas terutama dengan mengamati aktivitas siswa, guru dalam sistem pengajarannya dan hasil belajar siswa di dalam kelas. kegiatan ini bertujuan untuk memperbaiki sistem dalam pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas sendiri oleh para ahli termasuk teori dari Bahri dalam bukunya *“GRADE ACTION STUDY”* (2021:106) yaitu serangkaian kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengamati peristiwa pembelajaran di kelas dengan tujuan memperbaiki sistem pembelajaran di ruang kelas selagi pembelajaran berlangsung. Desain yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah desain taggart dan kemmis dimana siklusnya memiliki 4 tahap, tahap pertama adalah perencanaan yaitu pemilihan data dengan menggunakan asumsi untuk diterapkan di masa yang akan datang.

Perencanaan teoritis Kunandar (2012:71) melibatkan perencanaan suatu tindakan yang akan dilakukan di kemudian waktu. Yang kedua adalah *implementation* suatu tindakan operasi yang memiliki sebuah tugas terus menerus tetapi. Bagi Vincentius (2019:5) *implementation* merupakan upaya yang akan dilakukan sesuai rancangan yang telah dirumuskan dengan menyempurnakan alat-alat yang dibutuhkan peneliti. Ketiga observasi pengumpulan data yang dimana data tersebut dilakukan pengumpulan langsung oleh peneliti di lokasi yang diamati dengan mendokumentasikan kegiatan pada proses penelitian. Observasi menurut

teori Sarah (2021:40) tempat yang digunakan dalam teknik tindakan penelitian dalam pengumpulan data-data, yang terakhir refleksi suatu bahan evaluasi dalam sebuah tindakan dan refleksi dalam *Staffordshire University* (2011).

Perubahan dari suatu tindakan yang dikembangkan untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas guru. Menurut Moleong (2018: 79) suatu prosedur dalam suatu penelitian yang nantinya akan diperoleh data deskriptif berupa tulisan maupun sebuah lisan. Tempat dan waktu penelitian ini adalah di SDN Serang VII yang beralamat di Jl. Kh. Jamhari No.1, Rw 3, Serang, Kecamatan Serang, Kota Serang, Provinsi Banten dan subjek penelitian ini adalah siswa di kelas yang terdiri dari 25 siswa 12 laki-laki dan 13 perempuan.

Metode penelitian yang digunakan: 1.) Teknik pengumpulan data melalui wawancara, wawancara semi terstruktur. Menurut Sugiyono (2017: 233) wawancara semi terstruktur jenis ini bertujuan untuk mengidentifikasi suatu masalah satu per satu agar lebih terbuka dan luwes. Kemudian observasi adalah kegiatan pengamatan yang dapat dilakukan untuk mencari informasi fakta tentang suatu peristiwa yang terjadi berdasarkan suatu gagasan dan pengetahuan, pemberian tes adalah suatu strategi yang digunakan untuk melakukan proses evaluasi dari hasil penelitian yaitu berupa pemberian tugas yang dibagikan kepada siswa. 2) Teknik analisis data informasi sebagai bahan investigasi dari sebuah penelitian selagi proses pembelajaran di ruang kelas berlangsung selanjutnya alat penelitian yang di aplikasikan dalam penelitian ini adalah: lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru Formulir wawancara guru, kisi-kisi soal (pra siklus) dengan 10 soal pilihan ganda (PG) Siklus I 15 soal 10 soal pilihan ganda (PG) dan 5 Soal (essay) Siklus II 10 soal pilihan ganda (PG) dan 5 soal (essay) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober- November 2021 pada kelas 4 di SDN Serang VII, Serang, Banten. Penelitian ini berlangsung selama II siklus. Dalam penerapan metode bermain peran dalam tema 4 berbagai pekerjaan dalam subtema 3 pekerjaan orangtua ku dan sub tema 2 pekerjaan di sekitarku pada kelas 4 di SDN Serang VII, hal pertama yang peneliti lakukan yaitu observasi aktivitas siswa, aktivitas guru, pemberian 10 butir soal pilihan ganda, wawancara dengan pihak wali kelas kelas 4 dan yang terakhir refleksi guna untuk dijadikan bahan

evaluasi untuk penelitian di tahap siklus I dan siklus II. Pada saat peneliti melakukan observasi aktivitas siswa di kelas banyak sekali siswa yang pasif, ada siswa yang asik bermain dan bercanda dengan temannya, ada siswa yang keluar masuk kelas bahkan ada salah satu siswa yang tertidur saat guru sedang menjelaskan materi, hanya ada beberapa siswa yang fokus mendengarkan apa yang guru jelaskan tetapi itupun tidak berlangsung lama karena mereka tergoda oleh temannya untuk ikut bermain dan bercanda. Tanpa disadari oleh sang guru para siswa seperti itu dilatarbelakangi oleh sang guru hanya menggunakan metode ceramah di setiap proses pembelajarannya terutama pada saat pembelajaran tema 4 ini dan tanpa menggunakan media yang menarik saat proses pembelajaran berlangsung, siswa hanya dituntut untuk fokus, duduk rapih diam untuk mendengarkan guru menyampaikan materinya, hal tersebut membuat siswa bosan dan pasif.

Berdasarkan hasil observasi pada aktivitas siswa memperoleh hasil 430 (47%) kategori pasif, lalu pada hasil observasi aktivitas guru selama KBM memperoleh 44% kategori cukup. Setelah peneliti melakukan observasi aktivitas siswa dan guru selama KBM, peneliti memberikan siswa 10 butir soal pilihan ganda untuk mereka kerjakan guna untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa, dan berdasarkan hasil tes yang siswa kerjakan memperoleh hasil dengan jumlah 1.460 dengan nilai rata-rata 58,4 (28%) dan hanya ada 7 siswa dari 25 siswa yang tuntas KKM (70) yang telah ditentukan, setelah peneliti memberikan lembar kerja siswa, peneliti melakukan wawancara dengan pihak wali kelas dan melakukan refleksi.

Setelah peneliti melakukan tahap pra siklus di tanggal 13 Oktober 2021 selanjutnya peneliti melakukan tahap siklus I pada tanggal 2 November 2021 di tahap siklus I ini siswa sudah mulai aktif, semangat dan antusias untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung, berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa tahap siklus I ini memperoleh hasil 560 (62%) dengan kategori aktif, meskipun pada tahap ini siswa sudah mulai sedikit ada perkembangan, semangat, antusias dan aktif tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam proses pembelajaran. Dan berdasarkan hasil aktivitas guru selama KBM pun ada peningkatan yang baik dengan memperoleh 88% kategori baik, meskipun pada tahap siklus I ini guru sudah menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa disini guru

masih belum bisa untuk memanfaatkan waktu dengan baik. Bukan hanya aktivitas siswa dan guru saja yang meningkat dan membaik pada tahap siklus I ini tetapi hasil belajar siswa pun membaik dengan memperoleh hasil 1.915 dengan nilai rata-rata 76 (44%) di siklus I ini ada 11 siswa yang tuntas KKM dari 25 siswa.

Karena belum sesuai dengan target yang diinginkan oleh peneliti dan wali kelas yaitu 80% maka dengan itu penelitian ini dilanjutkan pada tahap siklus II dengan harapan semakin baik dan meningkat. Pada siklus II ini siswa semakin aktif, antusias, semangat dan percaya diri dengan begitu hasil aktivitas siswa yang diperoleh pada siklus II ini yaitu 782 (78%) kategori aktif, dan pada hasil aktivitas guru selama KBM pun semakin baik dan guru pun sudah dapat memanfaatkan waktu dengan baik dengan begitu hasil yang diperoleh oleh guru 94% kategori baik, lalu hasil belajar siswa pada siklus II ini semakin baik dan naik secara signifikan dengan memperoleh hasil 2.210 dengan nilai rata-rata 88,4 (88%) dengan begitu penelitian ini dicukupkan di tahap siklus II saja karena sudah mencapai target yang peneliti dan guru tentukan, lalu penerapan metode bermain peran ini dikatakan berhasil karena ada perubahan dan peningkatan yang signifikan di setiap siklusnya. Hal ini dibuktikan dengan tabel dan grafik rekapitulasi dibawah ini:

Grafik 1. Rekapitulasi hasil keaktifan siswa



Tabel 1. Rekapitulasi hasil nilai keaktifan siswa

Siklus	Hasil	Persentase	Kategori
Pra-Siklus	430	47%	Pasif
Siklus I	560	62%	Aktif
Siklus II	782	78%	Aktif

Berdasarkan hasil observasi selama proses kegiatan belajar mengajar pada tema 4 berbagai

pekerjaan sub tema 3 pekerjaan orang tua ku (IPS) menggunakan metode bermain peran, dapat diperoleh hasil keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yaitu: Siswa sangat antusias, siswa lebih aktif, Minat siswa dalam belajar tinggi, rasa percaya diri siswa meningkat, Siswa mempunyai rasa peduli satu sama lain, Kerja sama siswa baik. Dan pada dasarnya siswa itu masih suka dengan bermain jadi solusi yang tepat yaitu belajar sambil bermain salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran, karena didalam bermain peran itu sendiri dapat membantu siswa untuk lebih aktif, percaya diri, mampu mengeluarkan emosionalnya, interaksi siswa dengan siswa dan interaksi siswa dengan guru baik dan lancar dan dapat membantu siswa untuk lebih peduli satu sama lain.

Hal ini sejalan dengan teori dari Frank dan Theresa Caplin dalam Ade Holis (2016:24) memiliki 16 nilai teori diantaranya yaitu bermain dapat membantu tumbuh kembang siswa, kegiatan yang dilakukan secara sukarela, memberi kebebasan pada siswa, siswa mampu mengeksplorasi dunianya, dapat mengembangkan bahasanya, mempunyai pengaruh positif dan unik di dalam bermain untuk siswa, dapat memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik, siswa dapat menyelidiki hal baru, siswa pun juga dapat mempelajari dirinya sebagai orang dewasa, bermain jug acara dinamis untuk belajar, bermain dapat distruktur secara akademis, bermain merupakan kekuatan hidup, dan bermain juga sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup siswa.

Grafik 2. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru Selama KBM



Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru Selama KBM

Siklus	Persentase	Kategori
Pra- Siklus	44%	Cukup
Siklus I	88%	Baik
Siklus II	94%	Baik

Berdasarkan dari hasil kegiatan observasi guru selama proses pembelajaran telah terbukti bahwasanya penggunaan metode dalam proses pembelajaran itu penting karena dapat membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar dan dengan begitu siswa yang guru ajarkan menjadi lebih paham dan siswa tersebut dapat meningkatkan hasil nilai belajarnya maupun meningkatkan keaktifan nya.

Hal ini sejalan dengan Eliyyil (2020:12) bahwasanya metode itu sebuah cara dalam pelaksanaan proses pembelajaran, oleh karena itu guru harus memahami dan menerapkan metode dalam suatu pembelajaran.

Grafik 3. Rekapitulasi Hasil Nilai Kognitif Siswa



Tabel 3. Rekapitulasi hasil nilai kognitif siswa

Siklus	Jumlah	Rata-rata	Persentase
Pra-Siklus	1.460	58,4	28%
Siklus I	1.915	76	44%
Siklus II	2.210	88,4	88%

Berdasarkan hasil perkembangan hasil belajar siswa kognitif mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode bermain peran ini di setiap siklusnya semakin baik. Hal ini sejalan

dengan pendapat dari Fitriyah (2014:1) yaitu penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pada penerapan metode bermain peran siswa dituntut untuk aktif.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan metode bermain peran pada subtema 2 pekerjaan di sekitarku, pada tema 4 berbagai pekerjaan dan subtema 3 pekerjaan orang tua ku mengalami peningkatan, peningkatan dalam penerapan metode bermain peran meliputi peningkatan aktivitas siswa yaitu pada persentase 47% kriteria (cukup) pra siklus, 62% kriteria (baik) siklus I, dan peningkatan 86% kriteria (baik) pada siklus II, kemudian peningkatan dalam aktivitas guru 44% kriteria (cukup) pra siklus, siklus I 88% kategori (baik), dan meningkat pada siklus II 94% (baik) lalu pada hasil belajar siswa pra siklus 28% kriteria (kurang) dengan rata-rata 58,47 siswa yang telah tuntas dari 25 siswa dan ada 18 siswa yang belum tuntas, siklus I 44% kategori (baik) nilai rata-rata 76,6 dengan 11 siswa yang tuntas 14 diantaranya tidak tuntas, Siklus II 88% kategori (baik) nilai rata-rata 88,42 tuntas 3 diantaranya tidak tuntas. Oleh karena itu, penerapan metode bermain untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 pada tema 4 (IPS) berhasil.

Saran

Diharapkan bagi pihak sekolah dapat memfasilitasi berbagai macam media pendukung pembelajaran, dan bagi guru agar menerapkan berbagai macam metode-metode pembelajaran yang bervariasi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran saat di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. A. (2021). *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips*. Bengkalis Riau: Dotplus Publisher.
- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Andita Putri Surya, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Projct Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas Ii Sd Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar Vol.6 No 1*, 53.
- Andriana, K. S. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Artikulasi Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd

Kelas V Sdit An-Nadwah Bekasi. *Pedagogik Vol.Vi.No*, 116.

- Dwiprabowo, A. R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8.
- Eka Fitriana, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas Iv Sd Inpres Borong Jambu 11 Kota Makasar. *Celebes Education Review*, 68.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain Utuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Unversitas Garut*, 37.
- Laelly Rohmawati, D. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Penerapan Metode Bermaian Peran (Role Playing Method) Dengan Media Lagu. *Jurnal Candi Volume 20/No.1/Tahun Xi/Maret 2020*, 83.
- Nurhidaya, F. A. (N.D.). Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Jual Beli Di Kelas Iv Sdn. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.3 No.1*, 173.
- Pandiangan, A. P. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas, Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Putri, R. D. (2019). Budaya Adil Gender Pada Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran . *Juang: Jurnal Wahana Konseling (Vol.2, No 1, Maret 2019)*, 58.