

MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 05 INDRALAYA PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN

Venny Astriani, Nuraini Usman, Linda Puspita

Universitas Sriwijaya

Email: vennyastriani841@mail.com

Abstract: *This research purposed to know the influence of using Role Playing Model against student study result Grade V of Elementary School 05 Indralaya at Event in Life Theme. The method that used in this research is Pre-Experimental Design with one group pretest-posttest design type. The population in this research is whole the student of grade V of Elementary School 05 Indralaya is amount 116 students. The sample in this research is Class V that is amount 23 students. The sample in this research is 10 boys and 13 girls. After the hypothesis tested with t test, the result is $t_{count} = 13,90$ and $t_{table} = 2,074$. Based on the criteria of testing hypothesis, if $t_{count} > t_{table}$ so H_0 rejected and H_a accepted, if $t_{count} < t_{table}$ so H_0 accepted and H_a rejected. Because of $t_{count} > t_{table}$, so H_0 rejected and H_a accepted, so the using of role playing learning model is influence to student study result of grade V Elementary School 05 Indralaya.*

Keywords: *Role Playing Model, Student Study Result*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas v SD Negeri 05 Indralaya pada tema peristiwa dalam kehidupan. Metode penelitian yang dilakukan adalah Pre-Experimental Design dengan jenis one group pretest-posttest design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 05 Indralaya yang berjumlah 116 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VD yang berjumlah 23 orang siswa terdiri dari orang 10 laki-laki dan 13 orang perempuan. Setelah hipotesis penelitian diuji dengan uji t diperoleh thitung=13,90 Sedangkan nilai ttabel=2,074. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, jika thitung > ttabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika thitung < ttabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Karena thitung > ttabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan model pembelajaran *role playing* berpengaruh hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 05 Indralaya.

Kata-kata kunci: Model *Role Playing*, Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses sengaja untuk meneruskan atau mens-tranmisi budaya orang dewasa kepada generasi yang lebih muda. Proses ini mengandung suatu tindakan asasi yaitu pemilihan atau seleksi keterampilan, fakta, nilai dan sikap yang paling berharga dan penting dari kebudayaan untuk di-ajarkan kepada generasi yang lebih muda itu. Pemilihan dan pengam-bilan

keputusan itu merupakan tindakan yang sengaja. Dalam dunia pendidikan, terdapat dua jenis proses, yaitu proses pendidikan dan non-pendidikan (Daryanto, 2011:6).

Pada dasarnya, pendidikan dasar merupakan pendidikan yang dapat menum-buhkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan serta untuk mempersiapkan peserta didik dalam mengikuti jenjang

pendidikan menengah selanjutnya. Adanya pendidikan dasar ini, diharapkan dapat memberikan bekal dasar untuk hidup dalam masyarakat melalui pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pendidikan dasar itu sendiri disebut dengan SD (Sekolah Dasar) yang merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan sebagai dasar untuk mempersiapkan peserta didik.

Di dalam Kurikulum 2013, terdapat Kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kompetensi inti merupakan terjemahan atau operasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian hard skills dan soft skills. Kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasian (organising element) kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, Kompetensi Inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar.

Belajar merupakan suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka respon-nya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun (Skinner dalam Dimiyati, 2013:9). Sedangkan menurut Gagne (dalam Dimiyati, 2013:10) Belajar dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang kompleks. Setelah belajar orang memiliki kete-rampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Selain itu, pandangan konstruktivisme 'belajar' bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang ada di luar dirinya. Tetapi belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan

pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya (Trianto, 2012:15).

Terkait dengan pengertian belajar di atas, terdapat pula hasil belajar yang merupakan proses nilai belajar siswa yang ditentukan melalui kegiatan evaluasi/penilaian pengukuran hasil belajar. Dengan demikian, tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang mana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala berupa simbol, kata, dan huruf (Mudjiono dan Dimiyati, 2013:200).

Sedangkan menurut Gagne (dalam Dahar, 2011:118) mengemukakan bahwa hasil belajar terdapat lima macam yaitu: tiga diantaranya bersifat kognitif; satu bersifat psikomotorik; dan satu bersifat afektif. Yang diamati hasil dari belajar disebut kemampuan. Kemampuan itu dilihat dari segi suatu pengajaran atau instruksi. Kemampuan itu dibedakan karena memungkinkan berbagai macam kondisi-kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan yang berbeda.

Pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, dan pembelajar-an masih berpusat pada guru. Padahal, dalam proses belajar mengajar siswa diharuskan lebih aktif selama proses belajar mengajar. Masalah yang ditemukan yaitu siswa masih kesulitan untuk menuangkan ide dalam kegiatan belajar. Hal ini dikarenakan, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak memiliki minat dan mudah merasa jenuh dalam belajar khususnya pembelajaran tematik. Oleh karena itu, perlu diterapkannya model pembelajaran yang menarik dan membangkitkan semangat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran, salah satunya model pembelajaran role playing.

Role playing atau bermain peran merupakan permainan yang diperankan oleh

para pemainnya. Para pemain memilih atau dipilih oleh guru tokoh-tokoh berdasarkan karakteristik tokoh tersebut. Permainan ini akan berhasil jika tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan secara bersama-sama. Para pemain dapat berimprovisasi dalam membentuk arah permainan (Budimanjaya dan Said, 2016:247).

Adapun tujuan dari model pembelajaran Role Playing menurut Djamarah (2014:88) yaitu: (1) agar siswa dapat menghargai dan menghayati perasaan orang lain; (2) agar siswa dapat belajar bagaimana caranya bertanggung jawab; (3) agar siswa dapat belajar bagaimana caranya mengambil keputusan dalam suatu kelompok baik dalam situasi apapun; (4) agar siswa dapat berpikir dalam memecahkan masalah.

Terkait dengan tujuan model pembelajaran Role Playing, model bermain peran juga mampu mendorong minat dan prestasi siswa. Ini dikarenakan model bermain peran dapat membangkitkan gairah dan semangat siswa (Suarsana, Lasmawan, & Marhaeni, 2013: 4).

Langkah-langkah dari model pembelajaran role playing menurut Uno dan Mohamad (2013:122) sebagai berikut: (1) Guru menyusu-sun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan; (2) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang; (3) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai; (4) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan; (5) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing siswa mengamati skenario yang sedang diperagakan; (6) Setelah selesai diperagakan, masing-masing siswa diberi kertas sebagai lembar kerja untuk membahas; (7) Masing-masing dari kelompok memberikan hasil kesimpulannya; (8) Guru memberikan kesimpulan akhir; (9) Evaluasi; (10) Penutup.

Penelitian sebelumnya dengan menggunakan model role playing ini pernah dilakukan oleh Dewi dkk (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017” memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe role playing berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Role Playing dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional yaitu $16,17 > 14,60$. Dari hasil uji-t menggunakan program SPSS 18.0 diperoleh hasil $t \text{ hitung} = 2,764 > t \text{ tabel} = 2,021$.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 05 Indralaya pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah Pre-Experimental Design dengan jenis one group pretest-posttest design. Dalam desain ini, sampel diberi pretest (test awal) sebelum perlakuan dan diakhir pembelajaran sampel diberi posttest (tes akhir). Dengan demikian hasil dari perlakuan dapat diketahui lebih akurat dan jelas karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 05 Indralaya yang beralamat di Jl. Lintas Timur KM 37 Kecamatan Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan dan difokuskan pada kelas V. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (genap) pada tahun ajaran 2017/2018.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan adalah menganalisa buku guru untuk mengetahui kompetensi dasar,

menetapkan materi pembelajaran dan alokasi waktu, menyusun instrument penelitian yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan bahan ajar, melakukan koordinasi dengan pihak sekolah yang akan diteliti, menentukan sampel, menyiapkan soal Pretest dan posttest sesuai dengan materi penelitian, membuat soal tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 50 butir soal, membuat kisi-kisi soal, melakukan validitas soal dengan dosen ahli, menulis petunjuk atau pedoman mengerjakan serta membuat kunci jawaban.

Selanjutnya, memberikan soal pretest sebanyak empat puluh butir soal, melakukan enam kali per-lakuan, dan memberikan soal posttest sebanyak empat puluh butir soal pada kelas VD, menganalisis data yang diperoleh, melakukan uji hipotesis dengan uji-t, menarik kesimpulan, dan menyusun laporan penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes yang diberikan adalah tes tertulis yang berbentuk soal pilihan ganda berjumlah empat puluh soal. Sebelum instrumen tes digunakan terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda.

Validitas Tes

Dalam pengujian validitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Sugiyono, 2011:257)

Reliabilitas

Uji reliabilitas soal tes menggunakan teknik Kuder dan Richardson K-R 20

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2}\right)$$

(dalam Arikunto, 2016:115)

Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran ditentukan melalui masing-masing butir item

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2012:222)

Daya Pembeda

kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang berkemampuan rendah.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2012:226)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan model Role Playing diperoleh nilai pretest siswa yaitu nilai tertinggi 60, nilai terendah 12,5, nilai rata-rata 32,71. Nilai posttest siswa didapat nilai tertinggi 92,5, nilai terendah 60, nilai rata-rata 70,54. Dari hasil uji normalitas nilai pretest dan posttest didapatkan km (pretest) 0,82, dan km (posttest) 0,23 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dengan km memenuhi wilayah penerimaan $-1 < km < +1$.

Selanjutnya dari hasil perhitungan, diperoleh harga yaitu $t_{hitung} = 13,90$ dan harga t_{tabel} untuk taraf kesalahan 5% dengan $db = 22$, sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,074$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk kesalahan 5% ($13,90 > 2,074$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh signifikan penggunaan Model Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. Penelitian ini dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan yaitu satu

kali pertemuan untuk pretest, enam kali pertemuan untuk perlakuan (treatment) dan satu kali pertemuan untuk posttest.

Pada subtema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dengan menggunakan model Role Playing di kelas V SD Negeri 05 Indralaya memiliki pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar siswa kelas VD. Berdasarkan nilai pretest dari 23 siswa kelas VD sebelum menggunakan model Role Playing pretest tidak ada siswa yang memperoleh nilai >60 dan untuk nilai posttest ada 18 siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata (>60).

Pada penelitian ini harga t tabel untuk kesalahan 5% dengan $db=n-1$ maka ($db = 23-1=22$) diperoleh 2,074 dan diperoleh $t_{hitung} = 13,90$. Terlihat bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t tabel. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dan model Role Playing.

Menurut Dananjaya (2010:122) model pembelajaran role playing merupakan gambaran tentang suatu kondisi/paradigma tertentu pada satu hal di dalam masyarakat. Lewat 'skenario', pelaku yang berlaku tanpa memberikan informasi verbal apa pun akan terlihat respon siswa/teman lain sesama aktor. Lewat respon yang diberikan berupa perilaku dapat dianalisis tentang hubungan kondisi yang ditunjukkan 'aktor' sesuai dengan kondisi/paradigma. Dalam kegiatan belajar mengajar dengan teknik ini, siswa saling berbagi informasi pada beberapa pelajaran. Bahan pelajaran yang paling cocok digunakan dengan teknik ini adalah bahan yang membutuhkan pertukaran pengalaman, pikiran, dan informasi antar siswa.

Model pembelajaran role playing dapat disamakan dengan sosiodrama. dengan menggunakan model role playing atau bermain peran dapat membantu proses pembelajaran serta dapat membuat siswa menjadi aktif dan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan temuan pada saat pelaksanaan penelitian di setiap pertemuan. Pertemuan pertama untuk melakukan pretest, pertemuan kedua, ketiga, keempat, kelima, keenam, ketujuh untuk memberikan perlakuan yaitu menerapkan model Role Playing dalam setiap kegiatan pembelajaran berlangsung, dan pertemuan delapan untuk melakukan posttest.

Pada pertemuan pertama peneliti melaksanakan pretest untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda berjumlah 40 butir soal.

Pada pertemuan kedua peneliti mulai melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing dengan materi yang peneliti ajarkan adalah peristiwa pembacaan teks proklamasi. Setelah menjelaskan materi, peneliti mengajak siswa untuk bermain peran dengan tema "proklamasi". Siswa bermain peran dengan menggunakan naskah drama. Siswa dengan antusias dengan adanya bermain peran. hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Budimanjaya dan Said (2016:247) permainan ini akan berhasil jika tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan secara bersama-sama. Para pemain dapat berimprovisasi dalam membentuk arah permainan.

Pada pertemuan ketiga, peneliti menjelaskan materi tentang peristiwa menjelang dan sesudah pembacaan teks proklamasi. Selanjutnya, peneliti mengajak siswa untuk bermain peran dengan naskah yang sama pada pertemuan satu. Yang membedakan hanyalah pada pertemuan ketiga ini siswa bermain peran dengan tidak menggunakan naskah drama. Siswa sangat senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing.

Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Joyke (2016:437) bahwa model bermain peran ini juga dapat membawa aktivitas yang sangat menarik.

Karena siswa menikmati aksi (action) dan beraksi (acting). Maka dari itu, bermain peran itu sendiri merupakan sarana untuk mengembangkan muatan mata pelajaran.

Pada pertemuan keempat, peneliti menjelaskan materi tentang proklamator dan peristiwa tindakan heroik mendukung proklamasi diberbagai daerah. Selanjutnya, peneliti mengajak siswa untuk bermain peran dengan naskah yang baru yaitu dengan tema peristiwa heroik. Peneliti mengambil salah satu daerah yang melakukan tindakan heroik yaitu daerah Palembang. Siswa bermain peran dengan menggunakan naskah drama.

Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Zaini (2008:98) model pembelajaran role playing merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan yang lebih spesifik. Terdapat tiga aspek dari pengalaman bermain peran dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: (1) mengambil peran (Role-taking). (2) membuat peran (Role-making). (3) tawar-menawar peran (Role-negotiation).

Pada pertemuan kelima, peneliti menjelaskan materi tentang proses pembentukan NKRI. Pada pertemuan ini masih sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Siswa masih melanjutkan bermain peran yang telah diperagakan pada pertemuan sebelumnya, yang membedakan yaitu siswa bermain peran tidak dengan menggunakan naskah drama. Gerak-gerik dan mimik siswa sudah mulai terlihat bagus daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh Roestiyah (2012:90-91) bahwa Dengan adanya model pembelajaran role playing atau bermain peran siswa dapat mendramatisasikan gerak-gerik wajah dan tingkah laku seseorang, watak seseorang, cara bergaul dengan orang lain, dalam situasi ini siswa dapat memecahkan masalahnya.

Pada pertemuan keenam, peneliti menjelaskan materi yang ada di pembelajaran

5 mengenai perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Peneliti menginformasikan bahwa perjuangan rakyat dalam mempertahankan Indonesia dilakukan dengan dua acara yaitu perlawanan fisik dan diplomasi. Setelah menjelaskan, peneliti menyuruh satu persatu siswa untuk membaca teks perjuangan mempertahankan proklamasi. Pada pertemuan ini, peneliti tidak mengajak siswa untuk bermain peran dikarenakan materi yang ada pada pembelajaran 5 sangatlah luas.

Pada pertemuan ketujuh, peneliti menjelaskan materi yang ada dipembelajaran 6 mengenai peristiwa pengakuan kedaulatan Indonesia oleh Belanda dan konferensi berteman dalam keberagaman. Peneliti mengajak siswa untuk bermain peran dengan naskah yang telah peneliti buat, peneliti telah memberikan naskah sebelum pembelajaran 6 dilaksanakan sehingga siswa bermain peran dengan tidak menggunakan naskah drama.

Dengan bermain peran tersebut siswa dapat menghayati peran yang telah ditentukan. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Djamarah (2014:88) yaitu: (1) agar siswa dapat menghargai dan menghayati perasaan orang lain; (2) agar siswa dapat belajar bagaimana caranya bertanggung jawab; (3) agar siswa dapat belajar bagaimana caranya mengambil keputusan dalam suatu kelompok baik dalam situasi apapun; (4) agar siswa dapat berpikir dalam memecahkan masalah.

Pada pertemuan kedelapan, peneliti memberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (treatment). Pengambilan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah data tes. Peneliti memberikan tes pilihan ganda sebanyak 40 butir soal. Dari data hasil belajar siswa, terlihat adanya perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Pada nilai pretest siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model role playing, siswa memperoleh nilai lebih kecil dibandingkan

dengan nilai posttest siswa setelah diberi perlakuan.

Dari proses kegiatan pembelajaran yang dijelaskan di atas, terlihat bahwa siswa senang untuk bermain peran. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Joyce (2016:437) bahwa model bermain peran ini juga dapat membawa aktivitas yang sangat menarik. Karena siswa menikmati aksi (action) dan beraksi (acting). Maka dari itu, bermain peran itu sendiri merupakan sarana untuk mengembangkan muatan mata pelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar (posttest) dari penelitian yang telah dilakukan, didapatkan nilai thitung = 13,90 dan ttabel = 2,074. Karena nilai nilai thitung = 13,90 > ttabel = 2,074, maka dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh model role playing terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 05 Indralaya pada tema peristiwa dalam kehidupan dengan nilai rata-rata pretest yaitu 32,71 dan nilai posttest siswa adalah 70,54 dan berdasarkan hasil analisis statistik terhadap data pretest dan posttest dengan melakukan uji hipotesis diperoleh harga thitung = 13,90 sedangkan ttabel = 2,074 Sehingga ditolak dan diterima.

Model pembelajaran role playing terbukti lebih baik dari pada pembelajaran biasa atau yang disebut dengan pembelajaran konvensional (ceramah, tanya jawab dan penugasan). Model pembelajaran role playing dapat meningkatkan aktivitas siswa, sehingga terciptalah pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan model role playing pada mata pelajaran dan pokok pembahasan yang berbeda. Karena model pembelajaran ini tidak hanya dapat digunakan pada tema peristiwa dalam kehidupan saja, tetapi dapat juga digunakan untuk mata pelajaran yang lain.

Bagi pendidik, untuk dapat menggunakan model role playing di dalam pembelajaran tema peristiwa dalam kehidupan dan mata pelajaran yang lain, dan juga dapat dijadikan alternatif dalam proses belajar mengajar untuk menjadikan siswa lebih aktif, dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B, Uno, Hamzah & Nurdin Mohamad. (2013). *Belajar dengan Pendekatan Paikem: Pembelajaran aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dananjaya, Utomo. (2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga .
- Daryanto & Herry Sudjendro. (2014). *Siap Menyongsong Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Tria Rosyita, dkk.(2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017. e-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. V (2).
- Joyce, Bruce, dkk. (2016). *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mudjiono dan Dimiyati. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Said, Alamsyah & Andi Budimanjaya. (2016). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suarsana, IBP. Dkk. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V Sdn Gugus Ii Laksamana Jembrana. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. (4): 4.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Zaini, Hisyam, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.