

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II PADA SUBTEMA 2 HIDUP RUKUN DENGAN TEMAN BERMAIN SD NEGERI 094155 RAMBUNG MERAH KABUPATEN SIMALUNGUN

Jesica Laora Sitanggang^{1*}, Janwar Tambunan², Sukardo Sitohang³

^{1,2,3} Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: Jesicasitanggang93@gmail.com

ABSTRAK

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. menggunakan pra-eksperimen (PreExperimental) yang merupakan penelitian sistematis untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Dalam rancangan penelitian ini, penulis menggunakan desain yang dikenal dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas, dan kelas tersebut merupakan kelompok eksperimen, yang terlebih dahulu dilakukan *pretest* kemudian diberikan tindakan. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan desain ini dan hasil tindakan yang diperoleh lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum tindakan dilakukan. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Tema 1 Hidup Rukun Subtema 2 SD Negeri 094155 Rambung Merah Hasil penelitian yang telah dilakukan ialah pembelajaran dengan model bermain peran (*role playing*) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II Tema 1 Hidup Rukun Subtema 2 SD Negeri 094155 Rambung Merah. Dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak, maka H_a di terima yang berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkat hasil belajar Tema 1 Hidup Rukun Subtema 2 SD Negeri 094155 Rambung Merah. Penggunaan model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar 72% siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 .

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Type of Study Which was used study quantitative. using pre-experiments (PreExperimental) which is systematic research to test hypotheses of cause-and-effect relationships. In the design study writer used a design known as *One-Group Pretest- Posttest Design*. Study This only involves One class, And a class group experiment, Which moreover formerly one pretest Then given action. Because of that, the researcher decided To use the design This And Results in Action Which was more accurate Because can compared to circumstances before action. This research aims to determine the influence of the *Role Playing* learning model on the Learning Outcomes of Class II Students Theme 1 Living in Harmony Sub-theme 2 SD Negeri 094155 Rambung Merah. The results of the research that has been carried out are that learning using the *role-playing* model can improve the learning outcomes of class students. II Theme 1 Living in harmony Sub-theme 2 SD Negeri 094155 Rambung Merah. With a significant value of $0.000 < 0.05$ H_0 is rejected, then H_a is accepted which means there is an influence of the use of the *role-playing* learning model in increasing learning outcomes Theme 1 Living in Harmony Subtheme 2 SD Negeri 094155 Rambung Merah. Using this model can help teachers improve student learning outcomes with 72% of students achieving a score of ≥ 70 .

Keywords: *Role Playing* Learning Model, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Hasbullah (2009:5) Pendidikan adalah suatu proses bimbingan, tuntunan atau pimpinan yang di dalamnya mengandung unsur-unsur seperti pendidik, anak didik, tujuan, dan sebagainya. Pendidikan dalam arti yang luas, di dalamnya mengandung pengertian pendidikan, pengajaran dan pembentukan keterampilan. Dari konsep tersebut dapat ditemukan bahwa mendidik tidak lain merupakan suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh penanggung jawab untuk membimbing anak didik agar memiliki watak dan kepribadian yang baik. Peserta didik juga dapat dikatakan telah berhasil belajar dari kualitas belajar dan dapat dilihat juga dari tujuan yang akan dicapai.

Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermabakat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia bertujuan meningkatkan kualitas manusia di Indonesia dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya meningkatkan kualitas pendidikan adalah bagaimana cara menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien, mengetahui kebiasaan dan kesenangan dalam pembelajaran agar siswa bergairah dan berkembang sepenuhnya selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga terjalin komunikasi dua arah yang terjadi antara guru dengan siswa sehingga

menjadikan pembelajaran dapat terarah pada pencapaian kompetensi.

Salah satu kunci keberhasilan adalah dari pembelajaran kemampuan guru sebagai tenaga profesional. Guru sebagai fasilitator harus mampu merangkai keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik agar dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri peserta didik tersebut melalui pembelajaran di sekolah. Banyak tema yang diajarkan di kelas II SD yaitu seperti Tema 1 “Hidup Rukun” Sub Tema 2 “Hidup Rukun Dengan Teman Bermain”. Pada tema dan subtema ini peserta didik akan belajar mengenal bagaimana perilaku dan sikap hidup rukun.

Melalui pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Sebab dalam pembelajaran tematik, belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*) dan untuk hidup bersama (*learning to live together*). Jadi berdasarkan definisi pembelajaran tematik

tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan (Mamat S.B.dkk.,2007:4).

Pendekatan dan metode mengajar banyak ragamnya, sebagai pendidik tentu harus menguasai metode mengajar yang beraneka ragam yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan metode yang beraneka ragam, dapat membuat siswa tidak merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan nilai ulangan , dari data 30 siswa hasil belajar masih jauh dari standar ketuntasan

belajar secara klasikal yang ditentukan di SDN 094155 Rambung Merah yaitu 70. Selain itu dari hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa ketika mengikuti pembelajaran, peserta didik tampak kurang memperhatikan penjelasan guru juga terdapat beberapa peserta didik yang berbicara dengan temannya.

Kondisi tersebut tidak terlepas dari peran guru itu sendiri yang kurang memperhatikan upaya menciptakan pembelajaran yang kondusif melalui implementasi berbagai model pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan menjadikan siswa lebih aktif. Pembelajaran bersifat monoton, metode yang sering diterapkan oleh guru adalah metode ceramah sedangkan diskusi kelas jarang sekali digunakan.

Ketika guru menggunakan metode ceramah para peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Demikian juga ketika diskusi kelas berlangsung hanya peserta didik yang aktif saja yang menyelesaikannya, sedangkan yang lain hanya duduk diam menunggu.

Di sini terlihat tidak adanya keinginan bekerjasama dan antusias menyelesaikan tugas serta tidak adanya keinginan berkompetisi dalam menyelesaikan tugas di antara peserta didik. Situasi seperti ini terjadi di kelas II SD Negeri 094155 Rambung Merah. Berdasarkan hal tersebut, permasalahan utama dalam pembelajaran tematik ini adalah bagaimana model pembelajaran itu berlangsung sehingga bisa meningkatkan keaktifan, menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam belajar dan peserta didik termotivasi untuk belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing*.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan desain yang dikenal dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas, dan kelas tersebut merupakan kelompok eksperimen, yang terlebih dahulu dilakukan *pretest* kemudian diberikan tindakan. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan desain ini dan hasil

tindakan yang diperoleh lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum tindakan dilakukan.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek/subjek penelitian. Menurut Sugiono (2016:81) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik *Quota Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan menentukan kuota atau jumlah dari sampel penelitian terlebih dahulu. Prinsip penentuannya sama dengan *Accidental Sampling* (yaitu teknik menentukan sampel secara tidak sengaja), tetapi peneliti menetapkan terlebih dahulu jumlah sampel yang akan diperlukan. Sampelnya terdiri dari atas semua siswa kelas II SD Negeri 094155 Rambung Merah yang berjumlah 30 orang, laki-laki berjumlah 17 orang dan perempuan berjumlah 13 orang.

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018: 38). Dalam suatu penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data untuk

memperoleh data yang sejelas-jelasnya. Pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

1. Observasi.

Sugiyono (2016:203) mengatakan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Jenis pengumpulan data observasi yang digunakan yaitu observasi berperan serta (*Participant Observation*).

2. Tes Awal (pretest)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya metode bermain.

3. Tes akhir (posttest)

Tindakan selanjutnya adalah posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain. Pemberian tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* yang diberikan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah berupa soal

pilihan berganda (*multiple choice*)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.173	30	.023	.929	30	.047
posttest	.181	30	.013	.918	30	.024

a. Lilliefors Significance Correction

dengan soal yang sama.

Metode analisis data merupakan suatu teknik atau cara yang dipergunakan untuk mengolah data hasil penelitian. Teknik pengelolaan data dan analisis data menggunakan pengolahan data statistik dengan menggunakan program SPSS versi 26.0 for windows. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik untuk menguji hipotesis penelitian adalah Uji t, Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas.

HASIL ANALISIS DATA

Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *shapiro wilk*. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada taraf signifikan. Sig 2-tailed > 0,05 maka residual berdistribusi normal, Sig 2-tailed < 0,05 maka residual tidak berdistribusi normal.

Hasil output uji normalitas menggunakan SPSS 20 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan nilai signifikansi *pretest* nilai sig (0,047) > 0.05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi *Posttest* nilai sig. (0,024) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Dari hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *shapiro wilk* dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* memiliki sebaran data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji ANOVA (*Analysis of variance*) uji homogenitas dilakukan pada skor hasil *pretest* dan *posttest*. Ketentuannya, jika hasil signifikansi >0,05 maka dapat varian data dua atau lebih adalah sama atau homogen, sedangkan jika signifikansi <0,05 maka varian data dua atau lebih tidak sama atau homogen.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas

Karakteristik	Hasil Uji Homogenitas	Hasil	Kesimpulan
Sig	0,810	Sig> α	Homogen
A	0,05		

Dari tabel menunjukkan bahwa nilai dari signifikasi bernilai 0,810 yang berarti $> 0,05$ maka varian data adalah homogen atau sama.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t untuk mengukur hubungan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Adapun

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pretest - posttest	-29.533	10.030	1.831	-33.279	-25.788	16.128	29	.000

kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Paired Samples Test

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II pada pembelajaran Bahasa Indonesi dan PKN.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan PKN.

Hasil nilai signifikan dapat dilihat pada tabel di atas yaitu

nilai signifikannya kurang dari 0,05 yaitu Sig (0,000) $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak, maka H_a diterima. Keputusan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada subtema 2 kelas II SD Negeri 094155 Rambung Merah. Semua asumsi, dengan menggunakan metode analisis uji normalitas dan uji t, terpenuhi dan terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada subtema 2 kelas II SD Negeri 094155 Rambung Merah. Lokasi penelitian di Rambung Merah, Pematang Simalungun, Kec.Siantar, Kab.Simalungun Prov.Sumatera Utara.

Peneliti memilih judul ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik di lingkungan sekolah. Penelitian dilakukan secara tatap muka pada kelas IIC SD Negeri 094155

Rambung Merah yang berjumlah 30 Siswa.

Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas II SDN 094155 Rambung Merah. Hal ini dapat dilihat dari nilai *post-test* yang telah disebarkan peneliti. Hasil belajar siswa meningkat ketika guru dapat melakukan metode pembelajaran yang sesuai dalam melaksanakan pembelajaran serta memahami kemampuan setiap siswanya.

Berikut ini hasil dari beberapa perhitungan persentase, uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan nilai rata-rata untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pengujian homogenitas dengan taraf signifikan (α) = 0,05, dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang homogen.

Hasil uji normalitas berdasarkan perhitungan menggunakan *spss 22.0* dengan nilai signifikansi *pretest* nilai sig (0,047) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi *Posttest* nilai sig (0,024)

> 0,05 maka data berdistribusi normal. Dari hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *shapiro wilk* dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* memiliki sebaran data berdistribusi normal

Hasil uji t digunakan untuk menguji nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan apakah ada pengaruh yang signifikan atau tidak. Hasil nilai signifikan yaitu nilai signifikannya kurang dari 0,05 yaitu Sig.(0,000) < 0,05 sehingga H_0 ditolak, maka H_a di terima yang berarti ada pengaruh saat diberikan perlakuan.

Pada pertemuan pertama peneliti melakukan tes awal (*pretest*) yang terdiri dari 20 soal pilihan berganda (*multiple choice*) sebelum pembelajaran Tema 1 Sub Tema 2 menggunakan model *role playing*. Tujuan dilakukan tes awal untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Hasil belajar siswa dengan nilai belum tuntas sebanyak 28 orang dengan nilai terendah didapatkan nilai 45 oleh Afifah Nur Azkia. Sedangkan hasil belajar siswa dengan nilai tuntas sebanyak 2 orang dengan

nilai tertinggi didapatkan nilai 84 oleh Adam Faiz Al Arkhan dan Muhammad Risky Sormin.

Setelah selesai melakukan tes awal, siswa selanjutnya memberikan perlakuan atau pembelajaran menggunakan model *role playing*. Dalam pembelajaran menggunakan model *role playing*, hasil belajar siswa tes akhir (*posttest*) dengan nilai belum tuntas sebanyak 0 orang. Sedangkan hasil belajar siswa dengan nilai tuntas sebanyak 25 orang dengan nilai tertinggi didapatkan nilai 100 oleh Alboa Josyidwan dan Salwatun Nisa.

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang dipaparkan di atas maka penelitian yang telah dilakukan dengan judul pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada subtema 2 kelas II SD Negeri 094155 Rambung Merah dapat dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah melakukan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini tentu peneliti menemui kendala di lapangan, kendala tersebut adalah tidak adanya pembandingan dalam kelas lain yang tidak diterapkannya model *role*

playing pada Tema 1 Hidup Rukun Subtema 2 Hidup Rukun Dengan Teman Bermain dalam pembelajaran. Peneliti hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel pada penerapan model pembelajaran *role playing*. Sehingga untuk mengatasi kendala tersebut peneliti menggunakan metode *One-Group Pretest-Posttest Design* yang menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema 2 Hidup Rukun Dengan Teman Bermain kelas II SD Negeri 094155 Rambung Merah. Dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. maka H_a di terima yang berarti ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada subtema 2 Hidup Rukun Dengan Teman Bermain kelas II SD Negeri 094155 Rambung Merah. Dan dengan penggunaan model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar

siswa dengan ketuntasan belajar 72%
siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 .

DAFTAR PUSTAKA

- Alvioningsih, W. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Iv Sd Negeri 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros* (Doctoral Dissertation, Universitas Bosowa).
- Anomeisa, A. B., & Prasetyo, E. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Smk Santo Thomas Maumere Pada Pokok Bahasan Termodinamika. *Vektor*, 2(1).
- Arikunto, S. (2010). Metode Penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*, 173.
- Arisma, A. *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pegetahuan Sosial (Ips) Murid Kelas V Sekolah*.
- Astriani, V., Usman, N., & Puspita, L. (2018). Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 5(2).
- Cahyani, A. R. *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahny Keragaman Di Negeriku Pada Siswa Kelas Iv Sdn Kejayan 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral Dissertation, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan).
- Diba, F. (2018). *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 2 Palapa Bandar Lampung*.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Herliani, M. P., Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran Dan Implementasi Pendidikan Ham Dalam Perspektif Pendidikan Islam Dan Nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 403-414.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519-526.
- Lestari, P. I. (2021). *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Kelas Iv Mis An-Nur Bandar Khalipah* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Cendekia*, 9(02), 193-210.
- Soesilo, T. D., Kristin, F., & Setyorini, S. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Terhadap Kemandirian Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Peserta Didik Di Sma Dan Smk Kota Salatiga. *Satya Widya*, 37(2), 79-91.
- Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.

Sukatin, S., Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Indriani, W. (2022). Teori Belajar Dan Strategi Pembelajaran. *Journal Of Social Research*, 1(8), 916-921.

Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(2), 472-477

Sulistiyorini, E., & Kristin, F. (2017). Penerapan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1).

Sumarni, S. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Negeri 012 Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(2), 184-194.

Sumianto, S., & Aprinawati, I. (2021). Analisis Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Research Journal On Education*, 1(2), 71-82.

Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 129-136.

Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model Pbl Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356-363.

Wulandari, E. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn 2 Kampung Baru*.

Yusuf, R. F., Sumarwiyah, S., & Haryanti, E. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Online. *Jiip-*