

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP YP PGRI 4 MAKASSAR

SYAHRUNI KARIM

STKIP Pembangunan Indonesia Makassar

e-mail: syahruni.kr@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia. kelas VIII SMP YP PGRI 4 MAKASSAR. Pengumpulan data melalui teknik analisis kuantitatif yaitu teknik analisis data dengan menggunakan pengamatan langsung aktivitas siswa dan ketuntasan belajar dalam mengikuti pelajaran secara dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada materi sistem peredaran manusia pada siswa kelas VIII SMP YP PGRI 4 Makassar yaitu terdapat 13 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal pada siklus I atau sebanyak 37% sedangkan pada siklus II terdapat 31 siswa atau berjumlah 88% dari keseluruhan siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Hasil pengamatan langsung aktivitas siswa juga mengalami peningkatan mulai dari aspek aktif dalam diskusi, aktif dalam tanya jawab dan aktif memberikan kesimpulan dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses belajar mengajar di kelas memberikan dampak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah pada manusia.

Kata kunci: Pembelajaran *Role Playing*, hasil belajar, Sistem Peredaran Darah Manusia

ABSTRACT

This research is a classroom action research which aims to determine the effectiveness of the *Role Playing* learning model in improving student learning outcomes on the material of the human circulatory system. class VIII SMP YP PGRI 4 MAKASSAR. Collecting data through quantitative analysis techniques, namely data analysis techniques using direct observation of student activities and learning completeness in following lessons in two cycles, namely cycle I and cycle II. Based on the results of the study, it showed that the mastery of learning outcomes on the material of the human circulatory system in class VIII SMP YP PGRI 4 Makassar, namely there were 13 students who met the minimum completeness criteria in the first cycle or as much as 37% while in the second cycle there were 31 students or 88% of the total. overall students in using the *Role Playing* learning model. The results of direct observation of student activities also experienced an increase starting from the active aspect in discussion, active in question and answer and actively providing conclusions. Thus, it can be concluded that the application of the *Role Playing* learning model in the teaching and learning process in the classroom has an effective impact on improving student learning outcomes on system materials blood circulation in humans.

Keywords: *Role Playing* Learning, learning outcomes, Human Circulatory Syst

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki hakikat dasar dalam meningkatkan pengetahuan baik yang diperoleh dari lembaga formal maupun informal, arti pendidikan secara krusial sebagai upaya individu untuk mengasah kepribadiannya yang berlandaskan nilai dan norma dalam masyarakat serta kebudayaan, karena itulah pendidikan dari jaman dulu sampai saat ini sebagai tombak sepanjang perjalanan kehidupan manusia. Sejalan dari itu hakikat pendidikan menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya dalam pengembangan potensi diri seseorang dalam

kecerdasan spiritual, kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual. Menurut (Mulya, 2021) untuk mencapai tujuan hakikat pendidikan tersebut diawali melalui proses pembelajaran yang mendukung sehingga dapat berjalan dengan baik dan mampu bersaing secara. Pola pembelajaran saat ini adalah pembelajaran yang berbasis konstruktivisme yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan konsep yang dipelajari, sehingga fungsi guru hanya sebagai fasilitator dan siswa sebagai sumber informasi dalam memecahkan masalah. Senada dengan (Nelly, 2019) menjelaskan bahwa pembelajaran konstruktivisme memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan pengalaman belajarnya sehingga peserta didik mampu berpikir secara aktif, imajinatif dan merefleksi serapan teori dan model gagasan-gagasan sains.

Mata pembelajaran IPA biologi merupakan mata pelajaran yang membutuhkan hafalan hal ini disebabkan pertama, ilmu pengetahuan alam mencakup semua aspek kehidupan manusia dalam hal biotik dan non biotik. Kedua, adanya hubungan dengan ilmu-ilmu pengetahuan alam lainnya yaitu matematika, fisika dan kimia. Dalam hal ini menurut (Gede, 2015) bahwa pada lingkungan sekitar manusia memiliki komponen biotik dan abiotik yang saling mendukung antara satu dengan yang lainnya. Komponen biotik mencakup dari seluruh bagian makhluk hidup dalam suatu wilayah, sedangkan komponen abiotik mencakup bagian dari unsur fisika dan kimia atau unsur tidak hidup unsur ini dengan sendirinya akan membentuk suatu ekosistem dalam lingkungan. Pembelajaran IPA biologi tidak lepas dari lingkungan hidup meliputi kehidupan manusia dan hewan dalam menyampaikan pembelajaran IPA membutuhkan literasi, strategi dan model pembelajaran yang tepat agar peserta didik mampu menerima pelajaran dengan baik, proses kegiatan belajar mengajar berjalan secara aktif, tidak membosankan peserta didik, dan dapat memecahkan masalah. Sejalan dari itu menurut (Haya, 2019) dalam pembelajaran IPA setidaknya pendidik menerapkan salah satu atau beberapa model pembelajaran dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu model pembelajaran *Role Playing* yang memiliki banyak kelebihan jika diterapkan dalam mata pelajaran IPA diantaranya 1) peserta didik menjadi aktif, 2) peserta didik terlatih dalam bertindak kreatif, 3) peserta didik melakukan penyelidikan, 4) peserta didik menghayati perannya, 5) peserta didik bebas mengekspresikan penemuannya.

Berdasarkan observasi awal di SMP YP PGRI 4 Makassar sekolah ini merupakan sekolah dalam tahap berkembang dan turut mengikuti perubahan dalam tingkat satuan pendidikan yang terfokus pada perubahan-perubahan pola kuriulum dan pembelajaran serta berusaha meningkatkan kualitas belajar mengajar di kelas dengan menerapkan model dan strategi pembelajaran yang inovatif, aktif yang memicu kreatif siswa. Upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik pada SMP YP PGRI 4 Makassar maka sekolah tersebut membenahi kurikulum sekolah dan pendidik dituntut mampu menerapkan berbagai model dan strategi pembelajaran dalam kelas agar pengalaman belajar peserta didik berjalan secara aktif dan kreatif tidak berjalan monoton. Seiring dari itu hasil observasi awal dengan para guru SMP YP PGRI 4 Makassar khususnya guru mata pelajaran IPA Biologi pada materi sistem peredaran darah pada manusia terlihat bahwa sebagian besar guru masih menerapkan model dan strategi pembelajaran konvensional yang terpusat pada guru dengan alasan guru belum terbiasa menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan bahan materi ajar sehingga peserta didik merasa jenuh dan tidak aktif sehingga hasil belajar peserta didik terkesan biasa tidak mengalami peningkatan. Berdasarkan dari permasalahan yang ada maka penelitian ini perlu diadakan agar mampu memberikan keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII di SMP YP PGRI 4 Makassar dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada materi sistem peredaran darah pada manusia. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP YP PGRI 4 Makassar.

METODE PENELITIAN

Judul penelitian ini adalah Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart meliputi siklus I dan siklus II dimana masing-masing siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi / pengamatan, dan rekleksi (Epriliana, 2019). Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII yang terdiri dari 35 orang siswa. Adapun tempat pelaksanaan penelitian yaitu bertempat pada SMP YP PGRI 4 Makassar. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2021 sampai penelitian selesai dilaksanakan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi awal untuk mengetahui masalah yang sedang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, pemberian tes untuk mengetahui hasil belajar terhadap siswa kelas VIII SMP YP PGRI 4 Makassar, serta studi literatur yang berkaitan dengan penelitian. Adapun teknik analisis data dikelolah secara kualitatif yaitu dengan cara mengamati aktivitas serta hasil belajar peserta didik dan secara kuantitatif berupa presentase. Tolak ukur atau indikator dalam penelitian ini yaitu dilihat dari tercapainya kriteria ketuntasan minimum pembelajaran (KKM) di sekolah SMP YP PGRI 4 Makassar kelas VIII dengan materi sistem peredaran darah manusia sebanyak 70 dengan presentasi antara 70 – 79% kategori baik, kemudian data yang masuk dianalisis dengan cara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel.

HASIL & PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Prestasi Belajar Siswa

Hasil pada penelitian ini akan menjabarkan tujuan dari penelitian yaitu efektivitas penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran sistem peredaran darah manusia dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP YP PGRI 4 Makassar. Data hasil penelitian diperoleh dari lembaran instrument aktivitas peserta didik yaitu berupa observasi dan tes hasil belajar dalam bentuk pemberian soal. Dalam penelitian ini pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II berlangsung sebanyak 2 kali pertemuan pembelajaran. Adapun hasil prestasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Nilai	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah	2348	2930
Rata-rata	67.08	83.71
Nilai Tertinggi	95	100
Nilai Terendah	50	55
Tuntas KKM	13	31
Belum Tuntas	22	4
Presentase KKM	37%	88%

Sumber: Data Primer 2021

b. Aktivitas siswa

Aktivitas siswa erat kaitannya dengan aktivitas belajar selama proses kegiatan belajar berlangsung karena melibatkan seluruh aspek yang terdapat pada diri siswa meliputi tindakan dan perubahan perilaku siswa dalam memahami materi pembelajaran. Adapun hasil penelitian dari aktivitas siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II	
		P1(%)	P2 (%)	P1 (%)	P2 (%)
1	Aktif dalam diskusi	51	62	77	85
2	Aktif memberi dan menjawab pertanyaan	34	22	71	62
3	Aktif memberikan kesimpulan	24	40	71	71

Sumber: Data Primer 2021

1) Siswa aktif dalam diskusi

Pada siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa dalam kelompok diskusi memiliki persentase 51%, pertemuan kedua 62%. Pada siklus II diskusi kelompok dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yaitu bermain peran dimana pada siklus ini mengalami peningkatan dengan hasil pertemuan pertama 77% dan pertemuan kedua 85%.

2) Siswa aktif menjawab pertanyaan

Aktivitas siswa dalam memberi dan menjawab pertanyaan pada siklus I pertemuan pertama terdapat 34%, pertemuan kedua dengan persentase 22%. Pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* aktivitas siswa dalam memberi dan menjawab pertanyaan mengalami peningkatan yaitu pada siklus I terdapat 71% pada pertemuan pertama dan 62% pada pertemuan kedua.

3) Siswa aktif memberikan kesimpulan

Pada aspek ini siswa aktif dalam memberikan kesimpulan terdapat 24% pada siklus I pertemuan pertama dan sebanyak 40% pada pertemuan kedua, selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan pertama dengan persentase 71% dan pertemuan kedua 71%.

2. Pembahasan

Prestasi belajar peserta didik dapat diketahui setelah evaluasi penilaian dilaksanakan, hasil dari evaluasi tersebut dapat mengetahui mengenai tinggi dan rendahnya prestasi belajar peserta didik (Rahma, 2015). Berdasarkan tabel 1. hasil evaluasi pembelajaran siswa kelas VIII SMP YP PGRI 4 Makassar pada materi sistem peredaran darah manusia melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* menunjukkan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata perolehan nilai peserta didik mengalami kenaikan dari 67.08 pada siklus I menjadi 83.71 pada siklus II. Untuk perolehan nilai tertinggi dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yaitu terdapat perolehan nilai sebesar 95 pada siklus I dan sebesar 100 pada siklus II, sedangkan untuk nilai terendahnya terdapat perolehan nilai sebesar 50 pada siklus I dan 55 pada siklus II dalam hal ini juga mengalami peningkatan. Kemudian pada ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebanyak 13 siswa yang telah lulus memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase 37% dan mengalami peningkatan sebanyak 31 siswa pada siklus II dengan persentase 88%. Berdasarkan hasil evaluasi belajar siswa kelas VIII SMP YP PGRI 4 Makassar pada materi sistem peredaran darah pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan dan memotivasi siswa untuk belajar karena dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* siswa mendalami perannya dalam memecahkan masalah, berpikir dan menyimpulkan hasil perannya dengan demikian siswa secara langsung mampu memahami materi pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru sehingga fungsi guru hanya sebagai fasilitator dalam kelas. Hal ini searah dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahma (2015) menerangkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif peserta didik mampu memahami materi belajar dengan baik, selain itu guru memotivasi peserta didik agar lebih giat dan menginformasikan materi selanjutnya agar peserta didik siap untuk pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan hasil evaluasi peserta didik dengan menggunakan

model pembelajaran *Role Playing* pada kelas VIII SMP YP PGRI 4 Makassar terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II hasil penelitian ini sejalan hasil penelitian Firosalia (2018) yang mengatakan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar meskipun hasilnya berbeda-beda karena dipegaruhi oleh faktor internal dan eksternal belajar. Menurut Rika (2020) ada beberapa yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal meliputi yang ada pada diri peserta didik misal sakit pada saat tes berlangsung atau faktor keluarga dan faktor eksternal dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil aktivitas siswa kelas VIII SMP YP PGRI 4 Makassar materi sistem peredaran darah pada siklus I sebelum tindakan atau perlakuan belum mengalami peningkatan dikarenakan pada siklus I pada aspek keaktifan siswa dalam diskusi masih menerapkan metode pembelajaran konvensional ceramah dan tanya jawab sehingga termasuk dalam kategori "baik" sedangkan pada siklus II pertemuan pertama mengalami peningkatan aktivitas siswa dalam diskusi atau termasuk kategori penilaian "sangat baik". Selanjutnya aktivitas siswa dalam memberi dan menjawab pertanyaan pada siklus I pertemuan pertama dan kedua mendapatkan penilaian "kurang baik" hal ini disebabkan karena kurangnya minat belajar siswa dalam memperhatikan pelajaran sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan setelah pemberian tindakan pada pertemuan pertama dan kedua sehingga mendapatkan penilaian "baik". Kemudian pada aktivitas siswa dalam memberikan kesimpulan pada siklus I mendapatkan penilaian "kurang baik" hal ini dikarenakan banyak siswa yang ditemukan bermain dan bercerita sedangkan pada siklus II pertemuan pertama dan kedua setelah pemberian tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* mengalami peningkatan dengan penilaian "baik". Hasil aktivitas siswa tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Raran (2015) yang menjelaskan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* sebelum pemberian perlakuan aktivitas siswa masih terbilang pasif sedangkan aktivitas siswa pada kelas eksperimen mendapatkan respon "sangat baik" dari siswa terhadap model pembelajaran *Role Playing* disebabkan siswa tidak menjadi pasif semua terlibat dalam proses belajar mengajar. Peningkatan hasil aktivitas siswa ini juga serupa dengan hasil penelitian dari Eem (2017) yang menjelaskan bahwa aktivitas siswa pada siklus I sebelum tindakan mendapatkan interpretasi "cukup" dan setelah pemberian tindakan aktivitas siswa pada siklus II mendapatkan interpretasi "baik" dimana perubahan perilaku siswa dalam proses kegiatan belajar mengalami peningkatan.

Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan relevansi dengan penelitian lain dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada materi sistem peredaran darah kelas VIII SMP YP PGRI 4 Makassar efektif dapat meningkatkan hasil belajar dan juga aktivitas siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis penelitian maka dapat diberi kesimpulan bahwa sebagian besar guru yang ada di SMP YP PGRI 4 Makassar masih menerapkan pembelajaran secara konvensional melalui metode ceramah dan tanya jawab yang menyebabkan rendahnya keaktifan peserta didik di kelas dan hanya berpusat kepada guru sebagai sumber informasi pembelajaran, selain itu berdasarkan observasi peserta didik kurang memperhatikan pelajaran dan kurang aktif sehingga peserta didik merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian pada prestasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing* ini terlihat dari adanya peningkatan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diperoleh oleh siswa dari siklus I ke siklus II lebih dari 70%. Sedangkan untuk hasil aktivitas siswa juga mengalami peningkatan aktivitas mulai dari aktif dalam diskusi yang memperoleh respon "sangat baik", aktif memberi dan menjawab pertanyaan memperoleh respon penilaian "baik" dan aktif memberikan kesimpulan dengan perolehan respon "baik" dari siswa. Dengan demikian model pembelajaran menggunakan *Role Playing* khususnya pada materi sistem peredaran memberikan dampak efektif bagi siswa dalam kegiatan

proses belajar mengajar di kelas karena membuat siswa lebih aktif bertanggung jawab terhadap perannya masing-masing, namun kedepannya model pembelajaran *Role Playing* ini perlu dipadukan dengan teknologi sederhana maupun modern sesuai dengan perubahan zaman saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Amrah., Nurfaizah., Suarlin., Khaerunnisa., & Bahar. (2022). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Daring Terhadap Partisipasi Mahasiswa PGSD. *Jurnal Publikasi Pendidikan Volume 12 No.1.* <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/23968/0>

Epriliana, R. (2019). Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Peserta Didik Kelas Vb SD Muhammadiyah Condongcatur. *Jurnal JPSD Volume 10 No. 10.* <http://eprints.uad.ac.id/16820/>

Eem, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di Sd Negeri Setragalih Kecamatan Cibogo Kabupaten Subang. *Jurnal Biormatika Volume 4 No. 01.* <https://ejournal.unsub.ac.id/index.php/fkip/article/download/169/151>.

Firosalia, K. (2018). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Refleksi Edukatika Volume 8 No. 2.* <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/2356>

Gede., A. (2015). Analisis Keanekaragaman Dan Kemelimpahan Relatif Algae Mikroskopis Di Berbagai Ekosistem Pada Kawasan Intertidal Pulau Menjangan Bali Barat. *Jurnal Sains dan Teknologi Volume 4 No. 1.* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JST/article/view/4929>

Hikmatun, N. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Youtube Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi.* Skripsi Program Studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi. <http://repository.uinjambi.ac.id/8317/>

Haya, S. dkk. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Pada Mata Pelajaran MIPA.* Bandung: Media Sains Indonesia

Hamalik, Oemar. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: PT. Bumi Aksara

Khoirunnisa, Selv., & Wulan. (2016). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Ketrampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016.* Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung. Diakses di <http://digilib.unila.ac.id>

Mulya., Y., Lili., S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ainara Volume 2 No. 3.* <https://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/89>

Nelly, dkk. (2019). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.* Yogyakarta: Deepublish.

Rahayu, D.P. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Di Kelas III Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Primary Education. Volume 1 No. 2.* <https://ejournal.unmus.ac.id/index.php/primary/article/view/1464>

Rahma, T., Sigid, S., Esti, S. (2015). Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture And Picture Dengan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bantarkawung. *Jurnal Geoedukasi Volume IV No. 2.* <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/GeoEdukasi/article/view/524>

Raran, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Model Role Playing dengan media video terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pedagogy Volume 02 No. 01.* <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/78>

Rika., K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Journal Universitas Pahlawan* Volume 2 No. 1.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/582>

Rusman, (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Suarsana, I. B. P., Lasmawan, W., & Marhaeni, A. A. I. N. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Volume 3 No.1.
<https://www.neliti.com/id/publications/120189/pengaruh-metode-pembelajaran-bermain-peran-berbantuan-asesmen-kinerjaterhadap-ha>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sumandi, (2020). *Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.