

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

Author:

Destri Rosanni Sitanggang¹
Nancy Angelia Purba²
Esti Sirait³

Affiliation:

Universitas HKBP Nommensen
Pematang Siantar^{1,2,3}

Corresponding email

destrirosannisitanggang@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 2023-10-26
Accepted: 2023-11-11
Published: 2023-11-11



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam, mengaktualisasikan potensi tersebut dapat memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan yang sebenarnya baik melalui kesadaran dirinya sendiri maupun dengan bantuan orang lain. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa pada SD Negeri 122381 Ragi Pane tema 3 subtema 2 pembelajaran 3 diperoleh nilai rata-rata *pretest* tergolong rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata *posttest*. Dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada tema 3 subtema 2 pembelajara 3 diperoleh perkembangan hasil belajar yang sangat signifikan. Pada saat pemberian *pretest* dan *posttest* dimana rata-rata *pretest* 52,66 dan rata-rata *posttest* 84,66 sedangkan pada uji t sig(2-tailed) sebesar 0,000 dimana t_{hitung} sebesar 17,147. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dilihat dari nilai *posttest* siswa yang meningkat. Pada uji t sig(2-tailed) sebesar 0,000 dimana t_{hitung} sebesar 17,147. dan t_{tabel} dengan taraf berjumlah df berjumlah 29 t_{tabel} berjumlah 2,045 dengan taraf signifikansi 0,05. Sehingga diperoleh $17,147 > 2,045$. Ha diterima dan H_0 ditolak maka terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di UPTD SD Negeri 122381 Pematang Siantar.

Kata kunci: Hasil Belajar; IPS; Model Pembelajaran; Pengaruh; Role Playing.

Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya adalah salah satu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu-individu guna menggali dan mengembangkan bakat serta kepribadian. Kualitas individu dapat mempengaruhi kualitas dari kelompok sosial yang merupakan kesatuan seperti halnya suatu bangsa, semakin baik kualitas suatu masyarakat maka demikian pula halnya dengan kemajuan suatu bangsa.

Untuk dapat menjadi individu yang berkualitas, diperlukan belajar. Belajar merupakan suatu proses usaha yang baru sebagai hasil dari pengalaman serta interaksi dengan lingkungan. Lingkungan sosial yang baik dapat menjadi tempat untuk dapat belajar dan berkembang menjadi individu yang berkualitas.

Peningkatan kualitas diri siswa merupakan salah satu tujuan utama dalam pelaksanaan pendidikan, berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan suatu upaya aktif dalam mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa hingga negara. Dalam peningkatan kualitas dari suatu pendidikan diperlukan sumber daya manusia yang mampu menunjang kualitas, salah satunya guru. Guru

berperan sebagai pendidik, pembimbing, mengarah, pelatih, membantu perkembangan siswa dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik serta membantu mengembangkan potensi diri pada siswa, maka dari itu guru diharapkan mampu mendididik dan meningkatkan kualitas diri siswa sesuai dengan kemampuan dan identitasnya.

Namun dalam peningkatan kualitas pendidikan khususnya di Indonesia, tentunya tidak lepas dari berbagai masalah. Masalah pendidikan di Indonesia secara umum meliputi; akses terbatas ke pendidikan, ketimpangan pendidikan, kualitas guru dan tenaga pendidik, kualitas fasilitas dan infrastruktur, dan kesenjangan digital. Akibat dari permasalahan pendidikan secara umum mengakibatkan dampak negatif terhadap dunia pendidikan di Indonesia salah satunya ialah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran kerap ditemui bahwa anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan menjadikan sebuah pelajaran tersebut menjadi bermakna. Hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran di kelas masih bersifat *textbook oriented* yaitu menyampaikan materi yang hanya sesuai dengan apa yang tertulis dalam buku sehingga terkesan kurang menarik dan membosankan bagi siswa, keadaan ini akan merugikan terhadap keberhasilan siswa bila tidak segera dibenahi. Sementara salah satu proses pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah yaitu untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap (N. Purba , 2021).

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjaddi warga negara yang bertanggung jawab. Pembelajaran kondusif terjadi ketika interaksi belajar yang tidak didominasi guru, tetapi guru harus menjadi fasilitator, pembimbing dan memberikan motivasi dalam pembelajaran. Guru yang berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, yakni guru yang mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif karena pembelajaran yang efektif dapat berpengaruh terhadap perkembangan pikiran dan hasil belajar siswa.

Salah satu karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar adalah ingin selalu bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara menyeluruh, di antaranya aspek perkembangan sosial, emosi dan kepribadian. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengoptimalisasikan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam, mengaktualisasikan potensi tersebut dapat memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan yang sebenarnya baik melalui kesadaran dirinya sendiri maupun dengan bantuan orang lain.

Banyak bergerak merupakan bagian dari karakteristik siswa sekolah dasar. Pada umumnya anak pada tingkat sekolah dasar dalam proses perkembangan dan pertumbuhan akan sering bergerak. Di dalam suatu kelas, siswa Sekolah Dasar dapat duduk dengan tenang paling lama 20-30 menit, setelahnya sudah mulai bergerak karena memang kebutuhannya adalah bergerak (Dr. Hj. Khadijah, 2017).

Dalam proses belajar dan mengajar, guru perlu mengevaluasi dan menganalisa karakteristik serta motivasi diri dari siswa guna merancang kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, dan siswa perlu berkomunikasi dengan guru guna menyampaikan opini serta perasaannya kepada guru maupun teman sebaya. Siswa yang memiliki rasa sosial yang baik, mampu bekerja sama dalam tim, membangun kelompok sosial, dan cenderung menjadi sosok yang bijaksana dalam mengambil tindakan dan sikap terhadap orang lain, sebaliknya siswa yang memiliki rasa sosial yang kurang baik akan cenderung enggan untuk mengungkapkan opini dan meminta bantuan, sulit bersimpati maupun berempati dan kesulitan menyesuaikan diri baik kepada teman sebayanya maupun kepada guru.

Salah satu mata pelajaran yang diampu oleh siswa tingkat sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dalam tingkat sekolah dasar IPS mengkaji suatu peristiwa maupun fenomena, sejarah dan dunia, ekonomi dan sosiologi. Peranan ataupun sikap siswa akan diasah dan dibentuk melalui pembelajaran IPS,

karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan antara satu dan lainnya. Pembelajaran IPS dapat menjadi bekal bagi siswa agar memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif dan kooperatif. Hal ini membuat pembelajaran IPS memiliki peranan yang cukup besar dalam keberhasilan siswa mengikuti perkembangan IPTEK dan membentuk pikiran positif. Dalam kegiatan pembelajaran terkhususnya pembelajaran IPS, hubungan yang positif antar guru dan siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, namun kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada guru kurang efektif dalam meningkatkan hubungan tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada guru terkhususnya model pembelajaran konvensional, sebagian besar tugas dari siswa adalah menulis catatan dan tugas, yang mana ketika guru tidak memberikan perhatiannya kepada siswanya seperti menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, penggunaan media pembelajaran, menerapkan metode pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran, maka siswa akan merasa jenuh dan malas belajar sehingga hal tersebut akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru sebaiknya menggunakan model dan metode ajar yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian hasil maksimum yang dicapai oleh siswa setelah mempelajari materi tertentu. Pencapaian itu ialah pencapaian kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Menurut (N. Purba, 2022) dalam mencapai hasil belajar yang optimal diperlukan keterlibatan maupun partisipasi yang tinggi dari peserta didik seperti umpan balik, keterlibatan tindakan dan tanggung jawab. Dengan perancangan pembelajaran di kelas seperti menerapkan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena model pembelajaran yang tepat akan membuat guru dan siswa sama-sama terlibat dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPTD SD Negeri 122381 Pematang Siantar, peneliti mendapati bahwasannya kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru cenderung lebih berpusat kepada guru sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, padahal dalam proses pembelajaran siswa diharuskan lebih aktif. Kemudian minat baca siswa yang minim yang ditandai dengan masih adanya siswa yang belum bisa membaca. Permasalahan tersebut terjadi dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak memiliki minat dan mudah jenuh dalam belajar.

Studi Literatur

Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model *role playing* (bermain peran). Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa, fokus belajar siswa, karena siswa dilatih untuk memerankan materi secara langsung, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan tanpa membuat siswa merasa bosan, dikarenakan menerapkan konsep pembelajaran belajar sambil bermain yang sangat cocok untuk karakteristik siswa sekolah dasar. Pada umumnya hasil belajar dilihat dari tiga aspek, yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Secara garis besar seorang siswa dikatakan berhasil mencapai tujuan pembelajaran jika menunjukkan perubahan pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Model pembelajaran *role playing* adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan peran dengan menempatkan diri mereka dalam situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai keyakinan mereka sendiri dan orang lain (Andriyani et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat (Basri, 2017) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran yang mana siswa dapat

mengekspresikan materi, memberikan pendapat, serta membuat siswa dapat tampil secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, di antaranya yaitu:

Tabel 1 Penelitian yang Relevan

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tahun Penelitian	Hasil Penelitian
Febri	Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa	2020	<p>Peserta didik akan merasa cepat bosan, jenuh ketika proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah/konvensional. Hal ini dibuktikan dengan distribusi nilai rata-rata pretest kelas VA yaitu 56,82, dan nilai rata-rata pretest VB yaitu 51,14;</p> <p>Peserta didik lebih aktif dan mempunyai pengalaman pembelajaran yang baru ketika proses pembelajaran menggunakan metode role playing Hal ini dibuktikan dengan distribusi nilai rata-rata posttest kelas VA yaitu 84,09, dan nilai rata-rata posttest VB yaitu 77,50;</p> <p>Penggunaan metode role playing sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya uji hipotesis menggunakan uji t (paired sampel t test) dapat diketahui bahwa nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $19.566 < 2.021$ dengan taraf Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$. Hal ini membuktikan bahwa artinya terdapat pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 3 Sidorejo Lampung Selatan.</p>
Rifka Hutagaol	Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 124391 Pematang Siantar	2023	<p>Hasil penelitian dan analisis data perolehan nilai rata-rata pretest sebesar 55,06 sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 85,2. Hasil pengujian hipotesis pada uji N-gain memperoleh hasil n-gain score sebesar 0,70 dengan kategori sedang atau cukup efektif. Berdasarkan perolehan data pretest dan posttest dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.</p>

Beberapa penelitian di atas memiliki relevansi dengan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh

<p>Ramadhani Aulya Putri, Sugiyono, Tahmid Sabri</p>	<p>Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD</p>	<p>2019</p>	<p>Hasil analisis uji t menggunakan rumus Polled varian diperoleh thitung sebesar 2,255 dan ttabel ($\alpha = 5\%$ dengan dk = 53) sebesar 2,007. Karena <i>thitung</i> (2,255) > <i>ttabel</i> (2,007), maka terdapat pengaruh penerapan model role playing terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota (2) berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan rumus effect size diperoleh ES sebesar 0,62. Kriteria besarnya effect size berada pada kategori sedang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model role playing memberikan pengaruh (efek) yang sedang terhadap peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Negeri 66 Pontianak Kota.</p>
--	--	-------------	--

peneliti yaitu terletak di variabel X yang sama-sama merupakan Model Pembelajaran *Role Playing* dan juga variabel Y yaitu Hasil Belajar. Adapun perbedaan antara penelitian relavan di atas dengan rencana penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu materi pelajaran dan subjek penelitian serta lokasi penelitian.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design*. Jenis penelitian ini belum merupakan jenis penelitian eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan *pretest* sebelum penerapan dan *posttest* setelah dilakukan penerapan. Peneliti hanya menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan ilmiah untuk meneliti populasi atau sampel tertentu yang berlandaskan filsafat positivisme, yaitu filsafat yang memandang suatu gejala atau fenomena yang dapat diklasifikasikan, relatif, tetap, konret, teramati, terukur dan hubungan gejala bersifat sebab akibat.

Hasil

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* sampai berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov^a* pada program SPSS 21 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 Uji Normalitas

<p>Tests of Normality</p>

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.155	30	.062
Posttest	.155	30	.064
Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan tabel 2 hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,064 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi normal.

Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t untuk mengukur perbedaan model terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, untuk menguji hipotesis digunakan Uji Paired Sample T-Test yang merupakan uji statistik parametrik.

Tabel 3 Uji T

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	32,000	10,222	1,866	28,183	35,817	17,147	29	.000

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diperoleh sig(2-tailed) sebesar 0,000 dimana t_{hitung} sebesar 17,147 dan t_{tabel} dengan taraf df berjumlah 29 t_{tabel} berjumlah 2,045 dengan taraf signifikansi 0,05. Sehingga diperoleh $17,147 > 2,045$, ini mengartikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa pada subtema 2 makanan sehat.

Pembahasan

Berdasarkan hasil belajar *pretest* siswa dapat diketahui bahwa nilai terendah sebesar 30, nilai tengah 55 dan nilai tertinggi 65. Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 52,66. Melihat dari hasil yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* tergolong rendah. Selanjutnya hasil *posttest* dengan nilai terendah sebesar 75, nilai tengah 85 dan nilai tertinggi 95. Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 84,66. Jadi setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Maka dapat disimpulkan berdasarkan data nilai sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan mengalami kenaikan angka dari 52,66 menjadi 84,66.

Setelah melakukan uji deskriptif peneliti juga melakukan uji prasyarat analisis. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas data, uji hipotesis yaitu uji-t. Pada uji normalitas dihitung menggunakan bantuan program SPSS 21, dengan signifikansi *Kolmogorov Smirnov*^a dimana jika nilai signifikansi (sig) untuk semua data $> 0,05$ dinyatakan normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ berdistribusi tidak normal. Berdasarkan data yang didapat bahwa signifikansinya $84,66 > 0,05$ yang dimana hasilnya lebih besar, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, untuk menguji hipotesis digunakan uji *paired sample T-Test* yang merupakan uji statistik parametrik. Uji ini menggunakan bantuan program SPSS 21 dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima dan begitu pula sebaliknya. Berdasarkan hasil yang ditaraf signifikansinya $0,00 < 0,05$. Maka kesimpulannya adalah H_a diterima yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di UPTD SD Negeri 122381 Pematang Siantar.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan ini peneliti memberikan kesimpulan dari rumusan masalah dan hipotesis serta hasil penelitian yang didapatkan lalu dilakukan pembahasan dari seluruh kegiatan penelitian yang dilakukan mengenai Pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di UPTD SD Negeri 122381 sebagai berikut:

- a. Pada SD Negeri 122381 Ragi Pane tema 3 subtema 2 pembelajaran 3 diperoleh nilai rata-rata *pretest* tergolong rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata *posttest*.
- b. Dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada tema 3 subtema 2 pembelajara 3 diperoleh perkembangan hasil belajar yang sangat signifikan, dimana pemberian *posttest* mendapat hasil belajar yang tergolong tinggi.
- c. Pada saat pemberian *pretest* dan *posttest* dimana rata-rata *pretest* 52,66 dan rata-rata *posttest* 84,66 sedangkan pada uji t sig(2-tailed) sebesar 0,000 dimana t_{hitung} sebesar 17,147. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa adanya perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest*, hal itu membuktikan adanya pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dilihat dari nilai *posttest* siswa yang meningkat.
- d. Pada uji t sig(2-tailed) sebesar 0,000 dimana t_{hitung} sebesar 17,147. Dan t_{tabel} dengan taraf berjumlah df berjumlah 29 t_{tabel} berjumlah 2,045 dengan taraf signifikansi 0,05. Sehingga diperoleh $17,147 > 2,045$.
- e. H_a diterima dan H_0 ditolak maka terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di UPTD SD Negeri 122381 Pematang Siantar.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti dapat mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Sekolah
Kiranya sekolah menggunakan model pembelajaran yang bermacam-macam agar proses pembelajaran tidak membosankan sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
- b. Guru
Kepada pendidik agar kiranya menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sebagai model alternatif dalam menunjang materi ajar agar tersampaikan dengan baik.
- c. Peneliti
Diharapkan peneliti dapat mengembangkan penelitian ini dengan lebih memahami model pembelajaran *Role Playing* dengan lebih dalam.

Referensi

- Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Model Role Playing dengan Permainan Tradisional Pasaran terhadap Kemampuan Numerik Siswa. *MANAZHIM*, 5(1), 323–334.
- Arikunto, & Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineke Cipta.
- Basri, H. (2017). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 38–53.
- Dewi, C., & Rohmanurmeta, F. M. (2019). *Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar*. Unipma Press.
- Khadijah, M. Ag. , dan A. S. Pd. I. , M. P. (2017). *BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI* (A. Muhammad Yunus Nasution, Ed.; Desember 2017). PERDANA PUBLISHING.
- Dwistia, H., Latif, S., & Widiastuti, R. (2013). Hubungan interaksi sosial peserta didik dengan prestasi belajar. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 2(3).
- Gulo, F. A., Napitupulu, R. P., & Sidabutar, Y. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Kelas V SD Negeri 097319 Siopat Suhu, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4242-4353.
- Hanifa, D., Robandi, B., & Mulyasari, E. (n.d.). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III SD MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DI BANDUNG. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 131–138.
- Hendracipta, N. (2021). *Model Model Pembelajaran SD*. Multikreasi Press.
- Hutagaol, R. S., Sirait, J., Thesalonika, E., & Sihite, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 124391 Pematang Siantar. *Journal On Education*, 6(1), 2915-2923
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- Musbikin, I. (2021). *Penguatan Karakter Gemar Membaca, Integritas dan Rasa Ingin Tahu*. Nusamedia
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72.
- Nurhandayani. (2021). PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SD. *Nubin Smart Journal*, 1(1), 2021. <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj>
- Purba, N. (2022). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, INTELECTUAL) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA. *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Teknologi*, 2(1), 78–80.
- Omeri, N. (2015). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana*, 9 (3).

- Purba, N. A., & Sihombing, V. T. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Menulis Puisi dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi (3D) Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2).
- Rahmad, P. :, & Kunci, K. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar INFORMASI ARTIKEL. *OKTOBER*, 2(1).
- Saputra, T. A. (2009). Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Berbasis pembelajaran Tematik. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 1(2).
- Shudur, M. (2019). Manfaat belajar kelompok dalam Meningkatkan Prestasi belajar siswa. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 4(2), 328–346.
- Sukreni, N. N., Ganing, N. N., & Putra, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 2(1).