

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA SUBTEMA HEBATNYA CITA-CITAKU
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Anggralita Sandra Dewi
email: akusandradewi1989@gmail.com
STKIP PGRI SIDOARJO

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Kalirungkut IV Surabaya. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan bentuk desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah soal-soal hasil belajar. Uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov Smirnov*, sedangkan uji homogenitas dan pengujian hipotesis menggunakan rumus *Independent Sample t test* dengan hasil kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh nilai sig. sebesar $0,000 < \alpha 0,05$ dan $t_{hitung} (7,372) < t_{tabel} (1,684)$ dengan nilai *mean* sebesar 59.8500 dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran langsung yaitu 48,9000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Hasil belajar, Subtema hebatnya cita-citaku

Abstract

This study aimed to identify the effect of the use of the role playing method toward the learning outcomes of the fourth grade students at the SDN Kalirungkut IV Surabaya. The type of the research was experimental research with pretest-posttest control group research design. The instruments used to collect the data were question of learning outcomes. Kolmogorov Smirnov test was used as data normality test and the formula of independent sample t-test as homogeneity test and hypothesis testing with the results showing that the two classes were normally distributes and homogeneous. The test results of hypothesis showed that the students in the experimental class was better than that in the control class. This was shown by the sig. value of $0,000 < \alpha 0,05$ and $t\text{-test} (7.372) < t\text{-table} (1.684)$ with a mean value of 59.8500 compared with the results of the student learning using lecture method which was 48.9000. It be concluded that the role playing method can improve learning outcomes of the students significantly.

Keywords: *role playing method, learning outcomes, Subthema Hebatnya Cita-Citaku*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) adalah sebuah tahap awal untuk melanjutkan belajar ke jenjang yang lebih tinggi, juga merupakan bekal hidup ketika bergaul di

masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan di SD disinyalir belum menunjukkan indikasi ke arah pembelajaran yang mandiri yang mampu menyadarkan peserta didik bahwa

hakikat dia belajar di sekolah adalah sebagai modal awal dalam pergaulan di masyarakat.

Kurikulum 2013 tidak mengenal bidang study atau satuan mata pelajaran namun rangkaian mata pelajaran disusun menjadi unit yang terorganisir menjadi bentuk tematik. Batasan antar mata pelajaran sudah lebur dan menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi tema yang terintegrasi. Tema merupakan alat untuk mengedepankan konsep yang akan di berikan kepada peserta didik.

Dalam implementasi pendidikan, guru merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses kegiatan pembelajaran sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan tergantung pada guru. Oleh sebab itu upaya proses pendidikan harus dimulai dari pembenahan kemampuan guru dalam mengajar, guru tidak hanya memiliki jenjang pendidikan yang tinggi tetapi dituntut untuk menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu kemampuannya yaitu guru merancang suatu pembelajaran dengan menggunakan metode atau strategi yang tepat sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai. Metode pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil (Depdiknas, 2002: 1).

Cita-cita merupakan hak setiap individu. Seseorang berhak menentukan cita-citanya kelak. Dalam kurikulum 2013 siswa difasilitasi seluas luasnya dalam mengenal

dan mempelajari cita-citanya, karena pada subtema hebatnya cita-citaku ini siswa akan terbantu membuka wawasan terhadap beberapa jenis cita-cita menurut impian dan pengetahuannya. Siswa disini akan dibantu dalam pencarian sebuah cita-cita yang nantinya akan membantu siswa dalam menentukan cita-cita apa yang akan mereka gantungkan. Cita-cita bukan hanya sekedar keinginan tetapi juga tanggung-jawab dalam menjalankannya. Sehingga wawasan yang memadai terhadap cita-cita yang mereka gantungkan menjadi sangat penting dan harus dipelajari. Dalam penilaian pembelajaran, akan dilakukan secara komprehensi/holistik meliputi aspek kognitif dan keterampilan sosial siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan guru kurang sesuai dengan materi yang diajarkan. Selama pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan metode ceramah dan sesekali bertanya jawab dengan siswa. Hal ini mengakibatkan siswa melakukan kegiatannya sendiri-sendiri dan cepat bosan. Siswa tidak diajak berpartisipasi secara langsung sehingga akan membuat siswa merasa cepat bosan. Dalam hal ini, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami makna cita-cita yang sesungguhnya, takutnya apa yang ada dibayangkan mereka kurang sesuai dengan

kenyataan di lapangan sehingga diharapkan pemilihan metode disini akan membantu siswa dalam memahami peranan hebatnya sebuah cita-cita. dalam pembelajaran siswa harus aktif karena tanpa adanya aktivitas keterampilan sosial, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi (Sardiman, 2001: 81).

Masalah yang dirasa harus segera mendapat perhatian yaitu pemilihan metode pembelajaran yang harusnya banyak melibatkan keterampilan sosial siswa. Banyak sekali pilihan metode pembelajaran, namun peneliti lebih memilih melakukan penelitian tentang adanya pengaruh metode *role playing* dalam mengaplikasikan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diberikan. Penggunaan metode dapat membantu melancarkan proses belajar mengajar serta pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari uraian tersebut maka peneliti berkeinginan melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar.” Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada subtema hebatnya cita-citaku di kelas IV Sekolah Dasar?”. Dari masalah umum tersebut maka dapat dijabarkan menjadi rumusan masalah khusus yang disajikan

sebagai berikut: (1) Berapa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar? (2) Berapa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar? Apakah terdapat pengaruh hasil belajar antara peserta didik yang diajar dan tidak diajar dengan menggunakan metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar?

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk (1) Mengetahui Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. (2) Mengetahui Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. (3) Mengetahui Pengaruh hasil belajar antara peserta didik yang diajar dan tidak diajar dengan menggunakan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar

siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar.

Metode *role playing* merupakan penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Melalui metode ini dapat dikembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikannya (Djamarah, 2000: 199). Metode ini bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani dikalangan siswa di kelas (Hamalik, 1999:48). *Role playing/* bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu. Menurut Sudjana (2009: 89), metode *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial.

Dalam setiap kegiatan dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa memperhatikan hasil akhir (Elizabeth Hurlock, 1987: 320). Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan siswa (Djamarah,2000: 1999). Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar

merupakan hasil dari sebuah interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia bisa berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Winkel,1996:51). Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut: (a) faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis, (b) faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Penilaian hasil belajar sebaiknya diikuti tindak lanjut. Maka perlu dicatat kemajuan hasil belajar siswa sehingga hal tersebut dapat bermanfaat sebagai acuan pengajaran yang akan datang sebagai bahan penyempurnaan, memperbaiki kelemahan, dan memberikan bimbingan kepada siswa yang memerlukan (Sudjana, 2012).

Sub adalah sebuah bagian dari suatu tema, sedangkan pengertian tema itu sendiri

merupakan amanat utama yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca melalui karangannya. Dalam karang mengarang, tema adalah pokok pikiran yang mendasari karangan yang akan disusun menjadi sebuah tulisan. Sumber-sumber untuk menulis sebuah tema datangya bisa lewat mana saja , kapan saja, dan dimana saja antara lain yaitu sebagai berikut: (a) Sumber pengalaman kita ataupun orang lain, (b) sumber-sumber pengamatan, (c) sumber-sumber imajinasi, (d) hasil dari penalaran kita

Sedangkan pengertian cita-cita itu sendiri adalah suatu harapan dan impian seseorang terhadap masa depannya. Sebuah cita-cita memiliki misi yang diharapkan misi itu dapat membawa dampak baik bagi diri sendiri maupun oranglain. Sehingga cita-cita yang diimpikan oleh siswa memiliki stimulus yang tinggi dalam mendukung ketercapaian cita-cita tersebut.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian tentang pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa subtema hebatnya cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen, variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang (mungkin) menyebabkan, memengaruhi, atau berefek pada *outcome* (Cresswell, 2012: 77).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing*. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel-variabel yang bergantung pada variabel-variabel bebas. Variabel dalam terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Alasan peneliti menggunakan metode eksperimen karena melihat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar adalah bentuk penelitian menggunakan *pretest-posttest control group design*. “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai test atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang dimiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian”. Sejalan dengan itu, menurut Sugiyono (2010: 61). Disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN Kalirungkut IV Surabaya yang berjumlah 40 orang.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik pemberian tes. Teknik ini adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada

objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang terjadi. Teknik observasi digunakan untuk mendapatkan data hasil pengamatan. (1) Observasi dilakukan peneliti dengan menggunakan instrumen yang sama pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. (2) Pemberian tes pada penelitian ini yang menjadi responden adalah siswa kelas IVA dan kelas IVB SDN Kalirungkut IV yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemberian tes dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Tes diberikan dalam dua tahap yaitu pada tahap *pretest* dan *posttest*. Tes pada tahap *pretest* yaitu diberikan sebelum pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan tes pada tahap *posttest* pada kelas eksperimen dilakukan setelah mendapat perlakuan (menerapkan metode *role playing*) dan tes pada tahap *posttest* pada kelas kontrol (tidak mendapat perlakuan).

Untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini dan untuk membuat kesimpulan yang tepat maka perlu dilakukan pengolahan data. Pengolahan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut: (a) Untuk menjawab sub masalah pada no 1 dan 2, analisis data dilakukan dengan cara menghitung rata-rata hasil belajar siswa pada

kelas eksperimen dan kontrol dengan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum N}{N}$$

X = mean (rata-rata)

$\sum X$ = jumlah skor siswa

N = jumlah siswa

(Nurgiyantoro, dkk, 2009: 64)

Pada uji asumsi analisis yang akan dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Data yang diuji normalitasnya diambil dari beda nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran yang digunakan dalam penelitian ini. Mengetahui apakah datanya berdistribusi normal atau tidaknya digunakan rumus Chi Kuadrat (Arikunto, 1989:389), yaitu:

$$x^2 = \frac{\sum (f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

x^2 = chi kuadrat

f_o = frekuensi yang ada

f_h = frekuensi yang diharapkan

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang variannya sama. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Fisher (Arikunto, 1989:396), yaitu:

$$F = \frac{S1^2}{S2^2}$$

Keterangan:

F = nilai uji F

S_1^2 = varian terbesar

S_2^2 = varian terkecil

Adapun kriteria pengujian uji homogenitas adalah:

Jika $F_h < F_t$, dimana data memiliki varian yang homogen, maka H_0 diterima. Jika $F_h > F_t$, dimana data memiliki varian yang tidak homogen, maka H_0 ditolak.

(b) Untuk menjawab sub masalah pada no 3 dan hipotesis dalam penelitian ini, data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol akan dianalisis menggunakan statistik parametrik dengan rumus *t-test* sebagai berikut:

$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{n_1}\right)\left(\frac{s_2}{n_2}\right)}}$	<p>KETERANGAN : \bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1 \bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2 s_1 = Simpangan baku sampel 1 s_2 = Simpangan baku sampel 2</p>
<p>s_1^2 = Varians sampel 1 s_2^2 = Varians sampel 2 r = Korelasi antara dua sampel</p>	

Untuk menggunakan rumus tersebut, perlu dicari terlebih dahulu korelasi *role playing* dengan hasil belajar siswa siswa pada subtema hebatnya cita-citaku kelas IV di Sekolah Dasar pada *pretes* dan *postes*. Yang diuji adalah perbedaan O1 dan O2 (kelas eksperimen) dengan O3 dan O4 (kelas kontrol), jika terdapat perbedaan di mana O1 dan O2 lebih besar daripada O3 dan O4 maka penggunaan metode *role playing* dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun sebaliknya bila O3 dan O4

lebih besar daripada O1 dan O2 maka penggunaan metode *role playing* berpengaruh negatif. Untuk menggunakan rumus tersebut, maka dicari terlebih dahulu korelasi hasil belajar dengan menggunakan *role playing* dan pembelajaran yang tidak menggunakan *role playing* yang dikorelasikan adalah nilai total

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 40 orang dengan rincian 20 orang di kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan 20 orang di kelas IVB sebagai kelas kontrol. Dari sampel tersebut diperoleh data skor *pre-test* dan *post-test* siswa yang meliputi: (1) Uji Normalitas digunakan untuk menguji data apakah mempunyai sebaran normal atau tidak. Uji normalitas data hasil belajar subtema hebatnya cita-citaku dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 17.00 for windows dengan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi (α) 0,05. (2) Uji Homogenitas Untuk menguji perbedaan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, digunakan uji *Independent sample t test*. Sebelum dilakukan *Independent sample t test*, perlu diketahui uji homogenitas varians.

Hasil analisis menunjukkan jumlah data valid ada 40 terdiri dari 20 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Nilai rata-rata 48,9800 untuk Siswa pada kelas kontrol dan 59,8400 untuk kelas eksperimen. Standar deviasi pada kelas kontrol 4,41191 untuk kelas kontrol dan 4,96694 untuk kelas eksperimen. Diperoleh F sebesar 0,272 dengan nilai signifikan (0,605) $< \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima, berarti kedua sampel memiliki varian yang sama (homogen). Hasil analisis dengan uji *Independent Sample T test* sampel independen diperoleh sig. sebesar $0,000 < \alpha$ 0,05 dengan t sebesar 7,372, kemudian hasil t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} untuk uji satu pihak dimana t_{tabel} 1,684 (N=40) karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti hasil kedua sampel berbeda secara signifikan.

Berdasarkan hasil di atas, maka telah terbukti bahwa rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen lebih baik secara signifikan. Ini berarti hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada subtema hebatnya cita-citaku lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah.

Dapat diketahui bahwa kedua kelompok data yang diuji yaitu kelompok siswa dengan menggunakan metode ceramah (kelas kontrol) dan kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan metode *role playing*

(kelas eksperimen), dari tabel nilai signifikasinya masing-masing sebesar 0,673 dan 0,784, karena kedua kelompok pengujian tersebut memiliki nilai signifikan $> 0,05$ atau $> 5\%$ maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada masing-masing kelompok adalah berdistribusi normal.

Berdasarkan dari tabel uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,687. Karena angka signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians sampel adalah homogen. Sementara dari tabel 4.3 terlihat bahwa nilai *mean* hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan metode *role playing*. Dapat dilihat dari nilai *mean* hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada subtema hebatnya cita-citaku yaitu pada kelas eksperimen sebesar 59.8400, sedangkan siswa yang belajar tanpa menggunakan metode *role playing* pada subtema hebatnya cita-citaku yaitu pada kelas kontrol sebesar 48.9800. Dari hasil uji t dapat dilihat pada tabel 4.17 diperoleh hasil $t_{hitung}=7,372$ dengan signifikansi sebesar 0,0000. Karena signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jadi hasil belajar siswa kelas IV SD pada subtema hebatnya cita-citaku pada pembelajaran 1 dan 2 yang menggunakan metode *role playing* lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan hasil belajar

siswa tanpa menggunakan metode *role playing* (ceramah).

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa, Metode *role playing* juga mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini karena siswa mempunyai tanggung jawab dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperolehnya pun meningkat. Berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah sebelum dan sesudah pembelajaran tidak terlihat perbedaan inilah yang signifikan. Pembelajaran dengan metode *role playing* lebih mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar dibanding pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah.

Penelitian ini hanya meneliti tentang pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa, sehingga untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti dengan variabel yang sama diharapkan lebih dikembangkan lagi variabelnya dengan menggunakan materi yang berbeda sehingga hasil belajar dapat dilihat dari beberapa materi dan penunjang lain yang mempengaruhinya

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 1989. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

- Ariwitari, Rai. (2014). *Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Gugus I Tampaksiring*. Singaraja: Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014).
- Bahri, Djamarah, dan Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hurlock. (2005). *Perkembangan Anak jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Kattington, L.E. (2010). *Handbook of curriculum development*. New York: Nova Science Publisher, Inc.
- Lin Shen, Jitpanat Suwanthep. (2011). *E-learning Constructive Role Plays for EFL Learners in China's Tertiary Education*. China: Asian EFL Journal. Professional Teaching Articles
- M. Shaaw, Caaroollyyn. (2010). *Designing and Using Simulations and Role-Play Exercises*. The International Studies Encyclopedia.
- Oberman, Lindsay M, dkk. (2007). *The human mirror neuron system: A link between action observation and social skills*. USA: Departement of cognitive science.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penelitian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta
- Wahyudi, firman. (2014). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN Kelas IV*". Pontianak: Universitas Tanjungpura