

# **PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR PADA TEMA 9 SUBTEMA 1**

**Oleh**  
**Nila Oktaviani, Herpratiwi, Sugiyanto**

FKIP Universitas Lampung, JL. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung  
E-mail: [nilaoktaviani31@gmail.com](mailto:nilaoktaviani31@gmail.com) 0895339113284

Tanggal masuk Juni 2017    Tanggal terima Juni 2017    Tanggal upload Juni 2017

Masalah dalam penelitian ini adalah belum diterapkannya metode bermain peran dalam pembelajaran tematik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar pada tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Desain penelitian menggunakan *Pre-Experimental Designs* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Data dianalisis dengan uji t. Hasil analisis data diperoleh simpulan terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata *posttest* (75,92) lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest* (59,8).

**Kata kunci:** hasil belajar, metode bermain peran, tematik

The problem of this research is not yet applied role playing method in thematic learning. The objective of this research is to find out the effect of role playing methods on learning outcomes in healthy and nutritious food as a topic and my healthy and nutritious food as subtopic. The instrument using a test. One-Group Pretest-Posttest Experimental Design is used in this research. The data were analyzed by t test. The result showed that there was an effect of role playing method on learning outcomes is shown with mean score of posttest (75,92) which was higher than students' mean score of the pretest (59,8).

**Keywords:** learning outcomes, role playing methods, thematic.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu menumbuh kembangkan potensi yang ada pada anak ke arah yang positif. Salah satu cara untuk menunjang tercapainya hal tersebut adalah melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, terutama untuk anak usia sekolah dasar yang masih suka bermain. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara bermain sambil belajar untuk melibatkan peran siswa secara langsung serta untuk mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui metode bermain peran.

Usia kelas IV merupakan peralihan dari dunia khayal menuju dunia nyata. Menurut Lutan (2001: 100) usia-usia sekitar 11 tahun adalah tahap kongkrit operasional. Pada tahap ini kemampuan kognitif anak berkembang dan memungkinkan untuk merencana dan melaksanakan

gagasan kongkrit. Karakteristik siswa berkembang seiring dengan pertumbuhannya. Teori perkembangan yang dilakukan oleh Piaget menelaah tingkat perkembangan kognitif siswa yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran tematik.

Melihat pada perkembangan kognitif tersebut, siswa sekolah dasar sebagian besar tergolong dalam tingkat operasi konkret. Hal tersebut ditegaskan Piaget dalam Izzaty (2008: 105) yang menyatakan bahwa anak-anak pada usia 7-12 tahun masih berada dalam operasi konkret dalam berpikir. Izzaty (2008: 114) menyatakan bahwa siswa kelas tinggi tergolong pada masa kanak-kanak akhir, pada umumnya mereka masih suka bermain. Bermain penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial pada anak. Melalui bermain, anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan pengalaman berharga. Maka, dalam pembelajaran di sekolah

dasar kelas IV perlu menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa aktif karena karakteristik siswa kelas IV yang masih senang bermain.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan sebuah sistem yang meliputi banyak hal seperti siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dititik beratkan pada bagaimana guru memberi kesempatan kepada siswa agar dapat belajar sehingga tercapai tujuan secara efektif. Pembelajaran menuntut guru untuk mempunyai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menguasai kurikulum yang digunakan, menguasai materi pembelajaran, menguasai metode pembelajaran yang bervariatif, kemampuan melaksanakan evaluasi pembelajaran, mampu melakukan kegiatan pembelajaran efektif, serta mampu mengembangkan

sistem pengajaran agar tercapai hasil belajar yang maksimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dalam praktiknya terdapat beberapa guru yang kurang memperhatikan esensi pembelajaran tersebut. Akibatnya hasil belajar siswa tidak maksimal. Demikian halnya yang terjadi di kelas IV-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu. Berbagai permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam proses pembelajaran tematik di SD Negeri 2 Labuhan Ratu, diantaranya adalah pada kelas IV-A siswa kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena guru lebih mendominasi proses pembelajaran melalui metode ceramah. Guru belum menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran tematik, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik minat siswa untuk belajar. Hal ini juga menyebabkan rendahnya hasil

belajar tematik siswa kelas IV-A.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat jumlah siswa yang paling banyak belum mencapai KKM adalah 36 siswa (90%) pada kelas IV-A yaitu pada tema 9. Jadi, terlihat jelas bahwa ada masalah dan hambatan yang mengakibatkan hasil belajar siswa kelas IV-A tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV-A diduga karena kurang bervariasinya cara guru mengajar dan menerapkan metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang inovatif untuk menggarahkan peran aktif siswa kelas IV-A dalam pembelajaran tematik terutama dalam tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi adalah dengan mengemas metode pembelajaran yaitu metode bermain peran. Banyak

peristiwa sosial yang sulit bila dijelaskan dengan kata-kata. Maka perlu didramatisasikan, atau siswa dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa sosial itu. Dengan bermain peran siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain. Siswa dapat belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi itu mereka dapat memecahkan masalahnya.

Metode bermain peran cocok digunakan dalam pembelajaran tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi kelas IV-A semester 2. Dengan menggunakan metode bermain peran siswa dapat mengetahui jenis-jenis makanan sehat dan bergizi serta hubungannya dengan sumber daya alam. Dengan menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran ini harapannya

adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu. Dalam proposal ini, penulis fokus terhadap pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar pada tema tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas IV-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu interaksi yang terjadi dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan didominasi oleh guru, guru belum menerapkan metode pembelajaran yang sesuai, serta siswa cenderung pasif di dalam kelas karena pembelajaran hanya terpusat kepada guru.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan

pembelajaran tematik adalah metode bermain peran. Djamarah (2010: 87) mengungkapkan bahwa metode *Role Playing* dan Sosiodrama dapat dikatakan sama artinya, dalam pemakaiannya juga sering disilihgantikan. *Role Playing* atau Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Menurut Uno (2010: 26) bermain peran sebagai suatu metode pem-belajaran yang bertujuan membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dalam artian, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Sumiati (2009: 100) berpendapat bahwa *Role Playing* atau bermain peran menggambarkan peristiwa yang

terjadi pada masa lampau atau kemungkinan yang terjadi di masa mendatang, *Role Playing* merupakan bagian dari simulasi yang dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan melakukan tingkah laku secara tiruan.

Berdasarkan latar belakang ini maka peneliti mempunyai pemikiran bahwa apakah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

## METODE

Desain yang digunakan dalam penelitian ini *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* dikarenakan tidak adanya variabel kontrol. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu yang berjumlah 76 orang.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Jadi, sampel dari penelitian ini adalah sejumlah 40 siswa.

Teknik pengumpulan data adalah dengan cara memberikan tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. Soal ini diberikan sebelum sampel diberi perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberi perlakuan (*post-test*) dengan jenis soal dan materi yang sama.

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan  $N = 40$  dan signifikansi = 5% maka  $r_{tabel}$  adalah 0,321 Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, hasilnya semua item soal valid dan 30 soal yang

valid digunakan pada *pretest* dan *posttest* penelitian ini.

Hasil perhitungan reliabilitas diperoleh  $r_{hitung}$  (0,802) yang berada diantara nilai 0,61 – 0,80, maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari instrumen tes tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program *Microsoft Office Excel*, dapat diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.5 Hasil Uji Daya Pembeda Soal**

No	Kriteria	Nomor Soal	Jml. Soal
1.	Jelek	-	-
2.	Cukup	3,6,8,13,24	5
3.	Baik	1,2,4,5,7,9, 10,11,14,15,16, 18,19,20,22,23, 25,26,27,28	20
4.	Baik Sekali	12,17,21,29,30	5
5.	Tidak Baik	-	-

Perhitungan taraf kesukaran 30 soal yang diujikan kepada sampel di luar populasi yaitu kelas V-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu, terdapat 5 butir soal bernilai mudah, 20 butir

soal bernilai sedang dan 5 butir soal bernilai sukar. Hal ini berarti soal dapat dikatakan sedang atau tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah.

Seluruh soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan dapat dijawab oleh semua siswa, jadi tidak ada omit dalam tes ini. Sedangkan sebuah distraktor dapat dikatakan berfungsi dengan baik jika dipilih oleh paling sedikit 5% untuk 4 pilihan jawaban.

Uji normalitas data dilakukan dengan membandingkan harga Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat Tabel. Hasil dari perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.8 Hasil Uji Normalitas**

#### *Pretest dan Posttest*

No	Hasil belajar	Nilai Signifikansi	Keterangan	Keputusan
1	<i>Pretest</i>	5,86	$5,86 > 0,05$	Normal
2	<i>Posttest</i>	3,58	$3,58 > 0,05$	Normal

Pengujian homogenitas dilakukan setelah diuji kenormalannya yaitu dengan menggunakan uji F diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 3.9 Hasil Uji Homogenitas**

**Pretest dan Posttest**

No	Hasil belajar	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Keterangan	Keputusan
1	Pretest				
2	Posttes <sub>t</sub>	1,79	4,09	1,79 < 4,09	Homogen

Berdasarkan tabel di atas diperoleh  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  ( $1,79 < 4,0912$ ), dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Setelah dilakukan pengumpulan data, diperoleh hasil belajar *pretest* sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Pretest**

Jml Siswa	KKM	Jumlah siswa tuntas	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Rata-rata
40	66	13	40	80	59,8

Sedangkan hasil belajar *posttest* diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Posttest**

Jml Siswa	KKM	Jumlah siswa tuntas	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Rata-rata
40	66	36	50	90	75,9

Dari data tersebut diketahui hasil belajar *posttest* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar *pretest*.

Berdasarkan hasil uji persyaratan data, ditemukan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka digunakan uji t untuk menguji hipotesis.

Berdasarkan hasil uji t diketahui  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 4,65. Sedangkan  $t_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 2,024. Karena nilai  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  ( $4,65 > 2,024$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah melaksanakan *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Hal ini berarti metode bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar pada tema 9 subtema 1.

Pada saat siswa bermain peran dalam 3 kali pertemuan, siswa dilibatkan secara langsung memainkan perannya. Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran tiap pertemuan dikarenakan siswa terlibat langsung untuk dapat berfikir secara aktif menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan melalui perannya masing-masing. Melalui kegiatan ini, siswa membangun konsep pengetahuannya sendiri. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivistik yang dikemukakan oleh Budiningsih (2005: 58) dan Husamah (2013: 54) yang memandang belajar sebagai suatu proses pembentukan pengetahuan.

Bermain peran dalam pembelajaran tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi melatih siswa memahami materi pelajaran melalui isi bahan yang didramakan. Siswa

mempelajari materi melalui kegiatan menyenangkan, yaitu pada saat pembelajaran 1 siswa mengenal jenis makanan sehat dan bergizi dalam cerita petualangan, pembelajaran 2 siswa bermain peran sebagai produsen tempe untuk memahami materi sumber daya alam dan teknologi, sedangkan pada pembelajaran 3 siswa memainkan peran dengan tema jual beli di pasar untuk memahami materi pembulatan dan laporan tertulis menggunakan kosa kata baku.

Pada saat bermain peran, siswa sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Murtadlo (2012) dengan judul Penerapan Metode Role Playing Pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi Di Masyarakat Mata

Pelajaran IPS Ekonomi Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus. Dan hasil penelitian Suarsana (2013) dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana.

Siswa terlatih dan berinisiatif untuk kreatif dalam memainkan peran. Pada waktu bermain peran, siswa didorong untuk berimprovisasi saat menunjukkan ekspresi, mengucapkan intonasi dan nada yang tepat serta gerak tubuh yang sesuai dengan dialog yang diucapkan. Terbukti pada saat memerankan tokoh menjadi Paman, Bibi dan Siti dalam cerita petualangan, siswa terlihat sangat kreatif memainkan perannya masing-masing. Kegiatan ini sebagai salah satu cara membentuk jiwa kreatifitas dan memupuk

bakat siswa sehingga dapat memunculkan bakat seni drama yang sangat berguna untuk pengembangan diri siswa, jadi tidak hanya unggul dalam bidang akademik tetapi siswa juga mampu mengembangkan potensi dirinya melalui kegiatan menyenangkan. Jika seni drama dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Setyowati (2010) yang berjudul Peningkatan kualitas penghayatan tokoh pada pembelajaran apresiasi drama melalui metode bermain peran pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kartasura tahun pelajaran 2009/2010.

Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya, karena bermain peran membutuhkan interaksi antar siswa dengan siswa lain yang tergabung dalam sebuah kelompok untuk menampilkan sebuah cerita.

Siswa dibagi dalam setiap peran yang berbeda-beda, dimana peran mereka saling berkaitan satu sama lain. Misalnya dalam pembelajaran 2, siswa saling bekerjasama untuk memperagaakan cara membuat tempe. Dimana antara peran reporter dan peran narasumber harus saling mendukung, agar cerita yang mereka bawakan dapat dimengerti siswa yang lain. Dalam situasi ini, siswa membangun kerjasamanya dengan baik.

Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggungjawab dengan sesamanya. Ketika siswa mendapatkan perannya, ia harus menguasai dialog dan karakter yang harus dimunculkan dalam cerita tersebut. Sehingga ketika bermain peran secara langsung siswa memiliki tanggungjawab pribadi untuk membawakan karakter yang sesuai dengan cerita. Tanggungjawab kelompok juga sangat terlihat

ketika siswa bermain peran, hal ini terlihat pada saat pembelajaran 3, siswa memainkan peran dengan latar pasar. Semua anggota kelompok yang akan bermain peran memiliki tanggungjawab untuk mengetahui seluruh harga buah-buahan yang telah mereka beli. Selanjutkan data tersebut akan dibuat laporan menggunakan kosakata baku.

Selain tanggungjawab, tingkah laku yang ditekankan dalam metode bermain peran sangat erat kaitannya dengan peran siswa dalam hubungan sosial. Kegiatan ini mendorong siswa menghargai orang lain serta berani mengambil keputusan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Wahyudi (2013) yang berjudul Meningkatkan Karakter Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa SD.

Saat kegiatan pembelajaran 3, siswa diminta membuat laporan tertulis berdasarkan

hasil bermain drama menggunakan kosakata baku. Melalui kegiatan tersebut bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Memberikan tanggapan, kesimpulan dan aktif dalam diskusi juga menunjukkan adanya peningkatan penggunaan bahasa yang baik oleh siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Kartini (2007) tentang Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Adanya hasil belajar yang tinggi setelah diterapkannya metode bermain peran dikarenakan metode bermain peran membangkitkan keaktifan siswa sehingga siswa lebih mendominasi pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran tematik yang menggunakan metode bermain peran dapat membantu siswa

mempermudah memahami berbagai mata pelajaran yang dipadukan melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menghilangkan rasa jemu siswa terhadap proses pelajaran sebelumnya yang monoton.

Pembelajaran tematik tidak bisa diajarkan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Namun, harus lebih banyak mengikuti sertakan keterlibatan siswa secara aktif, dengan menggunakan metode bermain peran memancing keaktifan siswa dalam belajar. Sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan yang ada dengan bertanggungjawab memainkan peran untuk memberikan solusi terhadap masalah yang diberikan, dengan meningkatnya kemampuan siswa di dalam bermain peran untuk mecahkan masalah suatu cerita, maka secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi. Hal tersebut ditunjukkan dengan uji hipotesis yang menghasilkan  $t_{hitung}$  sebesar 4,65 dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,024. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi.

## KESIMPULAN

Penelitian disimpulkan terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil *Posttest* siswa yang mengikuti pembelajaran dengan

menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil *Pretest* siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Djamarah, Syaiful Bahri., & Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Husamah, Yanur Setyaningrum. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Izzaty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Kartini, T. 2007. *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 1-5.
- Lutan, Rusli. 2001. *Pengembangan Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Pegetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagakerjaan.
- Murtadlo, M. N. 2012. *Penerapan Metode Role Playing pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4*
- Kudus. *Economic Education Analysis Journal*, 1(1).
- Setyowati, R. D. 2010. *Peningkatan kualitas penghayatan tokoh padapembelajaran apresiasi drama melalui metode bermain peran pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kartasura tahun pelajaran 2009/2010* (Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret).
- 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. Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1).
- Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Uno, Hamzah, B. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi, A. B. E., & Suardiman, S. P. 2013. *Meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa SD.* Jurnal Prima Edukasia, 1(2), 113-123.