



Jurnal PGMI UNIGA (JPU)
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut
e-ISSN: 2828-6723

Analisis Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Siti Hardiyanti¹, Budiana², Ahmad Hidayat³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Syekh Manshur Pandeglang, Indonesia.
e-mail: H4140173@gmail.com¹, budhiana2000@gmail.com², jamanghideung9@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the role-playing method in improving students' activeness and learning quality at Islamic elementary school. This research employed a qualitative descriptive approach. The subjects of the study were fifth-grade students totaling 22 students and the classroom teacher, while the object of the study was the application of the role-playing method in the learning process. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the role-playing method is effective in increasing students' activeness in learning. Students become more enthusiastic, confident to perform in front of the class, actively participate in discussions, and understand the learning material more easily. The role-playing method also creates an enjoyable learning atmosphere, increases learning motivation, and develops students' communication and collaboration skills. Moreover, experience-based learning through role-playing helps students relate the learning material to real-life situations, making learning more meaningful. Therefore, the role-playing method can be used as an effective alternative learning method to improve the quality of learning in Islamic elementary schools.

Keywords: *Role Play Method, Learning Activity, Language Indonesia*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keaktifan dan kualitas pembelajaran siswa di Madrasah Ibtidaiyah Hubbul Wathan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas II yang berjumlah 22 siswa dan guru kelas, sedangkan objek penelitian adalah penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, berani tampil di depan kelas, aktif berdiskusi, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran. Metode bermain peran juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih keterampilan komunikasi dan kerja sama siswa. Selain itu, pembelajaran berbasis pengalaman melalui metode bermain peran membantu siswa mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MI Hubbul Wathan.

Kata kunci: metode bermain peran, keaktifan belajar, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan peserta didik secara intelektual, tetapi juga membentuk karakter, sikap, serta keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, proses pendidikan harus dilaksanakan secara sistematis, terarah, dan berkelanjutan. Pembelajaran di sekolah menjadi sarana utama dalam mewujudkan tujuan pendidikan tersebut. Dengan pembelajaran yang berkualitas, diharapkan peserta didik mampu berkembang secara utuh dan seimbang.

Pada jenjang pendidikan dasar, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Hubbul Wathan, pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar kepribadian dan pola berpikir siswa. Pada tahap ini, siswa berada pada masa perkembangan yang sangat pesat, sehingga membutuhkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan sosial. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang bermakna akan memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa.

Namun, dalam praktiknya masih banyak proses pembelajaran yang berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru. Guru lebih banyak menyampaikan materi melalui metode ceramah, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Pola pembelajaran seperti ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Siswa menjadi pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir serta keterampilan sosialnya. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan mudah menimbulkan kejenuhan.

Pembelajaran yang bersifat satu arah tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan keaktifan siswa di kelas. Banyak siswa yang kurang berani bertanya, menyampaikan pendapat, atau terlibat dalam diskusi. Mereka cenderung hanya menunggu instruksi dari guru tanpa memiliki inisiatif untuk belajar secara mandiri. Kondisi ini tentu tidak sejalan dengan tujuan pendidikan yang menghendaki peserta didik menjadi pribadi yang aktif, kreatif, dan mandiri. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran agar lebih melibatkan siswa secara aktif.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan. Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi, lebih percaya diri, serta memiliki motivasi belajar yang tinggi. Keaktifan juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang dengan metode yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara langsung. Guru perlu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan variatif. Metode pembelajaran yang tepat akan membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Pembelajaran tidak lagi terasa membosankan, tetapi menjadi kegiatan yang dinantikan oleh siswa. Dengan metode yang menarik, siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan

sungguh-sungguh. Metode bermain peran (role playing) merupakan salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Melalui metode ini, siswa diminta untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu sesuai dengan materi yang dipelajari. Siswa belajar tidak hanya melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna bagi siswa.

Metode bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri, mengembangkan imajinasi, serta melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama. Dalam kegiatan bermain peran, siswa dituntut untuk memahami peran yang dimainkan dan menyampaikan dialog sesuai dengan alur cerita. Hal ini melatih siswa untuk berpikir kreatif dan berani tampil di depan umum. Selain itu, siswa juga belajar bekerja sama dalam kelompok untuk menampilkan peran yang terbaik. Dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Hubbul Wathan, metode bermain peran sangat sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang senang bermain, bergerak, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dan simulasi akan lebih mudah diterima oleh siswa. Siswa merasa belajar sambil bermain sehingga tidak merasa terbebani oleh pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, masih ditemukan siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, kurang berani mengemukakan pendapat, dan kurang percaya diri ketika diminta untuk tampil di depan kelas. Selain itu, hasil belajar siswa juga masih tergolong rendah karena pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Metode bermain peran dipandang sebagai salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing yang mengarahkan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai. Penerapan metode yang tepat akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Penerapan metode bermain peran diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang selama ini terjadi. Dengan metode ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Guru dapat mengamati perkembangan siswa secara lebih menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat belajar bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam simulasi pembelajaran. Siswa juga belajar mengendalikan emosi dan memahami perasaan orang lain melalui peran yang dimainkan. Hal ini sangat penting dalam pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, metode bermain peran tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk kepribadian siswa. Selain itu, metode bermain peran membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Siswa dapat memahami bahwa materi yang dipelajari memiliki manfaat dalam kehidupan nyata. Pembelajaran menjadi lebih

kontekstual dan relevan dengan pengalaman siswa. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna akan memberikan dampak jangka panjang bagi perkembangan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Hubbul Wathan. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian lebih mendalam mengenai penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Pada akhirnya, kualitas pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Hubbul Wathan dapat terus ditingkatkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha menggambarkan secara objektif fenomena yang terjadi di lapangan berdasarkan data yang diperoleh. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Hubbul Wathan dengan subjek penelitian adalah siswa kelas II yang berjumlah 22 siswa dan guru kelas. Objek penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran serta pengaruhnya terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan metode bermain peran serta respon siswa terhadap pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa arsip pembelajaran, foto kegiatan, dan catatan hasil belajar siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara, serta dokumentasi pendukung. Lembar observasi digunakan untuk mencatat tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran, sedangkan pedoman wawancara digunakan untuk menggali informasi terkait kendala dan kelebihan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah dikumpulkan diseleksi dan disederhanakan sesuai dengan fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif. Selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data untuk menjawab tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran memberikan dampak yang sangat positif terhadap keaktifan siswa di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Hubbul Wathan. Siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang masih didominasi oleh metode ceramah.

Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi antara siswa dan guru pun berjalan lebih intensif. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan keberanian yang lebih tinggi untuk tampil di depan kelas. Mereka tidak lagi merasa malu atau ragu ketika diminta memerankan tokoh sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. Siswa mampu mengekspresikan peran dengan baik dan penuh percaya diri. Kondisi ini menunjukkan adanya perkembangan pada aspek afektif siswa. Metode bermain peran terbukti mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam berkomunikasi.

Keaktifan siswa juga terlihat dari meningkatnya partisipasi dalam diskusi kelompok. Siswa lebih aktif menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta menanggapi pendapat teman selama proses pembelajaran berlangsung. Diskusi berjalan dengan dinamis dan tidak lagi didominasi oleh guru. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara interaktif dan komunikatif.

Metode bermain peran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik karena mereka terlibat langsung dalam simulasi yang menyerupai situasi nyata. Pembelajaran tidak lagi terasa membosankan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Suasana kelas menjadi lebih kondusif dan penuh semangat. Hal ini berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran ketika disampaikan melalui kegiatan bermain peran. Materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami karena siswa dapat melihat dan mempraktikkan langsung konsep yang dipelajari. Pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna. Siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami maknanya. Dengan demikian, metode bermain peran membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa metode bermain peran membantu guru dalam mengelola kelas dengan lebih baik. Siswa menjadi lebih fokus mengikuti pembelajaran dan lebih mudah diarahkan dalam kegiatan belajar. Guru merasa terbantu karena siswa lebih kooperatif dan tidak mudah merasa jenuh. Proses pembelajaran berjalan lebih tertib dan terarah. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mendukung terciptanya pembelajaran yang kondusif.

Selain itu, siswa menunjukkan sikap disiplin dan tanggung jawab yang lebih baik terhadap tugas yang diberikan. Mereka menyadari bahwa keberhasilan penampilan kelompok bergantung pada kesiapan setiap anggota. Oleh karena itu, siswa berusaha mempersiapkan diri dengan sungguh-sungguh. Mereka belajar membagi tugas dan menyelesaikan tanggung jawab masing-masing. Sikap disiplin dan tanggung jawab ini menjadi nilai positif dalam pembelajaran.

Kerja sama antar siswa juga semakin berkembang melalui kegiatan bermain peran. Siswa saling membantu dalam menyiapkan dialog, memahami peran, serta berlatih bersama sebelum tampil di depan kelas. Mereka belajar bekerja dalam tim dan menghargai peran masing-masing anggota.

Hubungan sosial antar siswa menjadi semakin erat. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu menumbuhkan nilai kebersamaan dan solidaritas.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Mereka terlibat secara langsung dalam menemukan dan memahami materi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dari sisi motivasi belajar, siswa menunjukkan peningkatan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Mereka merasa tertantang dan tertarik untuk terlibat dalam setiap kegiatan bermain peran yang diberikan oleh guru. Pembelajaran tidak lagi dianggap sebagai beban, tetapi sebagai kegiatan yang menyenangkan. Siswa lebih bersemangat datang ke sekolah dan mengikuti pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Pembelajaran berbasis pengalaman yang diterapkan melalui metode bermain peran membantu siswa mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Siswa dapat memahami bahwa materi pembelajaran memiliki keterkaitan dengan situasi nyata yang mereka hadapi. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan relevan. Siswa lebih mudah mengingat materi karena telah mengalaminya secara langsung. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna. Metode bermain peran juga melatih keterampilan komunikasi siswa. Melalui dialog dan interaksi dalam bermain peran, siswa belajar menyampaikan pendapat secara lisan dengan baik dan sopan. Mereka belajar berbicara di depan umum dan menyampaikan pesan dengan jelas. Keterampilan ini sangat penting untuk perkembangan sosial siswa. Oleh karena itu, metode bermain peran memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan komunikasi siswa.

Selain keterampilan komunikasi, metode ini juga melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa dituntut untuk memahami alur cerita, peran yang dimainkan, serta pesan yang ingin disampaikan dalam simulasi pembelajaran. Mereka harus mampu menganalisis situasi dan mengambil keputusan sesuai dengan perannya. Hal ini melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis. Dengan demikian, metode bermain peran mendukung perkembangan kemampuan berpikir siswa.

Dari aspek afektif, siswa menunjukkan sikap empati yang lebih baik terhadap teman. Mereka belajar memahami perasaan dan sudut pandang orang lain melalui peran yang dimainkan. Siswa menjadi lebih peka terhadap kondisi sosial di sekitarnya. Sikap saling menghargai dan menghormati semakin berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berperan penting dalam pembentukan karakter siswa. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang aktif dan menyenangkan akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Mereka lebih mudah mengingat dan menerapkan konsep yang telah dipelajari. Dengan demikian, metode bermain peran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, pemahaman, serta keterampilan sosial siswa. Metode ini sangat sesuai diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah

Hubbul Wathan yang memiliki karakteristik siswa usia pendidikan dasar. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk menerapkan metode bermain peran sebagai alternatif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Hubbul Wathan mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, berani tampil di depan kelas, aktif berdiskusi, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Suasana pembelajaran juga menjadi lebih hidup dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Metode bermain peran juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Melalui pembelajaran berbasis pengalaman, siswa lebih mudah memahami konsep karena mereka terlibat langsung dalam simulasi yang menyerupai situasi nyata. Pembelajaran menjadi lebih konkret, kontekstual, dan bermakna bagi siswa. Hal ini membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penerapan metode bermain peran mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan empati. Siswa belajar bekerja dalam kelompok, menghargai pendapat teman, serta memahami perasaan orang lain melalui peran yang dimainkan. Dengan demikian, metode bermain peran tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan karakter siswa. Dengan mempertimbangkan berbagai manfaat tersebut, metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dan inovatif di Madrasah Ibtidaiyah Hubbul Wathan. Guru disarankan untuk menerapkan metode ini secara berkelanjutan dan kreatif agar kualitas pembelajaran dapat terus meningkat dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

REFERENSI

- Afroh. (2012). *Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2013). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Purwandari, D. (2012). *Strategi Pembelajaran Inovatif: Penerapan Metode Role Playing di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ridwan. (2013). *Metode dan Teknik Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Rustiyana. (2011). Keefektifan penggunaan metode role playing pada materi menghargai keputusan bersama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 45–53.

Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Zaini, H. (2012). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.