

Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Di Kelas V

Ruth Zelena Simanjuntak

Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ruthzelenasimanjuntak@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the Role playing learning model on student learning outcomes in theme 7 sub-theme 2 in class V SDN 005 Teluk Binjai Academic Year 2021/2022. The type of research in this study uses the Pre-Experimental by using the One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study consisted of 22 students consisting of 9 male students and 13 female students in class V-B. The sample in this study is the entire population where all students are used as research subjects. The data collection used is by using a test which totals 20 questions, observation and documentation. The data analysis technique of this research uses the T-Test test. The results of the study were: (1) The average pretest learning result was 51.36 and the posttest learning result was 80.23. Based on statistical analysis using SPSS 20, the data is normally distributed with a Sig. Pretest 0.75 and Sig. posttest 0.102 where the sig. obtained > 0.05 . (2) The results of the hypothesis test show t count 12.159 $>$ t table 2.080 with a significant $\alpha 0.05$ with $db n-1 = 21$ with a 95% confidence level. This means that H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is a significant effect of the role playing learning model on student learning outcomes in class V SDN 005 Teluk Binjai Academic Year 2021/2022.

Keywords: Learning Model, Role playing, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 di kelas V SDN 005 Teluk Binjai T.A 2021/2022. Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan Pre-Experimental dengan menggunakan One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini yaitu berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan kelas V-B. Sampel dalam penelitian ini yaitu keseluruhan dari populasi dimana seluruh peserta didik dijadikan sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan tes yang berjumlah 20 soal, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji T-Test. Hasil penelitian diperoleh : (1) Rata-rata hasil belajar Pretest sebesar 51,36 dan hasil belajar posttest sebesar 80,23. Berdasarkan analisis statistik dengan menggunakan SPSS 20, data berdistribusi normal dengan nilai Sig. Pretest 0,75 dan Sig. post-test 0,102 dimana nilai sig. yang diperoleh $> 0,05$. (2) Hasil uji hipotesis menunjukkan t hitung 12,159 $>$ t tabel 2,080 dengan signifikan $\alpha 0,05$ dengan $db n-1 = 21$ dengan tingkat kepercayaan 95%. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 005 Teluk Binjai T.A 2021/2022.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Role playing, Hasil Belajar

1. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan khususnya di Sekolah Dasar, banyak sekali kegiatan dalam proses belajar mengajar di kelas. Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas pada umumnya ditentukan oleh faktor guru dalam bertindak sebagai pemimpin kegiatan, karena guru merupakan pemimpin dalam interaksi langsung dengan siswa di dalam kelas. Oleh

karena itu, guru perlu memiliki keterampilan untuk mendukung kegiatan pembelajaran terutama dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dibawakan di dalam kelas. Model pembelajaran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model pembelajaran memuat prinsip atau teori pengetahuan. Menurut Joyce & Weil (Rusman, 2017, h. 133) model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang dapat dipergunakan dalam membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran memiliki berbagai jenis. Banyaknya jenis-jenis model pembelajaran mengakibatkan banyaknya pilihan yang dapat dipergunakan oleh guru pada pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru tentunya perlu memperhatikan dasar pertimbangan pemilihan model pembelajaran. Menurut Rusman (2017, h. 133) dasar pemilihan model pembelajaran terdiri dari 4 pertimbangan, yaitu pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai, pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran, pertimbangan dari peserta didik dilihat dari karakteristik peserta didik dan pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis.

Model pembelajaran sering dikaitkan dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur metode, keterampilan serta aktivitas peserta didik. Model pembelajaran memiliki ciri khas yaitu pada model pembelajaran memiliki sintaks atau tahapan dalam penerapannya. Sumantri (2015, h. 37) model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan belajar. Sedangkan Menurut Komalasari (2011, h. 57) Model pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang disajikan sedemikian rupa oleh guru. Amri (2016, h. 4) berpendapat bahwa Model pembelajaran adalah sebagai sesuatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atas perkembangan pada diri siswa.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu desain pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sesuai dengan materi yang diajarkan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi selama proses belajar mengajar sehingga menghasilkan perubahan dalam diri peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru di kelas yaitu model pembelajaran *Role playing* (bermain peran). Model pembelajaran *Role playing* model pembelajaran yang menekankan peserta didik melakukan peran tertentu melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Dalam model pembelajaran *Role playing* siswa merupakan subjek dalam pembelajaran yang secara aktif berpartisipasi dalam melakukan kegiatan/peranan berbahasa bersama teman-temannya pada situasi tertentu (Hidayat, 2019, h. 135). Penggunaan model pembelajaran *Role playing* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitasnya dalam memerankan suatu tokoh tertentu, meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa tentang materi yang diperankan serta dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Menurut Fainne Shatel & George Fhatel (dalam Rusman, 2017, h. 138) tujuan model pembelajaran *Role playing* yaitu untuk mempengaruhi siswa agar dapat menemukan nilai-nilai pribadi maupun sosial melalui situasi tiruan yang akan menjadi pedoman dalam penemuan berikutnya. Keunggulan model pembelajaran *Role playing* yaitu menguatkan daya ingat siswa mengenai materi yang diperankan serta dapat

memetik hikmah dan mampu menghayati apa yang diperankan sehingga menjadikan siswa seolah olah sedang dalam kejadian aslinya dengan menggunakan kreatifitasnya guna mengungkapkan emosi setiap peran. Lubis (2019, h. 13) berpendapat bahwa *Role playing* merupakan kegiatan menyenangkan yang didalamnya melakukan aktivitas dan tingkah laku berupa gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai dengan apa yang diceritakan. Namun, dalam penelitian ini perlu diingat bahwa *Role playing* yang dikembangkan yaitu kegiatan sebagai model pembelajaran *Role playing* yang mencoba mengekspresikan hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya, serta bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga siswa bersama dengan peneliti dapat mengungkapkan perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dari penjelasan dan pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Role playing* merupakan sejenis permainan gerak yang dimaksudkan sebagai aktivitas dimana peserta didik membayangkan dirinya memerankan benda hidup maupun benda mati dalam mengembangkan imajinasi dan penghayatan peran mencakup aktivitas dan perbuatan-perbuatan seperti gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai dengan apa yang diceritakan. Model pembelajaran *Role playing* umumnya digunakan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peri-istiwa-peristiwa aktual ataupun kejadian yang akan muncul dimasa mendatang.

Hasil belajar siswa rendah yang ditemukan selama observasi disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari. Siswa tidak memahami materi pembelajaran diakibatkan oleh guru yang hanya menggunakan metode konvensional dimana siswa hanya mendengar guru menjelaskan sehingga menjadikan siswa jenuh, bosan, dan mengantuk selama pembelajaran. Selain itu penggunaan metode konvensional tentunya menyebabkan siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Partisipasi siswa dalam kelas sangat diperlukan untuk menimbulkan reaksi timbal balik antara guru dengan siswa. Keaktifan siswa di kelas sendiri dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memberikan pendapat serta dapat meningkatkan keterampilan berbahasa lisan siswa. Tidak adanya interaksi timbal balik selama proses pembelajaran inilah yang menjadikan siswa kurang bersemangat dan kelas kurang kondusif selama pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang bermakna bagi siswa yang berakhir pada rendahnya hasil belajar siswa. Dilihat dari permasalahan yang ditemukan maka diperlukan suatu upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat diterapkan guru sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing*. Sesuai dengan yang dipaparkan sebelumnya, model pembelajaran *Role playing* dapat membantu siswa memecahkan permasalahannya dalam proses pembelajaran seperti merasa jenuh selama pembelajaran, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar, pembelajaran membosankan serta tidak adanya partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran *Role playing* digunakan peneliti agar dapat membantu daya ingat siswa serta pemahaman siswa tentang materi yang diperankan, menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, dapat melihat hikmah dari apa yang diperankan, meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengungkapkan emosi dari suatu tokoh yang diperankan serta dapat meningkatkan keterampilan berbahasa lisan siswa yang berujung pada kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan apa yang dipikirkannya maupun yang dialaminya selama proses pembelajaran.

2. Metode

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti maka jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan desain Pre-Experimen. Menurut Sugiyono (2018, h.1070) Penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu "One Group Pretest -Posttest Design" dimana dalam pelaksanaan desain penelitian ini diawali dengan pemberian pretest kemudian posttest setelah pemberian perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibanding- kan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2018, h.74). Penelitian ini dilakukan di SDN 005 Teluk Binjai Dumai Timur dilaksanakan pada semester 2 (genap) tahun ajaran 2021/2022. Penentuan populasi dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan populasi target (target population). Target populasi merupakan populasi yang menjadi sasaran keberlakuan kes- impulan penelitian kita (Sukmadinata, 2012, h. 251). Maka populasi penelitian ini yaitu siswa kelas V B SDN 005 Teluk Binjai Dumai Timur yang berjumlah 22 siswa dimana yang terdiri dari 9 siswa laki laki dan 13 siswa perempuan. Sampel dalam penelitian ini diambil dari kese- luruan populasi karena semua peserta didik dijadikan subjek penelitian (Arikunto, 2012, h.130). Dengan demikian dapat dilihat bahwa anggota populasi dan sampel penelitian ini adalah sama. Penentuan sampel yang dilakukan oleh peneliti ini disebut dengan sampling jenuh. Hal ini ditentukan karena jumlah populasi relatif sedikit/kecil yaitu kurang dari 30 siswa sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian ini membuat kesimpulan/gagasan dengan tingkat kesalahan sangat kecil. Dengan demikian, sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu seluruh siswa kelas V B SDN 005 Teluk Binjai Dumai Timur. Dalam penelitian ini Variabel terikat (Y) yang digunakan yaitu hasil belajar. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Role playing* (X). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan Observasi yang dil- akukan yaitu observasi langsung ke tempat penelitian guna melihat tingkat hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik siswa, dokumentasi dan tes.

Model pembelajaran *Role playing* (Bermain Peran) merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan kepada kemampuan siswa mengenali dan memasuki situasi tertentu dalam bentuk permainan gerak guna mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Role playing* ini guru terlebih dahulu membuat skenario yang akan diperankan oleh siswa yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diteliti yaitu Tema & Subtema 2 Pembelajaran 1 dan 2. Dengan model ini siswa memiliki keterlibatan dalam pembelajaran lain halnya dengan menggunakan metode ceramah dimana hanya guru yang terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ini memungkinkan siswa bersemangat dalam pembelajaran dikarenakan pembelajarannya menarik, bermakna dan menyenangkan bagi siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam analisis data penelitian yang dilakukan salah satu prasyarat yang harus dilakukan yaitu uji normalitas. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui data yang dimiliki baik dan layak untuk membuktikan suatu data distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan mengambil data hasil dari pretest dan posttest . Hasil belajar dari Pretet dan Posttest diuji normalitas Shapiro-Wilk dengan menggunakan aplikasi SPSS 20. Kriteria keputusan dalam uji normalitas pada SPSS 20, yakni : a) apabila nilai Signifikan > 0,05 data tersebut berdistribusi normal. b) apabila nilai signifikan < 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Setelah dilakukan pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dan dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya yaitu melakukan pengujian homogenitas dua varian ter-

hadap hasil data pretest dan posttest menggunakan SPSS (Statistical package for Sosial Science) 20.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Dari pengujian tes yang dilakukan, diperoleh hasil dimana dari 30 soal yang diuji hanya 20 soal yang termasuk dalam kategori valid. Soal yang dinyatakan valid inilah yang nantinya akan digunakan pada saat pretest dan posttest saat penelitian di kelas yang diteliti. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diawali dengan pemberian Pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. kemudian jawaban pretest masing masing siswa dianalisis. Hasil dari analisis data yang dilakukan yaitu diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 51,36 dengan nilai tertinggi dengan nilai 70 dan nilai terendah yaitu nilai 35. Kemudian langkah selanjutnya setelah pemberian pretest yaitu dengan pemberian perlakuan pada pembelajaran yaitu menerapkan model pembelajaran *Role playing* di kelas. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing* dilakukan selama 2 pembelajaran yaitu pembelajaran 1 dan 2 dimana fokus utama pada pokok pembahasan peristiwa seputar proklamasi dan sesudah proklamasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS. Setelah pemberian perlakuan dilanjutkan dengan pemberian posttest dengan soal yang sama dengan soal pretest untuk mengukur tingkat kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. Hasil jawaban siswa pada posttest kemudian dianalisis sehingga diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 80,23 dengan peroleh nilai tertinggi sebesar 95 dan peroleh nilai terendah sebesar 55. Dari hasil pretest dan posttest inilah dapat dilakukan pengujian hipotesis. Hipotesis dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari suatu perlakuan yang dilakukan. Teknik pengujian hipotesis yang digunakan yaitu Uji paired Sample T-Test dengan menggunakan aplikasi SPSS 20 di windows. Langkah awal yang dilakukn sebelum pengujian hipotesis yaitu uji prasyarat seperti normalitas dan homogenitas yang bertujuan untuk menguji kesamaan varians dua kelompok data. Dari hasil uji prasyarat yang dilakukan dengan ketentuan $p > 0,05$ dapat dikatakan bahwa distribusi frekuensi tersebut normal. Berdasarkan hasil distribusi frekuensi yang diperoleh pada signifikan pretest $0,075 > 0,05$ dan signifikan posttest yang diperoleh sebesar $0,102 > 0,05$ sehingga dinyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Tahapan selanjutnya yaitu dengan melakukan uj homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian dalam kategori homogen atau tidak. Yang artinya, sampel yang digunakan apakah dapat mewakili seluruh populasi dalam penelitian. Pada pengujian homogenitas yang dilakukan diperoleh 0,950 dimana dalam pemilihan keputusan homogenitas yaitu $\text{sig} > 0,05$. Maka dapat dilihat bahwa $0,950 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varian yang sama (homogen).

Pengujian hipotesis bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh modle pembelajar- ran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 yang dilakukan pengujian menggunakan aplikasi SPSS 22 for windows. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $12,059 > 2,080$ dimana $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 di Kelas V SDN 005 Teluk Binjai Dumai Timur T.A 2021/2022. Penilaian afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) juga dilakukan dalam penelitian ini, dimana pada penilaian afektif siswa melakukan observasi saat proses pembelajaran. Peneliti melihat secara langsung tingkah laku peserta didik selama proses

pembelajaran yang mencakup kejujuran siswa, tanggung jawab, rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran kedisiplinan selama proses pembelajaran dan kerjasama siswa dalam pembelajaran. Sedangkan pada penilai ket- erampilan (psikomotorik) mencakup kemampuan mengajukan gagasan/ide/pendapat dalam diskusi menyelesaikan masalah dalam diskusi dan menyajikan hasil diskusi. Pada observasi aspek afektif siswa diperoleh hasil dari 22 siswa kelas V-B sebanyak 9 orang siswa mendapat nilai A (sangat Baik), 10 siswa mendapat nilai B (baik) dan 3 orang siswa mendapat nilai C (cukup). Sedangkan pada observasi aspek psikomotorik siswa diperoleh hasil dimana sebanyak 7 orang siswa mendapat nilai A (sangat baik), sebanyak 13 siswa mendapat nilai B (baik), dan 2 orang siswa mendapat nilai C (cukup).

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan, secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat melalui penerapan model pembelajaran *Role playing*. ketiga aspek pembelajaran (kognitif, afektif dan psikomotorik) pada dasarnya tidak dapat berdiri sendiri, dengan kata lain ketiga aspek ini saling berhubungan/berdampingan. Perubahan tingkat kognitif seseorang/ siswa sebenarnya dalam kadar tertentu telah membuat perubahan pada sikap dan perilakunya.

Role playing merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena *Role playing* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif. Sejalan dengan hal tersebut, Ahmad, Susanto (2013, h. 22) berpendapat bahwa menjadikan siswa ikut andil (aktif) dalam proses pembelajaran akan memberikan kesan yang lebih dalam bagi diri siswa tersebut yang mengakibatkan peningkatan pemahaman materi secara optimal. Keaktifan siswa ini berperan untuk mengkontruksi pengetahuan mereka sendiri. Hal inilah yang menjadikan hasil belajar siswa dan jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan setelah perlakuan (model pembelajaran *Role playing*) diterapkan dalam proses pembelajaran meningkat. Maka dapat dikatakan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil. Disamping keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, beberapa hal yang ditemukan yang kurang berhasil dalam penelitian seperti karakteristik, bakat dan minat siswa yang berbeda beda menjadikan siswa yang kurang berminat dan tidak memiliki bakat dalam bermain peran menjadikan siswa tersebut malu saat melakukan kegiatan *Role playing*. selain itu, masih ditemukan siswa yang malu dalam mengungkapkan pendapatnya khususnya dalam menuangkan imajinasinya dalam pelaksanaan *Role playing* seperti memberikan gerakan ataupun dialog yang sesuai dengan karakter yang diperankannya.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut: (a). Setelah diterapkannya model pembelajaran *Role playing* dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimana sebanyak 19 siswa mencapai nilai ketuntasan (10 siswa termasuk dalam kategori sangat baik dan 9 orang siswa termasuk dalam kategori baik) dengan persentase sebesar 86,36 % dan 3 siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan (termasuk dalam kategori cukup) dengan persentase 13,64 %. (b). Berdasarkan perhitungan hasil belajar siswa pada pretest siswa dengan rata-rata 51,36 dan rata-rata hasil belajar pada nilai posttest siswa sebesar 80,23. (c). Hasil pengujian pada paired sample t-test diperoleh t hitung 12,059 dan t tabel db 21 sebesar 2,080, dimana $12,059 > 2,080$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, maka ada pengaruh model

pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 di kelas V SDN 005 Teluk Binjai T.A 2021/2022.

Daftar Rujukan

- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Amri, Sofan. (2016). Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, Isnu. (2019). 50 Strategi Pembelajaran Populer. Yogyakarta: Diva Press.
- Komalasari, Kokom. (2011). Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lubis, Novita Maharani. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) T.A 2018/2019. Skripsi UINSU. Halaman 1-133.
- Rusman. 2010. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Bandung: Rajawali.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana S. (2012). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosda-karya.
- Sumantri. 2015. Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar. Jakarta: Raja Grafindo Parsada.