



PENGARUH MODEL *ROLE-PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA DENGAN SUBTEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN KELAS V SD

Ester Hutagalung¹, Novalina Sembiring², Antonius Remigius Abi³, Patri Janson Silaban⁴

^{1,2,3,4} Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

¹esterhutagalung28@gmail.com, ²novalina_sembiring@ust.ac.id, ³antoniusremiabis@gmail.com,

⁴patri.janson.silaban@gmail.com

ABSTRAK

Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021 yang masih rendah merupakan masalah yang dipaparkan dalam artikel ini. Penelitian yang dipaparkan pada artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan kelas V SD Negeri 060937 Kecamatan Medan Johor tahun pembelajaran 2020/2021. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Sampel yang digunakan melibatkan sebanyak 50 siswa yaitu 26 siswa kelas VA dan 24 siswa kelas VB, pengambilan sampel ini menggunakan teknik *sampling purposive* (sampel bertujuan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Coefficients*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengarah pada terjadinya peningkatan sebanyak 25% dari *pretest* ke *post test* melalui nilai rata-rata, sehingga menyatakan bahwa hipotesis diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam membahas Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia Dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021.

Kata Kunci: *hasil belajar, model role playing*

THE EFFECT OF *ROLE-PLAYING* ON THE FIFTH-GRADE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN THE THEME OF *LINGKUNGAN SAHABAT KITA* WITH THE SUBTHEME OF *MANUSIA DAN LINGKUNGAN* IN ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

The students' learning outcomes of the fifth-grade of elementary school 060937 Medan Johor in the academic year of 2020/2021 is the problem described in this article. The study described in this article is aimed to determine the effect of the *Role Playing* learning model on student learning outcomes in the theme of *Lingkungan Sahabat Kita* with the subtheme of *Manusia dan Lingkungan* at the fifth-grade students in elementary school of 060937 in Medan Johor. The research method used in the study was an experimental method with a quantitative research design. The sample used involved 50 students, 26 students in the class VA and 24 students in the class VB to test the hypothesis in the study by using the *Coefficients* test or *purposive sampling* technique. The results showed that there was an effect of the *Role-Playing* model on students' learning outcomes in the experimental class that referred to an increase of 25% from *pretest* to *post-test* through the average value. Thus, it means that the hypothesis was accepted. It proves that there was a significant effect of the *Role-Playing* model on the student's learning outcomes in learning the theme of *Lingkungan Sahabat Kita* with the subtheme of *Manusia dan Lingkungan* at the fifth-grade elementary school 060937 in Medan Johor in the academic year of 2020/2021.

Keywords: *learning outcomes, role-playing model*

Submitted	Accepted	Published
02 Agustus 2021	27 April 2022	23 Mei 2022

Citation	:	Hutagalung, E., Sembiring, N., Abi, A.R., & Silaban, P.J. (2022). Pengaruh Model <i>Role-Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Dengan Subtema Manusia Dan Lingkungan Kelas V SD . <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(3), 666-681. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8489 .
-----------------	---	---

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan yang dilakukan suatu individu dari satu generasi ke

generasi lainnya. Dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah:“

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari sistem nilai Pancasila dirumuskan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, yang merumuskan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam intraksi dalam lingkungannya menurut Abi, (2020:328)

Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari intraksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. (Slameto, 2015) pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya.” Maksudnya adalah dengan kita belajar seseorang dapat mengalami perubahan sesuai apa yang pernah dialaminya selama hidup, dan belajar juga dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seseorang kearah yang lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD Negeri 060937 Medan, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran tema lingkungan sahabat kita yaitu dalam proses pembelajaran pendidik maupun siswa kurang

memanfaatkan sumber belajar secara maksimal, Jika guru memberi kesempatan untuk bertanya mengenai kesulitan tentang materi pelajaran, maka siswa tidak ada yang bertanya kepada guru karena siswa kurang percaya diri kepada kemampuannya, siswa kurang berpartisipasi aktif dan saling berintraksi langsung antar teman dalam proses pembelajaran di kelas Akibatnya hasil belajar siswa rendah, sehingga siswa tidak menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

KAJIAN TEORETIS

Model Pembelajaran *Role Playing*

Bermain peran ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. Di samping itu, model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Pemberian *Role Playing* atas perilaku yang diberikan siswa, sangat diperlukan dalam upaya menumbuhkan sikap disiplin pada anak. *Role Playing* atau bermain peran memiliki tiga fungsi yang secara umum berlaku dan disetujui secara sosial, yaitu memiliki nilai pendidikan, menjadi motivasi bagi anak yang diterima oleh lingkungan masyarakat dan untuk memperkuat persetujuan dari masyarakat dan begitu juga sebaliknya anak akan menerima pembelajaran dengan cara keterampilan. *Role Playing* berguna membatasi perilaku sehingga tidak akan mengulangi untuk kedua kalinya, bersifat mendidik, memperkuat motifasi untuk menghindarkan diri dari tingkah laku yang tidak diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian *role playing* akan dapat memberikan pengaruh atau menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengertian lain Ariwitari (2014: 3) menemukan bahwa melalui metode pembelajaran

role playing siswa dapat meningkatkan intraksi sosial dan siswa dapat ikut berperan aktif serta dapat mengetahui secara langsung bagaimana proses dari suatu kegiatan. Menurut Rumilasari (2016: 2) "*Role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Sundayana, (2018: 77) mengemukakan terdapat delapan ciri kemandirian belajar, yaitu: 1) Mampu berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif, 2) Tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain, 3) Tidak lari atau menghindari masalah, 4) Memecahkan masalah dengan berfikir yang mendalam, 5) Apabila menjumpai masalah dipecahkan sendiri tanpa meminta bantuan orang lain, 6) Tidak merasa rendah diri apabila harus berbeda dengan orang lain, 7) Berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan, serta 8) Bertanggung jawab atas tindakannya sendiri. Menurut Endang (2014:15) mengatakan ciri-ciri belajar adalah perubahan, yaitu belajar menghasilkan perubahan perilaku dalam diri peserta didik. Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang secara relatif tetap dalam berpikir, merasa dan melakukan pada diri peserta didik. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan yang hasilnya tidak dapat diamati secara langsung.

Menurut Syah, (2018: 145) secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat di bedakan menjadi tiga macam yakni:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa;
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa;
3. Faktor perbedaan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Menurut Pulungan, (2015:15) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses belajar mengajar, diantaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Shoimin, (2019:162) langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyusun/menyiapkan scenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KMB
3. Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melaksanakan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing para peserta didik berada dikelompokkan sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan
9. Evaluasi
10. Penutup

Selanjutnya Mulyasa, (2014: 238) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi: (a) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (b) Memilih peran, (c) Menyusun tahap-tahap peran, (d) Menyiapkan pengamat, (e) Pemeranan, (f) Diskusi dan evaluasi, (g) Pemeranan ulang, (h) Diskusi dan evaluasi tahap dua, (i) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Role playing yang digunakan guru apabila menginginkan siswa lebih memahami atau mendalami secara rinci dan detail dari materi yang diajarkan pada siswa. Melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil merupakan akibat yang ditimbulkan dari suatu proses kegiatan, sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil individu dalam intraksi dengan lingkungan. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar menurut Silaban, (2019:109)

Pulungan, (2015: 19) mendefinisikan bahwa “hasil pembelajaran adalah pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Oleh karena itu, hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Menurut Ibrahim (Pulungan, 2015:19) menyatakan bahwa “hasil pembelajaran adalah komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar. Penuangan hasil pembelajaran dalam RPP bukan saja memperjelas arah yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan belajar, tetapi dari efisiensi diperoleh hasil yang maksimal.

“Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya” Sembiring (2013:37). Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian dan Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan

tujuan penelitian. “Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” Sugiyono, (2018:2). Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan dapat dikembangkan dan dibuktikan untuk memecahkan masalah. Peneliti juga menggunakan metode penelitian untuk mendapatkan hasil atau data yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Salah satu kelompok diberi perlakuan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan yang lain tidak diberi perlakuan sebagai kelas kontrol. Pada kelompok eksperimen peneliti menggunakan perlakuan model pembelajaran *Role Playing* dan kelompok kontrol tidak menggunakan *Role Playing*.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang menekankan data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena peneliti ingin mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan melihat hasil belajar dari kedua kelompok tersebut.

Rancangan/ Desain Penelitian

Peneliti memilih desain penelitian eksperimen sebagai berikut: Dalam melakukan penelitian kuantitatif, salah satu langkah yang penting ialah membuat desain penelitian. Desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *posttest-only control design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan disebut *kelompok eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut *kelas Control*.

Tabel 1. Skema Post Test Only Control Group Design

Kelompok	Perlakuan	Pascates
Eksperimen	X	O
Kontrol	-	O

Populasi dan Sampel Penelitian

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek / subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” Sugiyono, (2018:126). Dari pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa populasi adalah suatu subjek yang mencakup beberapa karakteristik di dalam wilayah penelitian yang ingin diteliti. Maka populasi yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah siswa/siswi SD Negeri 060937 Medan. Populasi sejumlah 50 siswa.

Sugiyono (2018:129) “ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang akan digunakan dalam penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan sampel purposive sampling. Sedangkan menurut Arikunto (2017:174) “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan peneliti sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel.

Berdasarkan pendapat di atas, maka sampel yang digunakan adalah kelas V-A dan V-B yang berjumlah 50 murid yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol 24 Kelas eksperimen ialah kelas V-A berjumlah 26.

Teknik dan pengumpulan data pada penelitian ini sangat berguna untuk membantu menjawab hipotesis. Karena teknik tersebut menentukan hasilnya suatu penelitian. Dalam penelitian ini beberapa teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu, angket, tes dan dokumentasi

Alat pengumpulan data penelitian ini adalah tes. Arikunto (2017:193) menyatakan bahwa “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Menurut Arikunto, (2017:213) untuk menguji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus pearson/product moment:

$$R_{xy} = \frac{(N\sum xy - (\sum x)(\sum y))}{(\sqrt{(N\sum X^2 - \sum x)^2(N\sum y^2 - \sum y)^2})}$$

(Sumber: Arikunto, 2017:213)

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi x dan y

N = Jumlah responden / banyak siswa peserta tes

X = Jumlah skor diperoleh siswa untuk tiap item soal

Y = Jumlah skor total yang benar

Untuk Menentukan instrument valid atau tidaknya maka diperlukan bantuan program SPSS Versi 22.0 adalah sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka instrumen tersebut dikatakan valid.

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka instrumen tersebut dikatakan tidak valid.

Uji Reliabilitas

Peneliti menggunakan uji reliabilitas dengan rumus Kuder Richardson-20 atau KR. 20 sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{(n/(n-1)) \{(S^2 - \sum pq)\}}{(S^2)}$$

Sugiyono, 2017: 186

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

n = banyaknya butir pertanyaan

V1 = varians soal/total

P = proporsi subjek yang menjawab benar pada sesuatu butir

q = proporsi subjek yang menjawab salah pada sesuatu butir ($q=1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian p dan q

St^2 = Varians total

Mencari jumlah varian total digunakan rumus sebagai berikut

$$St = \frac{(\sum x^2 - (\sum X)^2/N)}{N}$$

Keterangan

St = varians total

$\sum x$ = jumlah skor total

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat soal

N = banyak siswa peserta soal

Teknik Pengolahan (Analisis) Data

Menurut Sugiyono (2018:318) dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, dimana analisis data

diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena adanya data kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia.

Setelah memperoleh data, maka langkah untuk selanjutnya adalah menganalisis data. Data yang telah diperoleh peneliti akan diolah dengan langkah-langkah sebagai berikut: Memberikan pretes kepada siswa sebelum dilakukan pembelajaran. Menyusun hasil belajar post-test dalam bentuk tabel. Menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi data sampel dari data post-test.

Menghitung mean dengan rumus

$$Me = \mu = (\sum x) / N$$

Keterangan :

Me = Mean yang akan dicari

$\sum x$ = Jumlah dari hasil perkalian antara midpoint dari masing-masing interval dengan frekuensinya

N = Number of Cases (banyaknya skor itu sendiri)

Menghitung standar deviasi dengan rumus

$$SD = \sigma = \sqrt{((\sum (X - \mu)^2) / N)}$$

Keterangan:

SD = Deviasi Standar

$\sum (x - \mu)^2$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor, dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan

N = Number Of Cases

Menghitung standar error dari variabel hasil post-test dengan rumus

$$SE = \sigma / N$$

Keterangan:

SE = Besarnya kesesatan mean sampel

σ = Deviasi standar dari sampel yang diteliti

N = Number Of Cases

(Sumber: Sudijono 2017: 282)

Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2018:234) penggunaan Statistik Parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Liliefoor, dengan langkah-langkah seperti berikut ini:

Data hasil belajar $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Z_i = (X_i - x) / SD$$

Keterangan:

X = Rata-rata

S = Simpangan Baku

Tiap bilangan baku dihitung dengan menggunakan daftar distribusi normal kemudian dihitung peluang dengan rumus: $F(Z_i) = P(Z \geq Z_i)$. Selanjutnya menghitung proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 . Jika proporsi itu menyatakan dengan $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = (\text{Banyak } Z_1, Z_2, Z_3 \dots Z_n \text{ yang } \geq Z_1) / n$$

Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian menentukan harga mutlaknya. Ambil harga yang paling besar antara tersebut dengan L_0 : untuk menerima atau menolak hipotesis, kemudian membandingkan L_0 dengan nilai kritis yang di ambil dari daftar untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$

Dengan kriteria

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi tidak normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data adalah uji persyaratan analisis tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan uji statistika tertentu. Uji homogen dimaksudkan untuk memperhatikan bahwa kelompok atau data sampel berhasil dari populasi yang dimiliki varians yang sama. Sudjana (2016: 249) menyampaikan bahwa perlu untuk melakukan pengujian mengenai kesamaan dua varians atau lebih. Pengujian homogenitas dilakukan dengan rumus homogenitas korelasi product moment dengan bantuan program SPSS Versi 22.0. Uji homogenitas yang digunakan adalah cara varians terbesar dibandingkan dengan cara varians terkecil dengan langkah-langkah sebagai berikut: Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikan adalah $\alpha = 0,05$

Cara Fhitung dengan rumus:

$$F_{hitung} = (\text{Varians Terbesar}) / (\text{Varians Terkecil})$$

atau $F = S^2_1 / S^2_2$

Keterangan:

S^2_1 = varians dari kelompok yang terbesar

S^2 = varians dari kelompok yang terkecil
 Kriteria Penilaian

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka sampel mempunyai varians yang sama

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka sampel tidak mempunyai varians yang sama

Uji Hipotesis

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Formula dari uji “t” yang memakai SPSS ver 22,0. (Sumber Arikunto, 2017:193)

Rumus yang digunakan dalam Uji-t adalah sebagai berikut. Jika data berasal dari populasi yang homogen, maka digunakan rumus uji-t

$$t = \frac{(X_1 - X_2) / (\sqrt{(1/n_1) + 1/n_2})}{\sqrt{((n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2) / (n_1 + n_2 - 2)}}$$

Jika data berasal dari populasi yang tidak homogen, maka digunakan rumus uji-t

$$t = \frac{(X_1 - X_2) / (\sqrt{((S_2^2/n_1) - (S_1^2/n_2))}}$$

Keterangan:

t = luas daerah yang dicapai

n1 = banyak siswa pada kelas eksperimen

n2 = banyak siswa pada kelas kontrol

S1 = simpangan baku kelas eksperimen

S2 = simpangan baku kelas kontrol

X1 = rata-rata selisih skor siswa kelas eksperimen

X2 = rata-rata selisih skor siswa kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

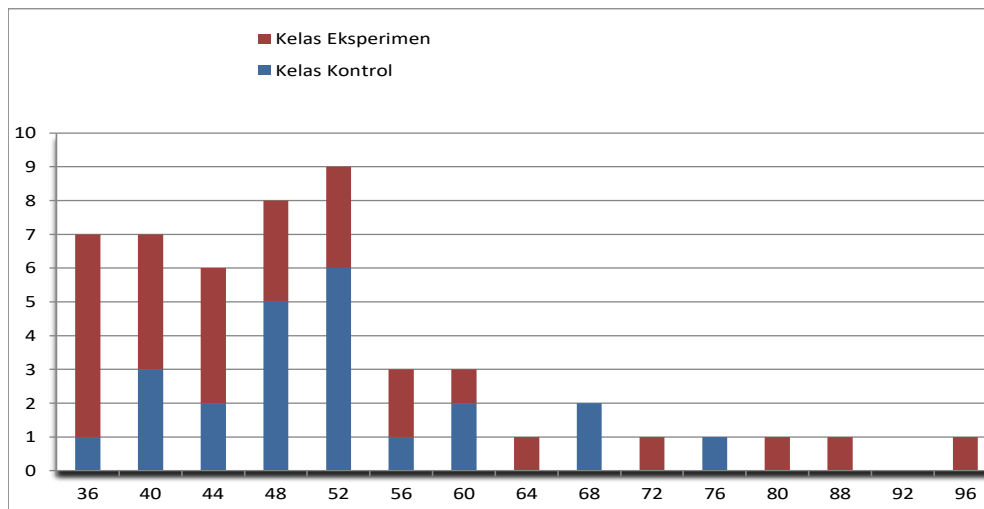
Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum adanya tindakan atau perlakuan. Setelah dilakukannya *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat diperlihatkan hasil dari dua sampel yang dipilih.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *pretest* pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 63.69 sedangkan kelas kontrol 50.83. Dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh perbedaannya dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 65.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test kelas VB

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
No	Nilai (X)	Frekuensi (F)	FX	No	Nilai (X)	Frekuensi(F)	FX
1	52	6	312	1	36	2	72
2	56	4	224	2	40	3	120
3	60	4	240	3	44	2	88
4	64	3	192	4	48	5	240
5	68	3	204	5	52	6	312
6	72	2	144	6	56	1	56
7	76	1	76	7	60	2	120
8	80	1	80	8	64	-	-
9	84	-	-	9	68	2	136
10	88	1	88	10	72	-	-
11	92	-	-	11	76	1	76
12	96	1	96	12	80	-	-
Jumlah		26	1656	Jumlah		24	1.220
Rata-rata		63.69		Rata-rata		50.83	

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan, hasil nilai *pretest* siswa dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Diagram Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa dari 50 orang siswa, nilai 52 sebanyak 6 dan nilai 76 sebanyak 1 siswa pada kelas eksperimen, sedangkan nilai 52 sebanyak 6 dan 56 sebanyak 1 siswa di kelas kontrol. Setelah memberikan *pretest* pada awal pertemuan selanjutnya peneliti memberi *post test* pada akhir

pembelajaran. Pada akhir pembelajaran, setelah semua materi pelajaran diajarkan dengan menggunakan model *role playing* guru memberikan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan. Hasil nilai *post-test* siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 3. Data Nilai *Post-test*

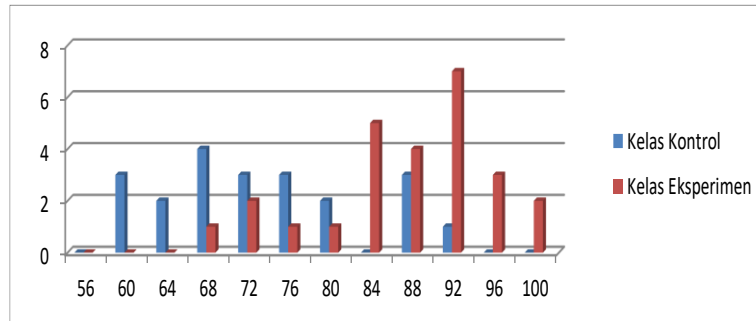
Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
No	Nilai (X)	Frekuensi (F)	FX	No	Nilai (X)	Frekuensi(F)	FX
1	56	-	-	1	52	-	-
2	60	-	-	2	56	3	168
3	64	-	-	3	60	2	120
4	68	1	68	4	64	3	192
5	72	2	144	5	68	4	272
6	76	1	76	6	72	3	216
7	80	1	80	7	76	3	228
8	84	5	420	8	80	2	160
9	88	4	352	9	84	-	-
10	92	7	644	10	88	3	264
11	96	3	288	11	92	1	92
12	100	2	200	12	96	-	-
	Jumlah	26	2.272		Jumlah	24	1.712
	Rata-rata		87.38		Rata-rata		71.33

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *post test* pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 87.38 sedangkan kelas

kontrol 71.33. Dapat disimpulkan bahwa nilai *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol jauh perbedaannya dan mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 65. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan hasil

nilai *post test* siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



Gambar 2 Data *Post test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat dari 50 siswa nilai 92 sebanyak 7 siswa dan nilai 68 hanya 1 siswa di kelas eksperimen, sedangkan

nilai 68 sebanyak 4 siswa dan nilai 60 sebanyak 2 siswa . Berikut daftar nilai kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini

Tabel 4. Daftar Nilai Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1	Aldo Saputra Meha	36	64
2	Akhmad Fauzi	52	56
3	Andira Natanael Panjaitan	60	60
4	Ardiansyah Darista Ginting	68	76
5	Artha Lita Br Silalahi	48	68
6	Billy Sugara Ronatio Saragih	48	68
7	Calista Dea Tyaswari	60	64
8	Carissa Putri	44	60
9	Chelsea Gwen Sinambela	68	80
10	Devon Matthew Rafael	48	56
11	Fadhil Ar-Rasyid	48	64
12	Henock Oswald Siallagan	76	92
13	Jonatan Dapit Sitorus	48	56
14	Kaka Amansyah	36	68
15	Nicky Olivia Sembiring	52	80
16	Nurhafiza Gholizah	52	88
17	Putri Mesya Rizkina	40	88
18	Salwa Adita	52	72
19	Syahqi Fadillah	40	68
20	Mario Tobat Simamora	60	88
21	Uenina Matondang	44	72
22	Ridwan	52	76
23	Valenza	52	76
24	Zahid	40	72
	Jumlah	1.220	1.712
	Rata-rata	50.83	71.33

Pada kelas control nilai rata-rata *pretest* 50.83 meningkat menjadi 71.33 saat *post test*. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post test* lebih tinggi dari pada *pretest*. Setelah peneliti membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *post test* maka selanjutnya peneliti menggunakan hasil belajar *pos test* untuk

membuat tabel distribusi frekuensi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui rata-rata(*mean*), Standar Deviasi (SD), melalui Standar Error (SE) dari data hasil tes yang diberikan kepada siswa melalui perhitungan sebagaimana diuraikan dibawah ini

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data Kelas Kontrol

No	X	X-μ	(X-μ) ²
1	56	-16.8	282.24
2	60	-12.8	163.84
3	64	-8.8	77.44
4	68	-4.8	23.03
5	72	-0.8	0.64
6	76	3.2	10.24
7	80	7.2	51.84
8	88	15.2	231.04
9	92	19.2	368.64
Total	656		1.208.95

Dari data di atas maka dapat diketahui mean, standar deviasi, dan standar error sebagai berikut

1. Rata-rata (*Mean*)

$$Me = \mu = \frac{\sum x}{N}$$

$$Me = \frac{656}{9}$$

$$Me = 72,8$$

2. Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sigma = \sqrt{\frac{\sum (X - \mu)^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{1.208,95}{9}}$$

$$SD = \sqrt{134,32}$$

$$SD = 11,58$$

3. Standar Error (SE)

$$SE = \frac{\sigma}{N}$$

$$SE = \frac{11,58}{9}$$

$$SE = 1.28$$

Tabel 6. Daftar Nilai Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Pretes	Postes
1	Abraham Sembiring	88	100
2	Andreas Ricwan Umbah	60	68
3	Angellika Yasmin Ginting	56	72
4	Arif Tajudin	68	92
5	Celsi Gresia Hasibuan	64	88
6	Fadillah Sarah	64	92
7	Garen Panggabean	80	100
8	Gibran Yudhistira	52	84
9	Gichelle Sembiring	52	84
10	Javed Sebayang	60	80
11	Lamhot Sitorus	60	84

12	Lidya Barus	52	84
13	Marsya Tarigan	64	92
14	Micelle Sembayang	52	84
15	Nadia Theresia L.Gaol	64	92
16	Otniel Keke Pinem	60	88
17	Regina Julianti Simarmata	72	96
18	Syifa Aprilla	68	92
19	Yopi Galih	56	92
20	Ziekkino Barus	68	92
21	Misela	52	84
22	M. Teguh	56	70
23	Evelin H	68	96
24	Allicia Sinambela	56	88
25	Quinsha Silaban	72	96
26	Yutaka Silaban	52	88
	Total	1.670	2.272
	Rata-rata	64.23	87.38

Dari rata-rata *pretest* 64.23 pada kelas eksperimen perlu ditindaklanjuti dengan mengadakan perlakuan yaitu menggunakan metode *Role Playing* pada kelas eksperimen, setelah diadakan perlakuan diuji dengan postes dengan rata-rata 87.38. Dan nilai setiap siswa meningkat dari *pretest* ke *post test* sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post test* lebih tinggi dari pada *pretest*. Setelah peneliti

membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *post test* maka selanjutnya peneliti menggunakan hasil belajar *post test* untuk membuat tabel distribusi frekuensi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui rata-rata (*mean*), Standar Deviasi (SD), dan Standar Error (SE) dari data hasil test yang diberikan kepada siswa melalui perhitungan sebagaimana diuraikan dibawah ini.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Data Kelas Eksperimen

No	X	X- μ	(X- μ) ²
1	68	-16	256
2	72	-12	144
3	76	-8	64
4	80	-4	16
5	84	0	0
6	88	4	16
7	92	8	64
8	96	12	144
9	100	16	256
Total	756		960

Dari data di atas maka dapat diketahui mean, standar deviasi, dan standar error sebagai berikut

Rata-rata (Mean)

$$Me = \mu = (\sum x) / N$$

$$Me = 765 / 9$$

$$Me = 84$$

Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sigma = \sqrt{(\sum (X - \mu)^2) / N}$$

$$SD = \sqrt{(960 / 9)}$$

$$SD = \sqrt{106.66}$$

$$SD = 10.32$$

Standar Error (SE)

$$SE = \sigma / N$$

$$SE = 10.32 / 9$$

$$SE = 1.14$$

Menurut Sugiyono (2018:234) penggunaan Statistik Parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu

sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Hasil perhitungan uji normalitas menggunakan program *SPSS ver 22.0*. Menurut Kartika (2012:55) mengemukakan, pedoman pengambilan keputusan dengan mengambil nilai taraf signifikan 5% adalah sebagai berikut:

1. Nilai signifikansi (sig) < 0,05 distribusi tidak normal

2. Nilai signifikansi (sig) > 0,05 distribusi normal

Nilai taraf signifikan yang digunakan oleh peneliti adalah taraf signifikansi 5% atau 0.05. Dari hasil di atas diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen adalah 0.214 > 0.05 sedangkan kelas kontrol nilai signifikansinya 0.042 > 0.05. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari masing-masing eksperimen lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 8. Kolmogorov-Smirnov Test

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Eksperimen	.184	24	.035	.914	24	.042
Hasil Belajar Kontrol	.122	24	.200*	.945	24	.214

Berdasarkan data di atas dapat diketahui besar presentase hasil Angket siswa yaitu: 3 responden memperoleh skor disekitar 46-48 sebesar 10.35%, 6 responden memperoleh skor disekitar 49-51 sebesar 20.7%, 4 responden

memperoleh skor sekitar 52-54 sebesar 13.8%, 13 responden memperoleh skor sekitar 55-57 sebesar 44.85%, 3 responden memperoleh skor 58-60 sebesar 10.35%. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel histogram di bawah ini:

Tabel 9. Histogram

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.710	1	48	.197
	Based on Median	1.830	1	48	.182
	Based on Median and with adjusted df	1.830	1	46.886	.183
	Based on trimmed mean	1.800	1	48	.186

Populasi-populasi dengan varians yang sama dinamakan populasi varians yang homogen. Dalam hal lainnya disebut populasi dengan varians yang heterogen. Pengujian homogenitas

dilakukan dengan rumus homogenitas korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS Versi 22.0.

Tabel 10. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.710	1	48	.197
	Based on Median	1.830	1	48	.182
	Based on Median and with adjusted df	1.830	1	46.886	.183
	Based on trimmed mean	1.800	1	48	.186

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansi $0.197 > 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan program SPSS Versi 22.0.

kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Formula dari uji "t" yang memakai SPSS ver 22,0. (Sumber Arikunto, 2017:193). Kriteria uji-t dapat dikatakan signifikan apabila diperoleh harga $p < 0,05$, serta pengujian hipotesis terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}(1-\alpha)$ ditolak dan diterima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}(1-\alpha)$. Hasil nilai hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.10 di bawah ini:

Uji Hipotesis

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi,

Tabel 11. Uji Hipotesis

		Coefficients ^a			
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	50.150	8.620		5.818
	Role Playing	.603	.137	.668	4.392
					Sig.
					.005
					.000

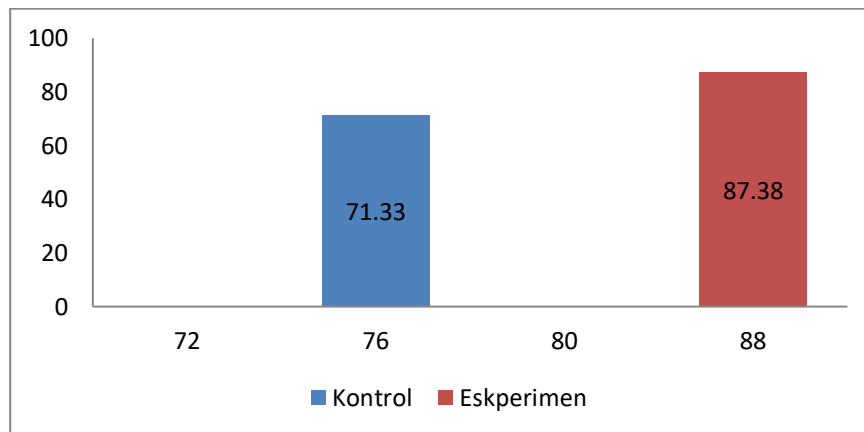
Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dapat dilihat dari hasil signifikan yang diperoleh $0.000 < 0.05$. Hasil perhitungan uji-t dari SPSS ver 22.0 sebesar 4.392. Dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4.392 > 1.675$ yang artinya terdapat pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

ada kelas eksperimen menggunakan model *role playing* dan ada kelas kontrol. Kedua kelas menggunakan materi yang sama yaitu Subtema Manusia Dan Lingkungan Pembelajaran 3.

Pembahasan Hasil Akhir Temuan

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD N 060937 Medan Johor, pada dua kelas yang dilakukan dengan perlakuan yang berbeda dimana

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti melaksanakan pretest di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan jumlah 25 soal pilihan berganda, dan jenis soal yang sama, diperoleh hasil kelas eksperimen dengan rata-rata 63.69 dan kelas kontrol dengan rata-rata 50.83 dari hasil pretest kemampuan di awal dua kelas rendah.



Gambar 3. Diagram Pengaruh model *Role Playing* kelas Eksperimen

Dari diagram di atas setelah dilakukan di dua kelas, peneliti kembali memberi *post test* untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terkait materi dan hasil yang didapatkan dari *post test* kelas kontrol 71.33 dan rata-rata yang di dapatkan siswa pada kelas eksperimen dengan model *role playing* 87.38. Dapat dilihat bahwa adanya peningkatan nilai *pre-test* dan *post test* yang lebih tinggi adalah kelas eksperimen dengan model *role playing* dengan kategori baik sekali kriteria penilaian untuk rata-rata *pretest* dan *post test* dapat dilihat di bawah ini:

Hasil uji normalitas dengan taraf signifikansi ($\alpha=0.05$), dengan kriteria pengujian normalitas yaitu $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas membuktikan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa data homogen, terakhir Uji t (hipotesis) dari perhitungan data yang dilakukan, hasil pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4.392 > 1.675$ dengan taraf signifikansi $\alpha=0.05$. Dengan ini membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari model *role playing* terhadap hasil belajar Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia Dan Lingkungan di SD N 060937 Medan Johor.

Berdasarkan penelitian di SD N 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021 dan hasil yang diperoleh dari data penelitian, yaitu penulis menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada Tema Lingkungan

Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan Tahun Pembelajaran 2020/2021.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan pembahasan bab ini peneliti menguraikan simpulan, implikasi, keterbatasan penelitian, dan saran yang disusun berdasarkan seluruh kegiatan penelitian mengenai pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021 sebagai berikut:

1. Pada kelas V A dengan materi pembelajaran tema Lingkungan Sahabat Kita subtema Manusia dan Lingkungan pembelajaran 3 di SD N 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021 kelas V A memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 63.69 dengan kategori cukup, sedangkan kelas V B memperoleh nilai rata-rata 50.83 dengan kategori kurang.
2. Dengan menggunakan model *Role Playing* pada materi tema Lingkungan Sahabat Kita subtema Manusia dan Lingkungan pembelajaran 3 di SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021 kelas V A diperoleh hasil belajar yang meningkat dengan nilai rata-rata *post test* sebesar 87,38 dengan kategori baik sekali, sedangkan kelas V B memperoleh nilai rata-rata 71.33 dengan kategori baik.
3. Berdasarkan hasil normalitas dengan menggunakan Uji *Liliefors* dengan hasil $4.392 > 0.05$ yang dapat dikatakan data

berdistribusi normal. Dan berdasarkan perhitungan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada tema Lingkungan Sahabat Kita subtema Manusia dan Lingkungan kelas V SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021 dengan sebesar 5.904 dapat diketahui dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ 4.392 > 1.675 yang artinya terdapat pengaruh model *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model *Role Playing* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Lingkungan Sahabat Kita subtema Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 3 di Kelas V SDN 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, A. R., Giawa, M., Mahulae, S., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 067245 Medan. *Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 327–332.
- Akbar, S., A'yun, I. Q., Satriyani, F. Y., Widodo, W., Paranimmita, R., & Ferisa, D. (2017). *Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (KE 2)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Anisaunnafi'ah, R. (2015). Pengaruh model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 95–111.
- Arikunto. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (ke-14)*. PT Rineka Cipta.
- Ariwitari, N. M. R. D. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugug 1 Tampaksiring. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10.
- A. Kadir., & Hanun, A. (2014). *Pembelajaran Tematik (ke-1)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama. (2013). *Integration of Climate Protection and Cultural Heritage: Aspects in Policy and Development Plans. Free and Hanseatic City of Hamburg*, 26(4), 1–37.
- Casminto, Anggitaningrum, I., Purwatiningrum, L., & Miarso, R. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Pemahaman Siswa Kelas 5 Dan 6 Pada Edukasi Pengetahuan Dasar Covid-19*. 4(3), 57–71.
- Ernani, A. S. (2016). Pengaruh Model Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2, 31–32.
- Gissella, M. V. E. (2016). Pengaruh Model Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. *입법학연구, 제13 권 1 호(2)*, 31–48.
- Istarani. (2014). *58 Model Pembelajaran Inovatif (KE-3)*. MEDIA PERSADA.
- Istarani, & Pulungan. (2015). *Ensiklopedi Pendidikan (ke-2)*. PT RINEKA CIPTA.
- Makmun, K. (2017). *Psikologi Belajar (ke-4)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Rumilasari, N. P. D., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2016). Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1–11.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (ke-12)*. Alfabeta.
- Sari, E. Y., Suastijaji, I. B., & Permata, L. (2016). *Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS*. 2, 23–36.
- Sembiring, R. B., & . M. (2013). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44.
<https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>

- Shoimin, A. (2019). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Silaban, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Vi Sd Negeri 066050 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019. *jurnal ilmiah AQUINAS, II(1)*, 107–126.
- Slameto, D. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (ke-6). PT Rineka Cipta.
- Sudjana. (2016). *Metode Statistika* (ke-1). Tarsito.
- Sundayana, R. (2018). Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 75–84. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.262>
- Syah, M. (2018). *Psikologi Belajar* (KE-18). PT Rajagrafindo Persada.