

Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Inpres Benjina

Application of the Role Playing Learning Model to Improve Student Learning Outcomes on Points Social Studies Lesson Class V SD Inpres Benjina

Renita Djerol¹, Elsinora Mahananingtyas², Marthen Luther Soplera^{1*}

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jl. Pendidikan, PSDKU Universitas Pattimura, Indonesia

²Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Jl. Dr. Tamaela, PSDKU Universitas Pattimura, Indonesia

Email korespondensi: sopleraluther@gmail.com*

Info Artikel	Abstract
Riwayat Artikel Diterima: 15 Juni 2024 Disetujui: 21 Agustus 2024 Publikasi: 9 September 2024	This study aims to find out the process of applying the role playing learning model in improving student learning outcomes with the material of the Indonesian Independence Proclamation in grade V of SD Inpres Benjina. This type of research is a class action. This research was carried out at SD Inpres Benjina starting from February 12, 2024 to March 12, 2024. The subjects of this study are grade V students of SD Inpres Benjina, with a total of 15 students, consisting of 3 male students and 12 female students. This research uses the Arikunto model of class action research model, 2008:16 which consists of 4 stages, namely: planning, action, observation and reflection. The data collection techniques carried out in this study are: observation, test and documentation. The data obtained in this study will be analyzed in a qualitative descriptive manner. The results of the study show that the application of the role playing learning model in social studies learning can improve the learning outcomes of grade V students of SD Inpres Benjina on the material of the proclamation of Indonesian independence, where the average class score in the initial test was 59.73 with a learning completeness level of 35%. In the first cycle, the average score of class V was 62.6 with a learning completion rate of 55%. And in cycle II, the average score was 68.46 with a learning completeness of 85%. Keywords: <i>role playing learning model, learning outcomes, proclamation of Indonesian independence.</i> Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada kelas V SD Inpres Benjina. Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada SD Inpres Benjina dimulai dari tanggal 12 februari 2024 samapai dengan 12 maret 2024. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Benjina, dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 15 orang, yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan model rancangan penelitian tindakan kelas model Arikunto, 2008:16 yang terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan (Planning), tindakan (Action), observasi (Observation) dan refleksi (Reflection). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: observasi, tes dan dokumentasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif

kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Benjina pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia, dimana nilai rata-rata kelas pada tes awal sebesar 59,73 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 35%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas V sebesar 62,6 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 55%. Dan siklus II nilai rata-rata sebesar 68,46 dengan ketuntasan belajar sebesar 85%.

Kata kunci: Model Pembelajaran, role playing, Hasil Belajar, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, materi pelajaran, model atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa. Guna mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pemilihan model pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa (Supriyanto, 2015).

Dalam penentuan model pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkan. Guru juga harus mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar. Tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik sehingga tumbuh minat untuk belajar (Supriyanto, 2015).

Peran guru di sekolah sangat penting dalam proses pembelajaran, karena seorang guru dapat menjadi seorang korektor, inspirator, informator, organisator, motivator, inisiator, fasilitator, pembimbing, demonstrator, pengelola kelas, mediator, supervisor dan evaluator bagi anak didik. Berdasarkan kutipan ini dapat dipahami bahwa guru memiliki fungsi dan peran yang sangat besar di sekolah dalam rangka menjalankan tugasnya sebagai pendidik dan pengajar (Siregar, 2020).

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada satuan pendidikan SD memuat kajian manusia, tempat dan lingkungan, sistem sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta waktu, keberlanjutan dan perubahan. Melalui pelajaran IPS, siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang efektif. IPS sebagai salah satu bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Untuk membangun kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, guru dituntut harus dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, nyaman dan aman.

Keberhasilan pembelajaran IPS sangat berpengaruh terhadap peranan guru, dimana peran guru hanya sebagai fasilitator saja, siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Akan tetapi pembelajaran IPS dikenal dengan pembelajaran yang penuh dengan konsep atau teori-teori, sehingga membuat para peserta didik tidak tertarik terhadap pembelajaran IPS. Dapat dilihat sebagian besar pola pembelajaran IPS masih menggunakan model yang konvensional dimana guru sebagai pusat pembelajaran, yang hanya menjelaskan konsep-konsep seputar IPS saja, tanpa ada interaksi yang aktif antara siswa dan guru, sehingga siswa pasif dalam pembelajaran. Akhirnya siswa dalam proses pembelajaran sibuk bermain-main, kurang fokus dan konsentrasi terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru, sehingga tidak ada antusias belajar dan membuat tidak adanya ketertarikan terhadap pembelajaran tersebut yang akan membuat tujuan pembelajaran

tidak tercapai. Maka itu akibatnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Dijelaskan oleh Widharningsih (2020) selama ini dalam proses pembelajaran khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru masih mendesain siswa untuk mengingat dan menghafal seperangkat fakta yang diberikan oleh guru, seolah-olah guru adalah sumber utama pengetahuan dimana pembelajaran berpusat pada guru saja. Teknik pembelajaran seperti itu tentu saja mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar karena pembelajaran bersifat monoton dan siswa cenderung pasif. Pembelajaran yang monoton dan pasif tersebut dapat menimbulkan kebosanan pada siswa dan kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang pada akhirnya dapat berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan Guru kelas V pada bulan Oktober 2022 saat melaksanakan kegiatan PPL di SD Inpres Benjina, yaitu pada kelas V diperoleh informasi bahwa: dalam pembelajaran IPS Guru lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana guru lebih berperan aktif daripada siswa, serta kurangnya variasi penggunaan model dalam pembelajaran sehingga membuat siswa pasif (diam) dan hal ini membuat siswa mudah bosan dan tidak konsentrasi terhadap materi pembelajaran IPS yang berlangsung. Pembelajaran IPS yang dilakukan lebih banyak teori dari pada praktek, sehingga hal-hal tersebut membuat siswa semakin bosan, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut juga menimbulkan sikap tidak tertarik dalam pembelajaran IPS, sehingga hasil belajar yang diperoleh oleh siswa belum optimal.

Dalam mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, hal yang harus diperhatikan yaitu peran guru dimana peran dalam penggunaan model pembelajaran yang mempengaruhi motivasi belajar dan semangat/antusias belajar. maka itu peneliti merencanakan usaha untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dipelopori oleh George Shafteel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Uno, 2012).

Dengan demikian, model *role playing* merupakan model pembelajaran yang memiliki kedudukan yang cukup signifikan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam kelas agar tercipta suasana kelas yang penuh dengan kebersamaan, keaktifan, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Inpres Benjina”.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yaitu suatu *action reseach* yang dilakukan didalam kelas, yang terdiri atas: (1) Perencanaan (*planing*), (2) Pelaksanaan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), dan Refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2008). Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SD Inpres Benjina Kabupaten Kepulauan Aru. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan yakni dimulai sejak tanggal 12 Februari 2024 sampai dengan tanggal 12 Maret, 2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Benjina

tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 15 orang siswa, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 3 orang dan perempuan sebanyak 12 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: observasi (pengamatan), wawancara, dan tes. Teknik Analisis Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif. Menurut Sugiyono (2014), yang dimaksud dengan statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan caramendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umumatau generalisasi. Analisis deskritif digunakan untuk menjelaskan hasil observasi dan hasil tes.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Tes Awal

Sebelum melakukan perencanaan peneliti terlebih dahulu melihat hasil belajar dengan cara memberi tes untuk melihat kemampuan awal kepada siswa yang terdiri dari 4 soal essay. Berikut dipaparkan hasil tes awal pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia sebagai berikut.

Tabel 3.1. Tes pra siklus dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria Ketuntasan Minimal	Frekuensi	Persentasi	Keterangan
≥ 60	5	35	Tuntas
<65	10	65	Tidak Tuntas
Jumlah	15	100	

Sumber: KKM SD Inpres Benjina.



Gambar 3.1. Diagram Batang Presentasi Nilai Pada Tes Pra-Siklus

Berdasarkan Tabel 3.1 diperoleh bahwa siswa yang tuntas sebanyak 5 orang atau sebesar 35 % dan selanjutnya siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang atau sebesar 65 %, dengan nilai rata-rata sebesar 59.73. berdasarkan observasi dan tes awal tersebut maka penelitian ini akan mengajarkan kembali materi proklamasi kemerdekaan Indonesia menggunakan model pembelajaran *role playing*, Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 diharapkan mampu mencapai KKM yang sudah di tetapkan.

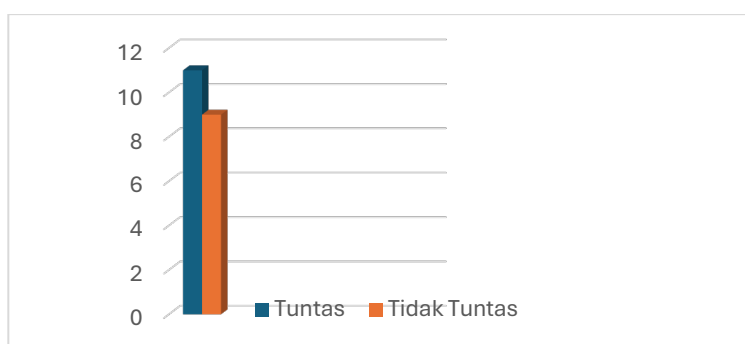
Siklus I

Dari permasalahan kondisi awal yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada materi materi proklamasi kemerdekaan Indonesia, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan model yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 3.2. Tes Siklus I dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria Ketuntasan Minimal	Frekuensi	Persentase	Keterangan
≥ 60	8	55	Tuntas
<65	7	45	Tidak Tuntas
Jumlah	15	100	

Sumber: KKM SD Inpres Benjina.



Gambar 4.2. Persentasi Nilai pada siklus I

Berdasarkan Tabel 4.4 diperoleh bahwa siswa yang tuntas sebanyak 8 orang atau sebesar 55 % dan selanjutnya siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 orang atau sebesar 45 %, dengan nilai rata-rata sebesar 62.6. Berdasarkan observasi dan tes awal tersebut maka penelitian ini akan mengajarkan kembali materi proklamasi kemerdekaan Indonesia menggunakan model pembelajaran *role playing*.

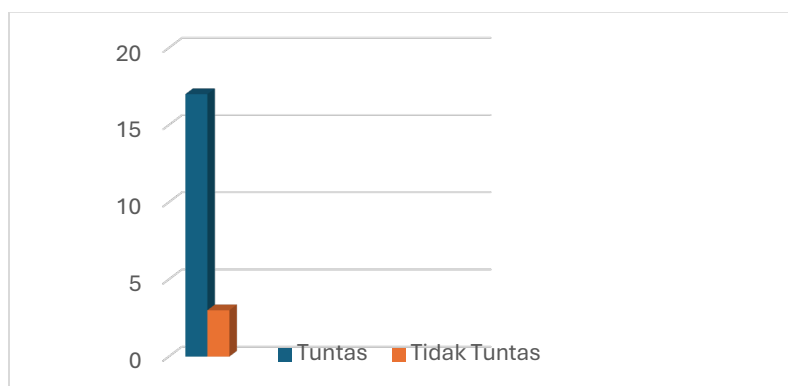
Siklus II

Berdasarkan masalah yang terjadi pada hasil refleksi siklus I, diantaranya adalah pada pertemuan ke-1 siklus I pembelajaran hanya berpusat pada guru dan pada pertemuan ke-2 siklus I pembelajaran tidak efektif dikarenakan guru hanya berfokus pada siswa yang maju ke depan kelas saja dan guru terfokus pada siswa yang aktif.

Tabel 3.3. Tes Pra Siklus Dilihat Dari Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria Ketuntasan Minimal	Frekuensi	Persentase	Keterangan
≥ 60	13	85	Tuntas
<65	2	15	Tidak Tuntas
Jumlah	15	100	

Sumber: KKM SD Inpres Benjina



Gambar 3.3. Diagram Batang Presentasi Nilai Pada Siklus II

Berdasarkan Tabel 3.3 diperoleh bahwa siswa yang tuntas sebanyak 13 orang atau sebesar 85 % dan selanjutnya siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang atau sebesar 15 %, dengan nilai rata-rata sebesar 6.46. Berdasarkan hasil tersebut maka penelitian ini telah berhasil mencapai nilai KKM sehingga tidak dilakukan penelitian lanjutan lagi.

Dari tes penguasaan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia siswa pada siklus II pertemuan ke-2 ini diketahui penguasaan materi siswa semakin baik dan makin banyak siswa yang tuntas dalam belajar. Kelebihan dari pembelajaran pada pertemuan ke-2 Siklus II ini adalah pembelajaran berkelompok atau berkolaborasi dengan mengganti kelompok dengan membagi antara siswa yang juara, yang aktif dan yang pendiam sehingga setiap kelompok setara agar bisa mencapai tujuan yaitu belajar dengan berkolaborasi agar setiap tim sama-sama saling mengajari sampai tidak ada yang tidak mengerti. Hal ini membuat semua masing-masing aktivitas siswa belajar dengan aktif dan membuat suasana kelas menjadi lebih efektif. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Benjina melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini berawal dari kenyataan di lapangan bahwa mata pelajaran IPS dengan pembelajaran yang monoton sering kali menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, sehingga siswa kurang aktif dalam memahami materi. Menurut Supriyadi et al. (2021), pembelajaran yang monoton tanpa keterlibatan aktif siswa dapat menurunkan minat dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Hasil tes awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa hanya 59.73, yang menandakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih rendah.

Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan, begitu pula siklus II yang juga dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Secara keseluruhan, penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas melalui penerapan model *role playing*. Menurut Hidayat dan Putra (2020), model pembelajaran berbasis peran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah dengan cara yang lebih kontekstual. Pada siklus I, guru melakukan tindakan dengan mempertimbangkan berbagai kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam diskusi. Kemudian, pada siklus II, perbaikan dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus I untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Setelah diterapkan model *role playing*, terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada siklus I, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan fokus dan keaktifan siswa dalam

memerankan drama Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Temuan ini selaras dengan penelitian Wahyuni *et al.* (2019) yang menyebutkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam. Dengan penerapan metode ini, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menampilkan perannya serta lebih mudah memahami peristiwa sejarah yang dipelajari.

Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran role playing. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 62.6, dan pada siklus II, nilai rata-rata kembali meningkat menjadi 68.46. Kenaikan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan peran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Sari dan Ramadhani (2022), yang menemukan bahwa model role playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, khususnya dalam materi sejarah nasional.

Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model role playing memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam memahami materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Model ini memungkinkan siswa untuk mengalami proses belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap peristiwa sejarah. Oleh karena itu, guru disarankan untuk lebih sering menerapkan metode role playing dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan efektivitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Pada awal penelitian, nilai rata-rata hasil belajar siswa masih tergolong rendah, yaitu 59.73, yang menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang mampu membantu siswa memahami materi secara optimal. Setelah diterapkan model role playing, terjadi peningkatan nilai rata-rata secara bertahap, yaitu 62.6 pada siklus I dan 68.46 pada siklus II.

Selain peningkatan hasil belajar, model role playing juga berdampak positif terhadap keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan percaya diri dalam memerankan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis peran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penerapan role playing dalam pembelajaran IPS juga memungkinkan siswa untuk mengalami dan memahami peristiwa sejarah secara lebih kontekstual. Dengan memerankan peristiwa sejarah secara langsung, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, yang sangat penting dalam pembelajaran ilmu sosial.

Dengan demikian, model pembelajaran role playing dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru dalam mengajarkan materi sejarah, khususnya di tingkat sekolah dasar. Guru disarankan untuk lebih sering menerapkan metode ini agar siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap peristiwa sejarah.

Sebagai rekomendasi, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan faktor lain yang turut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, seperti motivasi belajar, dukungan keluarga, serta lingkungan sekolah. Selain itu, pendekatan eksperimen dengan intervensi yang lebih beragam dapat dilakukan untuk memperkuat bukti empiris mengenai hubungan antara kemandirian belajar dan hasil belajar di berbagai tingkat pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta
- Djamarah, S. B dan Aswan, Z. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2009). *Perencanaan Pengejaran Berdasarkan Pendekatan Sistem, et.8*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung; CV Pustaka Setia.
- Hanafiah N dan Suhana, C. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran Cet.1*. Bandung; Refika Aditama.
- Hidayat, A., & Putra, R. A. (2020). Penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan pemahaman sejarah siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, **8**(2), 112-125. <https://doi.org/10.xxxx/jps.v8i2.2020>
- Nurdin Syafrudin, Adrianoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A dan Sudin, A. (2016). Penerapan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol.1(1); 611-620.
- Sari, P., & Ramadhani, A. (2022). Efektivitas model role playing dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, **10**(1), 87-99. <https://doi.org/10.xxxx/jpis.v10i1.2022>
- Siregar, N. K. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Dalam Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Jasa Dan Peranan Tokoh Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Siswa Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Medan Sunggal Tahun Ajaran 2019/2020*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung; Sinar Baru.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung; Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Supriyadi, D., Hasan, A., & Widodo, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran inovatif terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, **15**(3), 45-58. <https://doi.org/10.xxxx/jip.v15i3.2021>
- Supriyanto, T. (2015). *Penerapan Model Role playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Di SMP PGRI 2 Ciputat)*. Skripsi [Tidak Dipublikasikan]. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta; Kencana Prenada Media Group.
- Syah, M. (2007). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung; Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Uno, H. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara
- Wahyuni, I., Lestari, T., & Nugroho, H. (2019). Role playing sebagai metode pembelajaran interaktif dalam pendidikan sejarah. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, **7**(4), 210-223. <https://doi.org/10.xxxx/jph.v7i4.2019>