

Penerapan Model *Role Playing* Dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran Ips Tentang Peristiwa dan Tokoh Proklamasi Kemerdekaan pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023

Puji Lestari, Moh Salimi, Rokhmaniyah

Universitas Sebelas Maret
pujilestari41497@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/3/2024

approved 1/4/2024

published 1/5/2024

Abstract

Education is crucial for everyone since it improves the human quality. The progress or failure of a country is influenced by the education especially through formal education in schools. The study aimed to: (1) describe the implementation of role playing applying concrete media to improve social science about events and figures in the proclamation of independence to fifth grade students of SDN 1 Kedadongan in academic year of 2022/2023, (2) improve social science about events and figures in the proclamation of independence through role playing applying concrete media to fifth grade students of SDN 1 Kedadongan in academic year of 2022/2023, and (3) describe obstacles and solutions for implementing role playing applying concrete media to improve social science about events and figures in the proclamation of independence to fifth grade students of SDN 1 Kedadongan in academic year of 2022/2023. It was classroom action research conducted in three cycles. The results indicated that the percentages of students' passing grades were 65.34% in the first cycle, 84.62% in the second cycle, and 88.84% in the third cycle. The average students' scores in the first cycle were 76.15 and 78.46 (first and second meeting), the scores in the second cycle were 81.53 and 84.62 (first and second meeting), and the score in the third cycle was 88.48.

Keywords: *role playing, concrete media, social science*

Abstrak

Pendidikan merupakan hal penting bagi setiap individu. Melalui pendidikan seseorang menjadi berkualitas. kemajuan suatu negara dipengaruhi oleh pendidikan terutama pendidikan formal yang diterima di sekolah. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model role playing dengan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023; (2) meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan melalui model role playing dengan media konkret pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model role playing dengan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siklus I dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 65,34%, siklus II sebesar 84,62%, dan siklus III sebesar 88,84%. Rata-rata nilai siswa siklus I pertemuan 1=76,15 dan pertemuan 2=78,46. Siklus II pertemuan 1=81,53 dan pertemuan 2=84,62. Siklus III=88,48.

Kata kunci: *role playing, media konkret, IPS*



PENDAHULUAN

Salah satu sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu dengan adanya pendidikan. Pendidikan menjadi suatu hal yang penting bagi setiap individu. Pendidikan dijadikan investasi masa depan seseorang. Maju tidaknya suatu negara dipengaruhi dari kemajuan pendidikan di negara tersebut. Kemajuan sebuah negara di kemudian hari bergantung pada pendidikan yang didapatkan oleh anak-anak sekarang, terutama melalui pendidikan formal yang diterima di sekolah. Salah satunya yaitu pendidikan di sekolah dasar.

Sekolah dasar menjadi jenjang pertama mendapatkan pendidikan paling awal atau pendidikan dasar, yang dijadikan pondasi untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Tujuan pendidikan dasar adalah untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupannya agar lebih baik lagi, baik sebagai warga masyarakat maupun sebagai warga negara pada umumnya.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan satu bahan kajian terpadu berupa penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dengan diorganisasikan dari konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, dan lainnya. Susanto (2015, 147-148) mengemukakan tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial dibagi menjadi 3 kelompok, adalah pengembangan pengetahuan intelektual hubungannya ada pada diri siswa dan pentingnya suatu ilmu berkembangnya keahlian dan tanggung jawab dari masyarakat dan bangsa yang 2 berhubungan dengan siswa juga kepentingan masyarakat atau sosial, serta berkembangnya peserta didik menjadi seorang individu.

Peneliti memilih mata pelajaran IPS karena menganggap bahwa materi IPS itu rumit dan sulit khususnya pada materi peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan dikarenakan peristiwa tersebut telah terjadi di masa lampau yang tidak dialami secara langsung oleh siswa, sehingga ketika kegiatan pembelajaran IPS berlangsung banyak ditemukan banyak siswa yang bosan, kurang antusias, bahkan mengantuk sehingga tertidur ketika guru menjelaskan materi terlebih pada materi sejarah. Selain dikarenakan sukarnya materi, faktor lain kegiatan pembelajaran yang monoton menjadi penyebab motivasi siswa ikut pembelajaran IPS rendah. Hal ini berimbas pada hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Kedadongan. Berdasarkan data yang diperoleh pada penilaian tengah semester (PTS) diperoleh hasil bahwa dari 26 siswa, terdapat 16 siswa yang belum mencapai KKM (75) dengan nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS sebesar 68.

Berdasarkan masalah di atas perlu adanya solusi perbaikan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) agar permasalahan tersebut dapat teratasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Model yang diterapkan adalah model yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membantu siswa dalam memahami materi. Salah satu model pembelajaran yang cocok yaitu model pembelajaran *role playing*.

Huda (2016, 209) *role playing* yaitu langkah penguasaan pelajaran dengan penghayatan dan berkembangnya imajinasi peserta didik dalam memerankan dirinya menjadi suatu tokoh maupun benda mati. Selain itu, peneliti juga menggunakan media konkret untuk menunjang pembelajaran IPS. Konkret berarti suatu benda yang asli dan nyata keberadaannya. Menurut Sanaky (2015, 128) media konkret merupakan benda yang memiliki ukuran, gerak-gerik, bobot benda, permukaan, dan sebagainya yang berupa benda nyata. Media konkret dipilih untuk membantu mengatasi permasalahan karena dirasa sesuai dengan model pembelajaran di atas. Media konkret diharapkan dapat mendukung imajinasi dan memberikan pengalaman langsung terhadap peserta didik saat memainkan perannya agar seolah-olah merasakan secara langsung dari

peristiwa yang diperankan sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik dan hasil belajar meningkat.

Peneliti tertarik menggunakan model *role playing* dengan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran IPS. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS. Dengan adanya motivasi belajar siswa yang tinggi, diharapkan siswa dapat memudahkan, meningkatkan, dan dapat memahami materi IPS untuk mencapai hasil belajar yang maksimal sehingga pembelajaran dapat meningkat.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Kedadongan, beralamat di Desa Kedadongan, Kecamatan Klirong, Kabupaten Kebumen. Siswa kelas V SD Negeri 1 Kedadongan tahun ajaran 2022/2023 terdiri dari 26 siswa yaitu 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pelaksanaan prapenelitian pada hari Rabu, 4 Januari 2023 menemukan fakta yaitu nilai PTS dari 26 siswa belum semuanya mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 75. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 16 siswa berada di bawah KKM dari jumlah siswa keseluruhan atau sekitar 61,53% siswa masih mengalami kesulitan dalam pemahaman materi IPS.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas di SD Negeri 1 Kedadongan dengan judul Penerapan Model *Role Playing* dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS tentang Peristiwa dan Tokoh Proklamasi Kemerdekaan pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023 yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas V. Penelitian ini difokuskan pada materi IPS.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan penerapan model *role playing* dengan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SD N 1 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023; (2) meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan melalui model *role playing* dengan media konkret pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model *role playing* dengan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Kedadongan, Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Kedadongan tahun ajaran 2022/2023, sebanyak 26 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Kedadongan. Pendekatan penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan prosedur penelitian dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa lembar observasi dan wawancara, data kuantitatif berupa nilai dari hasil belajar siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru, serta dokumen. Teknik pengumpulan data terdiri dari teknik tes dan nontes. Teknik tes berupa rubrik penilaian hasil belajar siswa. Teknik nontes berupa observasi, wawancara, dan studi dokumen.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif dan analisis data statistik deskriptif. Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) menyatakan bahwa pengolahan data terdiri dari langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Role Playing* dengan Media Konkret

Penerapan model *role playing* dengan media konkret dalam penelitian ini dilaksanakan melalui sembilan langkah, yaitu: (1) pemanasan, (2) memilih partisipan, (3) menata panggung dengan media konkret, (4) memilih pengamat, (5) memainkan peran dengan media konkret, (6) evaluasi, (7) memainkan peran ulang dengan media konkret, (8) diskusi dan evaluasi, dan (9) kesimpulan. Hasil observasi penerapan model *role playing* dengan media konkret terhadap guru dan siswa dari siklus I-III tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 1

Hasil Observasi Penerapan Model Role Playing dengan Media Konkret terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III

Siklus	Persentase Hasil Observasi (%)	
	Guru	Siswa
I	81,04	79,72
II	86,52	83,87
III	90,74	86,48

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa hasil observasi penerapan model *role playing* dengan media konkret mengalami peningkatan pada tiap siklus. Hasil observasi penerapan model *role playing* dengan media konkret terhadap guru pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 5,48%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 4,22%. Sedangkan, hasil observasi penerapan model *role playing* dengan media konkret terhadap siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 4,15%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 2,61%.

Pada langkah pemanasan, guru menetapkan tujuan dan gambaran situasi yang hendak dicapai melalui teks sejarah, guru menyajikan teks sejarah dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Dengan menyimak teks sejarah tersebut, siswa menjadi lebih semangat untuk aktif mengikuti pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan mudah. Hal ini sesuai dengan kelebihan *role playing* menurut Sagala (2013, 213) bahwa *role playing* melatih siswa untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan. Dengan diberikannya penjelasan tentang drama yang akan dimainkan, siswa dapat memahami dengan baik drama apa yang nanti akan diperagakan.

Pada langkah memilih partisipan, guru menetapkan pemain drama dua hari sebelum pembelajaran berlangsung. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat berlatih dan menghafalkan terlebih dahulu bersama temannya, dan pada saat memainkan drama siswa dapat kompak memainkan drama, menjiwai peran dan materi yang terkandung dalam drama dapat tersampaikan kepada siswa lain. Hal ini sejalan dengan kelebihan *role playing* menurut Sagala (2013, 213) yaitu kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.

Pada langkah menata panggung dengan media konkret, guru bersama siswa menetapkan panggung dan media konkret yang akan digunakan oleh siswa dalam bermain peran. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2014, 162-163) bahwa kelebihan *role playing* yaitu dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.

Pada langkah memilih observer, guru menetapkan siswa yang tidak bermain peran sebagai pengamat. Guru juga menjelaskan tugas yang harus dilakukan oleh pengamat.

Pada langkah bermain peran dengan media konkret, guru dan siswa mengamati jalannya bermain peran yang sedang berlangsung. Bagi siswa, pengamatan ini dimaksudkan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan dapat mengevaluasi peran yang dimainkan oleh temannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2014, 162-163) bahwa kelebihan *role playing* yaitu berkesan kuat dalam ingatan siswa. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah memahami materi yang terkandung dalam drama

Pada langkah evaluasi, setelah peran dimainkan, siswa tidak hanya melihat saja drama yang dimainkan, tetapi siswa mulai mencatat isi drama sesuai dengan pemahaman siswa. Catatan ini sebagai pelengkap untuk melaksanakan diskusi bersama kelompoknya dan agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan dalam drama. Hal ini sejalan dengan pendapat Kilgour, dkk. (2015, 9) bahwa *role playing* dapat meningkatkan fokus belajar siswa. Dengan fokus maka akan lebih memahami pembelajaran yang berlangsung.

Pada langkah bermain ulang, setelah dilakukan evaluasi perbaikan kegiatan bermain peran dengan media konkret diperankan ulang agar materi dapat disampaikan dengan maksimal. Hal ini sesuai dengan Saputra (2015, 7) bahwa melalui penerapan *role playing* kegiatan belajar siswa menjadi lebih aktif, komunikatif, bermanfaat, dan menyenangkan. Selain itu, guru juga memberikan respon positif karena *role playing* dapat meningkatkan aktifitas siswa untuk lebih aktif saat mengikuti pembelajaran

Pada langkah diskusi dan evaluasi tentang drama yang disimulasikan, siswa bersama kelompoknya berdiskusi secara aktif dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Roestiyah (2013, 93) bahwa kelebihan *role playing* yaitu melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Pada langkah terakhir merumuskan kesimpulan, siswa bersama guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran. Siswa mengungkapkan kesimpulan pembelajaran berdasarkan apa yang dipahaminya. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2014, 162-163) bahwa *role playing* dapat menghayati peristiwa dan dapat memetik hikmah yang terkandung dengan penghayatan siswa.

2. Peningkatan Pembelajaran IPS

Peningkatan pembelajaran IPS tentang peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian pengetahuan yang dilakukan dengan *pretest* pada awal tindakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dan *posttest* yang dilakukan pada akhir pembelajaran untuk melihat peningkatan dan mengukur ketercapaian indikator kinerja penelitian yang ditargetkan pada penelitian ini, yaitu sebesar minimal 85% dengan KKM sebesar 75. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2

Hasil Belajar Siswa Siklus I-III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
Rata-rata	76,15	78,46	81,53	84,62	88,46
Siswa Tuntas	57,69	65,34	76,92	84,62	88,46
Siswa Belum Tuntas	42,31	30,77	23,07	15,38	11,53

Berdasarkan tabel 2, diperoleh hasil belajar siklus I, II, dan III yaitu pada siklus I dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 69,23%, siklus II sebesar 84,62%, dan siklus III sebesar 88,46%. Pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 15,39%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 7,69%. Rata-rata nilai siswa siklus I pertemuan 1 adalah 76,15 dan pertemuan 2 rata-rata nilai siswa 78,46. Siklus II pertemuan 1 rata-rata nilai siswa 81,53 dan pertemuan 2 rata-rata nilai siswa sebesar 84,62. Siklus III rata-rata nilai siswa 88,46. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus III, yang berarti hasil belajar siswa meningkat antar siklus dan sudah memenuhi indikator kinerja penelitian. Oleh karena itu, penelitian dalam siklus III diakhiri karena sudah memenuhi indikator kinerja penelitian.

Data di atas sejalan dengan pendapat Saputra (2015, 7) bahwa kelebihan model *role playing* adalah siswa menjadi lebih aktif, komunikatif, bermanfaat, dan menyenangkan. Selain itu, guru juga memberikan respon positif karena *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk lebih aktif saat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut akan berdampak baik pada hasil belajar siswa sehingga keberhasilan pembelajaran dapat tercapai.

3. Kendala dan Solusi

Penerapan model *role playing* dengan media konkret yang dilaksanakan selama tiga siklus menemui beberapa kendala yaitu: (1) siswa sulit dikondisikan, (2) siswa masih malu-malu dalam ketika memainkan peran di depan kelas, (3) siswa menyontek ketika mengerjakan soal evaluasi, (4) siswa dalam memainkan perannya belum maksimal, (5) siswa belum aktif dalam menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah diikuti, (6) Siswa tidak memperhatikan arahan guru, (7) Siswa saling berebut untuk memainkan peran, (8) Siswa masih gugup dan tidak percaya diri ketika menyampaikan hasil diskusi.

Kendala yang masih muncul yaitu beberapa siswa yang kurang percaya diri dan malu-malu dalam memainkan perannya. Hal tersebut terjadi karena siswa memiliki tingkat kepercayaan diri dan bakat bermain peran yang beda. Sejalan dengan pendapat Shoimin (2014, 163) bahwa kekurangan model *role playing* yaitu terkadang siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.

Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (1) Guru meminta siswa untuk tetap tenang dan fokus, (2) Guru memotivasi siswa agar percaya diri dalam memainkan perannya, (3) Guru mengingatkan, mengawasi, dan meminta siswa untuk tidak curang dalam mengerjakan soal evaluasi, (4) Guru memberi memotivasi, mendampingi, membimbing, dan memberi dorongan kepada siswa yang bermain peran, (5) Guru memberi motivasi lebih kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya, (6) Guru mengadakan *ice breaking* untuk mengembalikan fokus siswa, (7) Guru memberikan pemahaman kepada siswa bahwa setiap kelompok akan memainkan peran, (8) Guru membantu siswa mengembangkan sikap percaya diri di hadapan teman.

SIMPULAN

1. Langkah-langkah penerapan model *role playing* dengan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kedadongan tahun ajaran 2022/2023 yaitu: (a) pemanasan, (b) memilih partisipan, (c) menata panggung dan menetapkan media konkret yang akan digunakan, (d) memilih observer, (e) memainkan peran

- dengan media konkret, (f) evaluasi, (g) memainkan peran ulang dengan media konkret, (h) diskusi dan evaluasi, dan (i) kesimpulan.
2. Penerapan model *role playing* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kedadongan tahun ajaran 2022/2023. Persentase ketuntasan siklus I = 65,34%, pada siklus II = 84,62%, dan pada siklus III = 88,84%.
 3. Kendala penerapan model *role playing* dengan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kedadongan tahun ajaran 2022/2023 yaitu: (1) Siswa masih sulit dikondisikan, (b) Siswa terlihat malumalu ketika memainkan peran di depan kelas, (c) Siswa mencontek temannya ketika mengerjakan soal evaluasi, (d) Siswa dalam memainkan perannya terlihat belum maksimal, (e) Siswa belum aktif dalam menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah diikuti, (f) Siswa tidak memperhatikan arahan guru, (g) Siswa saling berebut untuk memainkan peran, (h) Siswa masih gugup dan tidak percaya diri ketika menyampaikan hasil diskusi. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (a) Guru meminta siswa untuk tetap tenang dan fokus, 89 (b) Guru memotivasi siswa agar percaya diri dalam memainkan perannya, (c) Guru mengingatkan, mengawasi, dan meminta siswa untuk tidak curang dalam mengerjakan soal evaluasi, (d) Guru memberi memotivasi, mendampingi, membimbing, dan memberi dorongan kepada siswa yang bermain peran, (e) Guru memberi motivasi lebih kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya, (f) Guru mengadakan ice breaking untuk mengembalikan fokus siswa, (g) Guru memberikan pemahaman kepada siswa bahwa setiap kelompok akan memainkan peran, (h) Guru membantu siswa mengembangkan sikap percaya diri di hadapan teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. (2016). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kilgour, P., dkk. (2015). *Role playing as a Tool to facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education*. *Internasional Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 2(4), 8-20. <https://www.semanticscholar.org/paper/Role-Playing-as-a-Tool-to-Facilitate-Learning%2C-Self-KilgourReynaud/b3ae8c6531e8d9638ebcc6edc16e36d49f60000>
- Roestiyah, N.K. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sanaky, H AH. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Saputa, D.R. (2015). *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manis Renggo, Klaten*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.