

The Influence of Role Playing Method on Civics Learning Outcomes of Students of SD Negeri 102 Kendari

Arsi^{1*}, Ahmad², Arna Juwairiyah³

^{1,2,3} *Elementary School Teacher Education Study Program, Universitas Sulawesi Tenggara*

*Author Correspondence. Email: arsi77778@gmail.com Phone: +6282293307837

Abstract : *This study aims to determine the influence of role-playing methods on the Civics learning outcomes of students using role-playing methods in the Civics subject at Elementary School 102 Kendari. The subjects of this study were 18 students of class IV. The study's results indicated an improvement in student learning outcomes as the pretest results showed a total of 995 with an average score of 55.11, a minimum score of 33, and a maximum score of 73. Meanwhile, the posttest results showed a total of 1521 with an average score of 84.5, a minimum score of 66, and a maximum score of 100. The conclusion from this study is that the students' learning outcomes improved.*

Keywords: *Role-playing method, Civics Learning Outcomes, Elementary School, Pkn.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar PKN pada peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran terhadap hasil belajar PKN siswa sekolah dasar 102 Kendari. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV sebanyak 18 siswa. Hasil penelitian pada hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebagai mana pada pretest peserta didik mencapai jumlah 995 dengan rata-rata 55,11 sedangkan nilai minimal 33 dan nilai maksimal 73. Sedangkan pada posttest hasil belajar peserta didik mencapai jumlah 1521 dengan rata-rata 84,5, sedangkan nilai minimal 66 dan nilai maksimal 100. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik meningkat.

Kata Kunci: Metode bermain peran, Hasil Belajar, PKN, Siswa SD

1. PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan mengalami sebuah perkembangan yang sangat pesat, dari tahun ketahun mengalami perubahan pada pembelajaran yang diterapkan disekolah–sekolah, sekarang pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran kurikulum tingkat satuan Pendidikan (KTSP) mulai di tinggalkan dan berfungsi pada kurikulum baru menggunakan kurikulum 2013 yang lebih kita kenal sebut dengan istilah (KURTILAS) kemudian sekarang beberapa sekolah mulai menggunakan kurikulum Merdeka. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan efektif dan efisien. Upaya pemerintah untuk mensosialisasikan kepada Masyarakat sudah banyak dilakukan mulai dari tingkat dinas Pendidikan,sekolah, dan iklan dari televisi.

Strategi pengajaran yang disampaikan oleh guru akan efektif jika disesuaikan dengan kemampuan, pencapaian, kecenderungan , serta minat. Hal demikian karena guru harus memikirkan strategi pembelajaran yang mampu memenuhi keperluan semua peserta didik. Di sini guru tidak saja harus menguasai berbagai kaidah–kaidah itu untuk membentuk strategi pembelajaran yang paling berkesan dalam pengajaran. Tetapi guru juga harus memilih strategi pembelajaran apa yang paling sesuai dengan materi pembelajaran agar mendapatkan hasil yang memuaskan.

Guru dan siswa sama–sama menempatkan dirinya, sebagai subjek dalam proses pembelajaran, sementara objeknya bisa berupa lingkungan sekitar, laboratorium, rencana pembelajaran, perpustakaan, dan segala benda mati yang dilingkungan sekitar.

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari Lembaga formal maupun informal dalam membantu proses transformasi sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan.pendidikan dan pembelajaran merupakan satu paket yang tidak dapat dipisahkan.pembelajaran merupakan bagian penting dari proses Pendidikan.kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan siswa.

Belajar merupakan proses manusia mencapai berbagai kompetensi keterampilan.dan sikap semua ini bisa dilakukan setiap orang sejak lahir sampai akhir hayat. Namun belajar di identikan dengan kegiatan yang dilakukan dalam sebuah sekolah maupun sebuah bimbingan belajar. Didalam sekolah dasar

mempunyai tingkatan tingkatan berbeda yang bisa kita sebut dengan tingkatan kelas. Sedangkan kegiatan yang terjadi didalam kelas disebut pembelajaran. Didalam kelas inilah biasanya peran guru sangat penting (Wahyulestari, 2018).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu bagian dalam system Pendidikan di Indonesia yang berupa mata Pelajaran yang wajib dipelajari pada jenjang sekolah dasar dan menjadi salah satu mata Pelajaran penting yang diamanatkan oleh permendikna. Namun, dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan disekolah dasar (SD) masih ditemui beberapa kendala saat melaksanakan pembelajaran. diantaranya mata Pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKN) syarat dengan banyaknya hafalan dan teori, guru yang kurang dalam memanfaatkan metode pembelajaran sehingga pembelajaran hanya bertumpu pada satu metode yang sama, pembelajaran masih berpusat pada guru bukan pada siswa.

Pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa dapat mempengaruhi hasil belajar, sikap serta tingkah laku siswa. Hal ini dapat dicapai bila para peserta didik secara langsung belajar dan melakukan interaksi satu sama lainnya dan melakukan pemecahan masalah melalui peragaan. oleh karena itu metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKN) mampu menghasilkan suatu pengalaman yang berharga bagi para siswa. selain itu dalam penggunaan metode bermain peran dapat mempermudah dan mengaktifkan proses pembelajaran, kemudian siswa akan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dikelas.

Bermain peran sebagai metode pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa. Metode bermain adalah suatu proses belajar mengajar yang dirancang agar siswa mengalami sendiri serta menggali sendiri pengetahuan dan pemahaman yang diperolehnya. Disini peran guru adalah sebagai fasilitator bagi peserta didik siswa dapat belajar dengan mengalami. Guru memberikan Langkah-langkah kerja secara sistematis yang harus dikerjakan oleh siswa dengan tujuan siswa mengalaminya sendiri, sehingga pemahaman mereka akan tergali

Menurut Anggoro (2016) bermain peran atau *Role Playing* adalah kegiatan yang mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga orang dapat mengeksplor perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Definisi lain bermain peran menurut Corsini, mengemukakan bahwa bermain peran suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar

manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

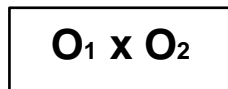
Berdasarkan hasil pengamatan peneliti disekolah SD 102 Kendari, peneliti menemukan beberapa kendala seperti proses pembelajaran masih bersifat satu arah menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKN). Proses pembelajaran yang masih berlaku satu arah dimana siswa sebagai objek dari pembelajaran yang berlangsung menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu akan lebih bagus jika dalam pembelajaran dapat melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi berpusat pada siswa, memberi pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevam dalam kehidupan sehari hari dan nyata sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna.

Penelitian yang saya lakukan berjudul Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar Negeri 102 Kendari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan metode bermain peran.

2. METODE

Pendekatan peneltian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis yang digunakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*) yaitu peneltitan eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok control.

Desain dalam penelitian ini adalah one group pretest posttest design, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja, yang dalam desainnya terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan yang dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

O1 : Nilai Pretest (Hasil belajar sebelum menggunakan metode bermain peran)

O2 : Nilai Posttest (Hasil belajar sesudah menggunakan metode bermain peran)

X : Perlakuan (*treatment*) Tingkat keefektifan belajar = O1 - O2

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah metode

Bermain Peran, dan yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri 102 kendari. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri 102 Kendari yang berjumlah 18 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 6 siswa Perempuan.

Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data yang berupa posttest. Posttest adalah kebalikan dari pretest, yakni kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada saat setiap akhir penyajian materi. Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf penguasaan materi siswa atas materi yang telah disajikan. Evaluasi ini juga berlangsung singkat dan cukup dengan menggunakan instrumen sederhana yang berisi item-item yang jumlahnya sangat terbatas (Muhaibin, 2015).

Instrumen penelitian sebagai alat pengumpul data digunakan tes. Tes yang digunakan yaitu dengan bentuk soal pilihan berganda sebanyak 15 soal dengan empat pilihan jawaban, dan salah satu jawaban merupakan yang benar sedangkan pilihan lainnya hanya sebagai distraktor, dan diuji dengan daya pembeda. Bentuk tes yang diberikan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*posttest*). Kriteria penilaian adalah memberi skor 1 untuk setiap yang dijawab benar dan skor 0 untuk setiap soal yang dijawab salah. Agar memenuhi kriteria alat evaluasi yang baik yaitu mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian dapat dideskripsikan seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Hasil belajar Pretest dan Posttest hasil belajar peserta didik

No Siswa	Eksperimental		
	Pretest	Posttest	Meningkatkan
1.	46	73	27
2.	40	66	26
3.	53	93	40
4.	33	66	33
5.	60	93	33
6.	73	100	27
7.	60	93	33
8.	66	86	20
9.	60	80	20
10.	60	100	40
11.	66	86	20
12.	53	80	27
13.	60	86	26

14.	53	80	27
15.	46	80	34
16.	73	86	13
17.	40	80	40
18.	53	93	43
Jumlah	995	1521	
Rata-rata	55,11	84,5	
SD	11,2	9,9	529
Nilai Max	73	100	
Nilai Min	33	66	

Berdasarkan tabel 1 diatas nilai pretest pada kelas ekperimental dapat dideskripsikan bahwa jumlah peserta didik pada kelas ekperimental sebanyak 18 peserta didik. Hasil pretest kemampuan berfikir kritis peserta didik bahwa nilai rata-rata adalah 55,11, standar deviasi=11,2, nilai maksimum sebesar 73 dan nilai minimum sebesar 33.

Berdasarkan tabel 1 diatas nilai posttest pada kelas ekeperimental dapat dideskripsikan bahwa jumlah siswa pada kelas eksperimental sebanyak 18 peserta didik. Hasil posttest kemampuan berfikir kritis peserta didik bahwa nilai rata-rata adalah 84,50, standar deviasi=9,9, nilai maksimum sebesar 100 dan nilai minimum sebesar 66.

Berdasarkan tabel 1 dapat dideskripsikan bahwa jumlah peserta didik sebanyak 18. Peningkatan belajar minimum sebanyak 13 dan maksimum sebanyak 43,dengan jumlah sebesar 529.

a. Data Hasil Pretest Peserta Didik

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pretest peserta didik pada kelas eksperimen dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2 Deskripsi Hasil Pretest

<i>N Valid</i>	18
<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>	55.11
<i>Median</i>	56.50
<i>Mode</i>	60
<i>Std. Deviation</i>	11.240
<i>Minimum</i>	33
<i>Maximum</i>	73
<i>Sum</i>	992

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS 26.0 *For Windows Evaluation Version*, diperoleh nilai mean (rata-rata) yaitu 55.11, median (nilai tengah) yaitu 56.50, mode (nilai yang sering muncul) yaitu 60, Standar deviation (simpangan baku) yaitu

11.240, minimum (nilai terendah) yaitu 33, dan maksimum (nilai tertinggi) yaitu 73, dengan nilai sum (jumlah nilai) sebesar 992.

b. Data Hasil Posttest Peserta didik

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil post test siswa pada kelas eksperimen dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3 Deskripsi hasil Posttest

<i>N Valid</i>	18
<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>	84.50
<i>Median</i>	86.00
<i>Mode</i>	80
<i>Std. Deviation</i>	9.990
<i>Minimum</i>	66
<i>Maximum</i>	100
<i>Sum</i>	1521

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS 26.0 *For Windows Evaluation Version*, diperoleh nilai mean (rata-rata) yaitu 84.50, median (nilai tengah) yaitu 86.00, mode (nilai yang sering muncul) yaitu 80, Standar deviation (simpangan baku) yaitu 9.990, minimum (nilai terendah) yaitu 66, dan maksimum (nilai tertinggi) yaitu 100, dengan nilai sum (jumlah nilai) sebesar 1521.

c. Data N-Gain Pada Peserta Didik

N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif antara sebelum dan setelah pembelajaran. Paparan n-gain pada peserta didik dengan menggunakan model bermain peran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 Deskripsi Hasil Posttest

No Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>n-gain</i>
1.	66	73	0,50
2.	40	66	0,43
3.	86	93	0,85
4.	33	66	0,49
5.	93	93	0,83
6.	73	100	1,00
7.	86	93	0,83
8.	66	86	0,59
9.	60	66	0,50
10.	60	100	1,00
11.	66	86	0,59
12.	53	80	0,57
13.	60	86	0,65

14.	53	80	0,57
15.	46	80	0,63
16.	73	86	0,48
17.	40	80	0,67
18.	53	93	0,86
Rata-rata			0,66

Berdasarkan tabel 4 diatas, diketahui bahwa rata-rata data N-Gain peserta didik yang diajar menggunakan metode bermain peran adalah 0,66 artinya bahwa telah terjadi peningkatan nilai dari pretest dengan posttest pada kelas ekperimental sebanyak 0,66.

Penguji Persyaratan Analisis

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah pengujian data untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Data yang didistribusi normal akan memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui kenormalan distribusi data statistic uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS 26 For Windows Evaluation Version pada kelas ekperimen dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

<i>One Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		Unstandardized Residual
N		18
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	Mean	0000000
	Std.Deviation	7.10933451
Most Extreme Differences	Absolute	.173
	Positive	.173
	Negative	-.118
Test Statistic		.173
Asymp. Sig(2-tailed)		.164 ^c
a. Test distribution is Normal		
b. Calculated from data		
c. Lilliefors Significance Correction		

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu apabila nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Dari tabel one sample Kolmogorov- Smirnov Test diatas diperoleh nilai asymp. Sig (2-tailed) terdapat angka 0,164. Karena nilai $0,164 > 0,05$ maka residual berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi variasi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas variasi (variance) sangat diperlukan sebelum kita membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelompok yang dibandingkan).

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas data

Test Homogeneity Of Variances					
		Levene Statistic	df	df2	Sig
			1		
Hasil	Based On Mean	2.165	5	10	.140
Belajar	Based On Median	608	5	10	.697
	Based On Median and with adjusted df	608	5	5.45 9	.700
	Based on trimmed mean	2.054	5	10	.156

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu: jika nilai signifikan $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data yakni tidak sama. Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data yakni sama. Dari tabel Anova test diatas diperoleh nilai Sig. terdapat angka 0,065. Karena nilai $0.065 > 0,05$ maka varian data homogen.

Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, analisis perhitungan statistic dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t.

Tabel 7 Uji Hipotesis

Paired Samples Statistic					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	55.11	18	11.240	2.649
	POSTTEST	84.50	18	9.990	2.355

Pada tabel diatas terdapat perbedaan signifikan rerata hasil belajar antara sebelum ($M=55,11$, $SD=11,240$) dengan setelah penerapan metode bermain peran ($M=84,50$, $SD=9.990$)

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	18	.703	.001

Pada tabel diatas terdapat korelasi antara pretes postest karena $0.001 < 0.05$.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
Pair	Pretest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-Tailed)
					Lower	Upper			
1	Posttest	29.389	8.269	1.949	33.501	25.277	15.080	7	.000

Hasil Uji Paired sampel test menunjukkan angka yang signifikan antara nilai posttest dan nilai signifikan (2 tailed) $p = 0.000 < 0.05$ yang berarti H1 diterima dan H0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar.

PEMBAHASAN

Temuan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran bermain peran (role playing) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Peningkatan tersebut terjadi pada materi gotong royong dilingkup kecamatan, lurah dan desa.

Peningkatan hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan dapat dilihat dari proses pelaksanaan pembelajaran ketika menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dimana siswa menjadi lebih aktif dan berani dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Septi Ayu yaitu metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat melatih kerjasama siswa untuk memainkan perannya masing-masing.

Hal yang sama juga dibuktikan dari hasil penelitian Vicky Ihsananda, ia menyebutkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) menjadi pelajaran yang menyenangkan karena dalam kegiatannya menjadikan siswa berpartisipasi secara aktif, memperoleh pengalaman, serta memperoleh manfaat yang berkesan dari pelaksanaan pembelajaran.

Selanjutnya dari hasil pengamatan selama proses penelitian menunjukkan bahwa adanya kerjasama antar kelompok selama proses berlatih bermain peran, serta penggunaan bahasa lisan siswa yang semakin baik dan semakin mudah

difahami oleh lawan mainnya. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di SD Negeri 102 Kendari, siswa sangat antusias untuk mencoba dan menampilkan ekspresinya di depan kelas, bahkan siswa yang lain pun juga mengikutinya beramai-ramai.

Hasil observasi ini diperkuat dengan pendapat Ari Yanto, metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah dapat meningkatkan kerja sama antar pemain dan meningkatkan perkembangan bahasa lisan yang semakin baik. Peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 102 Kendari juga dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest siswa. Nilai rata-rata pretset siswa diperoleh sebesar 55,11 kemudian setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 84,5. Dengan demikian metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) ini mampu membuat kegiatan belajar di kelas menjadi lebih menarik dan lebih aktif serta hasil belajar PKn siswa menjadi lebih baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pkn gotong royong dilingkup kecamatan, kelurahan dan desa. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan yang telah dilakukan yaitu nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan H1 diterima dan H0 ditolak, artinya terdapat pengaruh dari metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar PKn siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta
- Depdiknas. (2006). Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Fathurrohman & Wuri W. (2011). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Hamdayana, Jumanta. (2015). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Indra Jaya. (2010). *Statistik Penelitian untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Kardoyo. (2009). Model Pembelajaran Role Playing Pada Pembelajaran Sebagai Makhluk Sosial dan Ekonomi. *Journal*. (Online).
- Muhaibbin Syah. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nugraha, Mohammad Fahmi. Budi Hendrawan Dkk. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya : Edu Publisher.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, E. E. (2023). Penerapan Metode Permainan Baca-Lakukan Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNKRISWINA (Vol. 1, No. 1)*.
- Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap hasil belajar ipa siswa kelas IVSD Negeri 05 Enano. *Jurnal Sultra Elementary School*, 4(1), 6-12.
- Saputra, E. E. (2024). Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 1-5.
- Setyorini, I. D., Wulandari, S. S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid19. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 19-29.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2003). *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi bagi Peneliti*. Bandung : Tarsito
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian, Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafaruddin, dkk. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar