

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik kelas VII di SMPN 24 Makassar Melalui Metode *Role Playing*

Nurbania; Adnan; Nurgowa

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;
SMPN 24 Makassar
email: nurbania31@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP melalui metode *role playing*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus dengan dua pertemuan pada tiap siklusnya. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 24 Makassar tahun ajaran 2023/2024, dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang (10 laki-laki dan 18 perempuan). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan tes, dengan alat pengumpul data berupa lembar observasi aktivitas siswa dan lembar test akhir setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 19,7% dari siklus I ke siklus II. Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada prasiklus 35,7%, Siklus I 60,7% dan siklus II 82,1%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Aktivitas, Hasil Belajar*

A. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran aktivitas siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat atau dikenal dengan semboyan *learning by doing*. Berbuat untuk mengubah tingkah laku artinya melakukan sesuatu kegiatan atau aktivitas. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas karena tanpa aktivitas proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik. Itulah sebabnya aktivitas siswa merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Begitu juga halnya dalam pembelajaran matematika yang sangat menuntut aktivitas siswa.

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa juga akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor internal dari siswa itu sendiri. Hasil belajar yang baik dapat dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal maka akan sangat sulit diperoleh hasil belajar yang baik.

Namun kenyataan yang terjadi sesuai pengalaman peneliti saat mengadakan observasi terhadap mahasiswa PPL, dalam pembelajaran IPA di kelas masih menunjukkan rendahnya aktivitas belajar siswa dan hasil belajar yang masih kurang. Berdasarkan pra riset yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII, dengan jumlah siswa 28 orang, selama guru menyampaikan materi, siswa yang sangat aktif mendengarkan hanya 21,4% atau 6 orang, masih terdapat 35,7% atau 10 orang siswa yang aktif, siswa yang cukup aktif 28,5% dan siswa yang tidak aktif 14,2%.

Melihat kondisi di atas proses pembelajaran di kelas VII SMPN 24 Makassar menunjukkan aktivitas belajarnya masih rendah, sehingga hasil belajar siswa rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya inovasi metode belajar yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan adanya aktivitas yang tinggi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dibutuhkan suatu pembelajaran yang efektif. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan metode *role playing* yang membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajarnya.

Pembelajaran dengan metode *role playing* adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi nyata untuk memperoleh suatu pemahaman tentang konsep [1]. Metode *role playing* selain memberikan suasana yang berbeda, metode ini juga dapat membuat proses belajar lebih bermakna karena siswa dapat merasakan langsung suasana yang tercipta ketika melakukan *role playing* dengan suasana yang sesungguhnya terjadi di kehidupan nyata [2]. Berdasarkan pengertian metode *role playing* dan latar belakang di atas, maka digunakan metode *role playing* sebagai alternatif metode pembelajaran pada materi bumi dan tata surya yang bertujuan memberikan pemahaman konsep kepada siswa dengan melakukan pemeranan sehingga konsep pelajaran dapat tertanam dengan baik dan mudah diingat untuk waktu yang lama, dapat memberikan semangat dan menumbuhkan kerjasama antar sesama siswa, dan memberikan suatu pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 24 Makassar.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian mengemukakan jenis penelitian, alasan sebuah metode digunakan, populasi sampel/subjek, tempat dan waktu, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Penelitian kuantitatif perlu mencantumkan teknik pengujian hipotesis yang relevan. Yang berisi tentang

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 24 Makassar. Penelitian ini akan dilaksanakan pada Mei 2024 pada mata pelajaran IPA materi Bumi dan Tata Surya. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII dengan jumlah 28 peserta didik yang terdiri dari 10 laki-laki 18 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus pembelajaran dan terdapat empat tahapan utama yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan dan 3) pengamatan dan 4) refleksi.

Faktor yang diteliti pada penelitian ini terdiri atas 2 item yaitu aktivitas siswa dan hasil belajar. Faktor aktivitas siswa yaitu mengobservasi proses pembelajaran dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, kerja kelompok ataupun kinerja siswa secara individual pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playoing*, apakah terjadi peningkatan atau tidak. Sementara itu, faktor hasil belajar siswa yaitu mengetahui peningkatan hasil belajar pada IPA pada materi bumi dan tata surya, setelah pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* pada tiap pertemuannya. Apakah terjadi peningkatan yang cukup signifikan atau belum yang diukur pada ketuntasan individu dan klasikal.

2. Proseder Kerja Penelitian

Adanya prosedur dalam melaksanakan PTK adalah sebagai berikut:

1) Siklus I

Siklus pertama dalam PTK ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi sebagai berikut:

- a. Perencanaan
 - Peneliti menelaah kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*
 - Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran *Role Playing*
 - Mempersiapkan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) atau tugas-tugas yang akan diberikan kepada peserta didik pada saat pembelajaran.
 - b. Pengamatan Kegiatan ini bertujuan untuk mengamati peserta didik selama mengikuti kegiatan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan belajar peserta didik yang terdiri dari aspek karakteristik minat, perhatian dan kerja kelompok. Sehingga peneliti dapat mengetahui perkembangan yang terdiri pada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
 - c. Refleksi atau Evaluasi Dilakukan dengan mengevaluasi hasil observasi sehingga diperoleh kesimpulan bagian mana yang perlu diperbaiki atau disempurnakan dan bagian mana yang telah memenuhi target.
- 2) Siklus II Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dan seterusnya hingga hasil penelitian ini tercapai.

3. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Analisis data untuk faktor aktivitas belajar siswa dilakukan dengan cara observasi melalui lembar observasi. Untuk menganalisis ketuntasan belajar menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase ketuntasan belajar siswa
 n = Jumlah siswa yang mencapai skor tes
 N = jumlah siswa keseluruhan

Kriteria ketuntasan belajar siswa dapat dinyatakan sebagai berikut:

- a. Daya serap perorangan yaitu seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai skor > 79 dari skor tes maksimal 100.
- b. Daya serap klasikal yaitu suatu kelas dikatakan tuntas belajar apabila minimal 80% siswa telah mencapai nilai > 79 [3]

C. KAJIAN PUSTAKA

1. Metode *Role Playing*

Role playing (Bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru [4]. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang. Selanjutnya Hamalik berpendapat bahwa metode bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani [5]. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran tertentu atau sebagai pengamat (observer) tergantung pada tujuan dari penerapan teknik tersebut.

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran 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 [5]. Metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing

sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran juga.

Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa penggunaan metode ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. *Role playing* digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam [6]. Adapun tujuan metode bermain peran (*role playing*) adalah untuk melatih keterampilan siswa, baik yang didapatkan dalam belajar maupun dari kehidupan sehari-hari serta memperoleh pemahaman suatu konsep atau prinsip, dan latihan pemecahan masalah [7].

Setiap metode pembelajaran tentu saja mempunyai kelebihan masing-masing. Beberapa kelebihan dari metode bermain peran yaitu: 1) Melatih siswa untuk memahami dan mengingat teks yang akan diperankan. 2) Melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreasi. 3) Bakat yang ada pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. 4) Menumbuhkan kerja sama yang baik antar siswa serta menghargai karya dan hasil belajar siswa yang lain. 5) Bahasa lisan siswa dalam berkomunikasi dapat dibina dengan baik sehingga mudah dipahami orang lain [8]. Menurut Masitoh & Dewi (2009), ada beberapa kelebihan metode simulasi/bermain peran (*role playing*) diantaranya: 1) Siswa dapat berinteraksi sosial dengan lingkungan. 2) Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. 3) Siswa dapat memahami permasalahan sosial. 4) Membina hubungan personal yang positif. 5) Membina hubungan yang komunikatif. 6) Dapat membangkitkan imajinasi dan estetika siswa dan guru [4].

Beberapa kelebihan metode simulasi / bermain peran (*role playing*) Menurut Daryanto dan Syaiful Karim (2017), metode *role playing* memiliki kelebihan seperti: (1) peserta didik melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang didramakan; 2) peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi; 3) bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga memungkinkan muncul bibit seni drama dari sekolah; 4) kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina; 5) peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagu tanggung jawab; 6) bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh peserta didik [6]. Dari beberapa kelebihan metode bermain peran dapat disimpulkan metode bermain peran mempunyai kelebihan yaitu siswa mampu berinteraksi sosial dengan lingkungan, terlibat langsung dalam pembelajaran, selain itu juga berimajinatif dan juga membina hubungan komunikatif.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Role playing* menurut Daryanto (2017), adalah sebagai berikut:

- Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar
- Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang
- Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- Memanggil para peserta didik yang telah ditunjuk untuk menjalankan skenario yang sudah disiapkan
- Masing-masing peserta didik duduk dengan anggota kelompoknya sambil memperhatikan skenario yang sedang diperagakan
- Setelah selesai dipentaskan, masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- Guru memberikan kesimpulan secara umum
- Evaluasi [6]

2. Aktivitas belajar

Aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan.

Yamin (2007) menjelaskan bahwa aktivitas belajar adalah suatu usaha siswa dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran terjadilah perubahan dan peningkatan mutu kemampuannya seperti berani bertanya, mengeluarkan pendapat, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, dan mengerjakan tugas tepat waktu [9].

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar [10]. Dengan kata lain, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, karena pada perinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku yaitu melakukan kegiatan. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti siswa yang mendominasi aktivitas pembelajaran, dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata, dengan belajar aktif ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik [11].

3. Hasil Belajar

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai guru adalah evaluasi pembelajaran. Kompetensi ini sejalan dengan tugas dan tanggungjawab guru dalam pembelajaran, yaitu mengevaluasi pembelajaran termasuk di dalamnya melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar. Menurut Sudjana (2009), proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya [12].

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima belajar. Belajar dikatakan berhasil bila terjadi perubahan tingkah laku yang lebih baik, penambahan pengetahuan, dan juga lebih terampil dari sebelumnya. Menurut Sudjana (2009) hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap dan cita-cita [12].

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil evaluasi terkait perkembangan aktivitas belajar dicapai siswa dari siklus I ke siklus ke II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

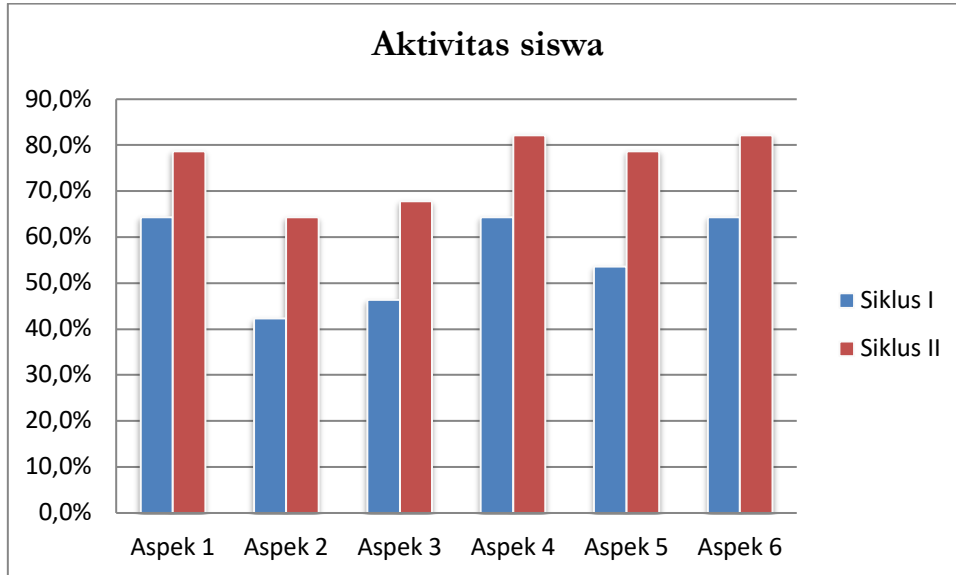
Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

NO	Aspek yang diamati	Rata-rata		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Siswa memperhatikan ketika guru menerangkan	64,3%	78,6%	14,3%
2	Siswa berani bertanya	42,3%	64,3%	22%
3	Siswa berani menjawab pertanyaan dari guru	46,4%	67,8%	21,4%
4	Siswa aktif berdiskusi dengan teman kelompok	64,3%	82,1%	17,8%
5	Siswa aktif menyimpulkan materi pelajaran	53,6%	78,6%	25%
6	Siswa berani maju di depan kelas	64,3%	82,1%	17,8%
Rata-rata		55,9%	75,6%	19,7%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel tentang perkembangan aktivitas belajar siswa di atas, menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Dalam hal ini rata-rata peningkatan aktivitas belajar siswa dalam setiap aspek sebesar 19,7% dan semua aspek aktivitas mencapai kriteria aktif. Ini berarti indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai. Untuk lebih memperjelas peningkatan perkembangan aktivitas belajar siswa, dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 1. Grafik Perkembangan aktivitas belajar siswa Siklus I dan II

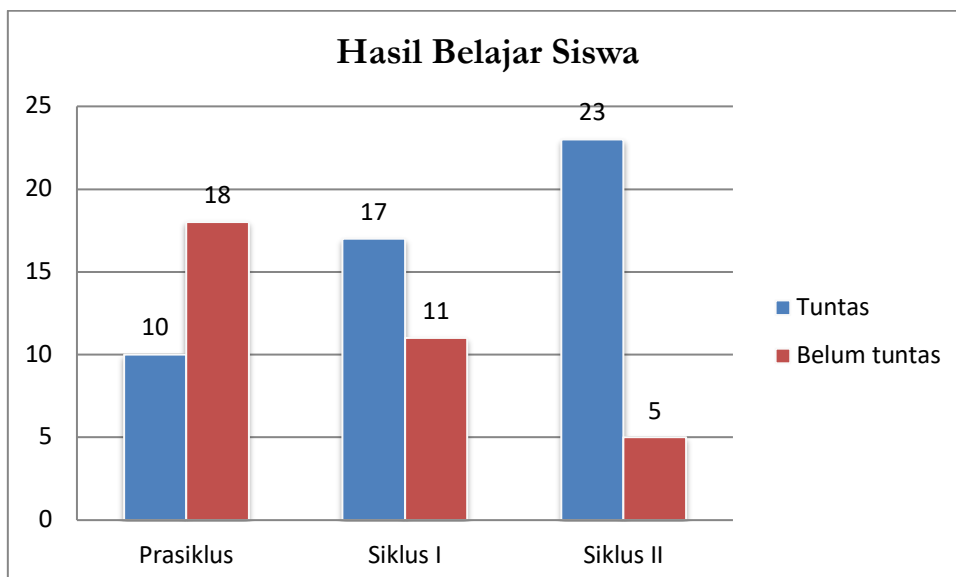


(Sumber: Hasil Analisis Data)

2. Hasil Penelitian Hasil Belajar

Berdasarkan hasil evaluasi terkait perkembangan hasil belajar yang dicapai siswa dari siklus I ke siklus ke II dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 2. Grafik Perkembangan hasil belajar siswa Siklus I dan II



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Pada pra siklus atau tes kemampuan awal terhadap pemahaman siswa tentang materi bumi dan tata surya maka peneliti mendapati jika siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 10 siswa dengan presentase 35,7% dengan nilai rata-rata 62. Berdasarkan data di atas maka peneliti dan kolaborator melaksanakan perbaikan pada berbagai aspek proses pembelajaran IPA terutama dalam proses pembelajaran materi bumi dan tata surya.

Pada siklus I di mana pada tahap ini adalah awal pengenalan metode *role playing* kepada siswa, meskipun masih tahap pengenalan akan tetapi antusias siswa sudah cukup tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran. Pada siklus I siswa yang memiliki nilai tuntas 17 siswa (60,7%) sedangkan siswa yang memiliki nilai tidak tuntas 11 siswa (39,3%) dengan nilai rata-rata siswa 75. Analisis yang dilakukan terhadap hasil ulangan harian, menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal belum dicapai karena kurang dari 80% sehingga perlu diadakan siklus II dengan berbagai perbaikan diberbagai aspek. Setelah dilakukannya evaluasi pada siklus I terdapat beberapa aspek yang belum terlaksanakan dengan baik dengan demikian guru kolaborator menyarankan kepada peneliti untuk memperbaiki proses belajar mengajar dengan memberikan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk masing-masing kelompok menampilkan naskah yang telah disediakan oleh guruke agar pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan lebih maksimal.

Pada siklus II guru dapat lebih mudah membimbing siswa karena motivasi siswa dan antusias siswa dalam belajar lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya, guru juga lebih memfokuskan dan memberikan perhatian lebih kepada siswa yang suka main-main dalam belajar, tidak fokus dalam belajar, siswa yang mendapatkan nilai belum tuntas dan membuat proses pembelajaran pada siklus II lebih meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Setelah dilakukannya evaluasi pada siklus I nilai siswa sudah banyak yang meningkat namun masih ada 1 siswa yang belum tuntas. Pada siklus II siswa yang memiliki nilai tuntas 23 siswa (82,1%) sedangkan siswa yang memiliki nilai tidak tuntas 5 siswa (17,9%) dengan nilai rata-rata siswa 86, maka sudah memenuhi ketuntasan klasikal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan maka hipotesis dalam penelitian ini telah terbukti melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMPN 24 Makassar.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan bahwa dapat disimpulkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Bumi dan tata surya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 24 Makassar. Hal ini terlihat dari peningkatan presentase aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklus. Dari hasil pembelajaran aktivitas siswa maupun hasil belajar yang diperoleh siswa telah mengalami peningkatan. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 19,7%. Pada kemampuan awal (pretest) diperoleh hasil belajar dengan rata-rata 62 dan presentase ketuntasan 35,7%, untuk itu peneliti melaksanakan siklus I, hasil yang diperoleh dengan nilai rata-rata 75 dan presentase ketuntasan 60,7%, kemudian dilakukan siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 86 dan ketuntasan belajar 82,1%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Rustaman, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM Press, 2005.
- [2] A. Tri, E. Enawati, and I. Lestari, "Meningkatkan Hasil Belajar dengan Metode Role Playing Siswa Kelas X IPA," pp. 1–14, 2014.
- [3] Rafi'i, *Metode Riset*. Yogyakarta: Andi Offset, 2006.
- [4] Masitoh and L. Dewi, *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009.

- [5] I. H. Zusfindhana, “Penggunaan Metode Belajar Role Playing Terhadap Aktifitas Belajar Anak Sub Pokok Bahasan Pengenalan Hewan Darat,” *Bioilmi J. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 100–103, 2017, doi: 10.19109/bioilmi.v3i2.1401.
- [6] Daryanto and S. Karim, *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gaya Media, 2017.
- [7] I. Pratiwi, “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu,” *Dr. Diss. Univ. Negeri Makassar*, 2021.
- [8] Budiansyah, “Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar negeri Palembang,” *J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 152–169, 2017.
- [9] M. Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2007.
- [10] F. Butolo, “Jurnal Multi Disiplin Ilmu Peningkatan Aktifitas Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Ips-Sd,” vol. 1, no. 1, pp. 40–44, 2022.
- [11] H. Baharun, “Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah,” *J. Pendidik. Pedagog.*, vol. 1, no. 1, pp. 34–45, 2015, doi: 10.55606/jsr.v1i1.986.
- [12] N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.