

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN
IPS POKOK BAHASAN JENIS-JENIS USAHA EKONOMI
DI SDN NGADILUWIH 02 KEDIRI**

Zulfa N dan Chumi Zahroul F.

Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran IPS di SDN Ngadiluwih 02 Kediri belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Menurut hasil observasi prasiklus diketahui bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa belum termasuk dalam kriteria baik. Persentase aktivitas belajar prasiklus pada kriteria sangat aktif adalah 12% (3 orang), pada kriteria aktif adalah 16% (4 orang), kriteria cukup aktif adalah 56% (14 orang), kriteria kurang aktif adalah 16% (4 orang). Rata-rata aktivitas belajar siswa prasiklus adalah 56% (kriteria cukup aktif). Persentase hasil belajar siswa pada kriteria sangat baik adalah 24% (6 orang), kriteria baik adalah 24% (6 orang), kriteria cukup baik adalah 36% (9 orang), kriteria kurang baik adalah 16% (4 orang). Rata-rata skor hasil belajar siswa prasiklus adalah 68 (kriteria cukup baik). Berdasarkan temuan tersebut perlu adanya metode pembelajaran yang lebih variatif dengan mengutamakan keaktifan siswa dan memberi peluang kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan belajarnya secara maksimal. Sesuai dengan permasalahan tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V melalui penerapan metode Bermain Peran pada mata pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan metode Bermain Peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada prasiklus adalah 56,4% (kriteria cukup aktif). Pada siklus I meningkat menjadi 70,8% (kriteria aktif). Pada siklus II kembali meningkat menjadi 80,96% (kriteria sangat aktif). Rata-rata skor hasil belajar siswa pada prasiklus adalah 68 (kriteria cukup baik). Pada siklus I meningkat menjadi 73,2 (kriteria baik). Pada siklus II kembali meningkat menjadi 83,18 (kriteria sangat baik).

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Aktivitas Belajar Siswa , Hasil Belajar Siswa, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

The Social Sciences Subject learning activities in SDN Ngadiluwih 02 Kediri yet using a variety of learning methods. According to the observation of prasiklus known that the activity and student learning outcomes have not been included in both criteria. Precentation of student activity in the prasiklus in highly active criteria is 12% (3 students), in the active criteria is 16% (4 students), in the quite active criteria is 56% (14 students), in the low active criteria is 16% (4 students). The means of student learning activity in prasiklus is 56% (quite active criteria). Precentation of student learning outcomes in the very good criteria is 24% (6 students), in the good criteria is 24% (6 students), in the good

enough is 36% (9 students), in the not good is 16% (4 students). The means of student learning outcomes in prasiklus is 68 (good enough criteria). Based on these findings the need for a more varied teaching methods with emphasis on student activity and provide opportunities for students to develop their learning abilities to the fullest. In accordance with these problems, the goal of this research is to improve the activity and student learning outcomes in class V through the application of learning methods Role Playing IPS Highlights Types of economic activities in SDN Ngadiluwih 02 Kediri. This type of research is classroom action research (PTK) are conducted in two cycles. The results obtained in this study indicate that through the implementation of Role Playing method can increase the activity and student learning outcomes. The average activity of students in prasiklus is 56,4% (quite active criteria). In the first cycle increased to 70,8% (active criteria). In the second cycle increased again to 80,96% (highly active criteria). The means score on the student learning outcomes prasiklus is 68 (criteria quite well). In the first cycle increased to 73.2 (good criteria). In the second cycle increased again to 83.18 (very good criteria).

Keywords: *Role Playing Method, student learning activity, student learning outcomes, classroom action research.*

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas SDM harus mampu direalisasikan dengan maksimal terutama dalam menghadapi era persaingan global. Hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh oleh semua pihak adalah peningkatan kualitas SDM sejak dini. Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan SDM, maka tenaga pendidik (guru) sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul.

Implementasi proses pembelajaran di sekolah harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), mata pelajaran wajib yang harus diberikan kepada siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi.

Tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora). Melalui pembelajaran IPS guru hendaknya dapat membantu peserta didik untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, dan cara berpikir. Guna mengoptimalkan hal tersebut, dibutuhkan kepiawaian guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2015 terhadap proses pembelajaran di kelas V SDN Ngadiluwih 02 Kediri, guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Partisipasi aktif siswa juga perlu ditingkatkan. Keberanian dan percaya diri siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat masih kurang. Data hasil observasi menunjukkan bahwa persentase aktivitas belajar siswa pada

kriteria sangat aktif adalah sebesar 12%, kriteria aktif sebesar 16%, cukup aktif sebesar 56%, dan kurang aktif sebesar 16%. Dokumentasi dari ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa persentase hasil belajar kognitif siswa pada kriteria sangat baik adalah sebesar 24%, kriteria baik sebesar 24%, kriteria cukup baik sebesar 36%, kriteria kurang baik sebesar 16%. Rata-rata skor hasil belajar siswa adalah 68,00 yang termasuk dalam kriteria skor cukup baik. Menurut analisis data tersebut diharapkan adanya peningkatan skor hasil belajar siswa terutama pada kriteria sangat baik dan baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Bagaimanakah penerapan metode Bermain Peran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016? 2) Bagaimanakah penerapan metode Bermain Peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016?

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V melalui penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016. 2) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V melalui penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri

Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian akan dilaksanakan di SDN Ngadiluwih 02 Kediri pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SDN Ngadiluwih 02 Kediri yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

a. Aktivitas belajar siswa

Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penenrapan metode bermain peran dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P_a = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P_a : persentase aktivitas belajar siswa
- A : jumlah skor aktivitas belajar yang diperoleh siswa
- N : jumlah skor maksimal aktivitas belajar siswa

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Persentase aktivitas	Kategori
$P_a > 80\%$	Sangat aktif
$60\% \leq P_a < 80\%$	Aktif
$40\% \leq P_a < 60\%$	Cukup aktif
$20\% \leq P_a < 40\%$	Kurang aktif
$P_a < 20\%$	Sangat kurang aktif

(Slameto, 1999:116)

b. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P_b : Rata-rata perolehan hasil belajar siswa

n : jumlah skor hasil belajar yang diperoleh

N : jumlah skor maksimal hasil belajar

Tabel 2. Kriteria hasil belajar siswa

Kriteria	Rentangan Skor
Sangat Baik	80 - 100
Baik	70 - 79
Cukup Baik	60 - 69
Kurang Baik	40 - 59
Sangat Kurang Baik	0 - 39

(Masyhud, 2015:67)

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan data aktivitas dan hasil belajar siswa pada tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. penjelasan masing-masing tahapan adalah sebagai berikut.

1. Aktivitas Belajar Siswa

a. Pra Siklus

Metode pengumpulan data yang dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi awal dilakukan pada tanggal 8 Agustus 2015 untuk mengetahui aktivitas pembelajaran di kelas. Dari hasil observasi diketahui bahwa penggunaan metode pembelajaran kurang bervariasi. Peran aktif siswa juga kurang nampak dalam pembelajaran. Hasil rekapitulasi observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa persentase rata-rata aktivitas belajar siswa secara klasikal

masih tergolong cukup aktif dengan persentase sebesar 56,4%.

Data hasil rekapitulasi aktivitas belajar siswa menurut indikator aktiivitas pada pra siklus dari 25 siswa secara klasikal dapat dijelaskan secara ringkas pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 3. Aktivitas belajar siswa prasiklus menurut indikator aktivitas

No	Indikator Aktivitas	Hasil yang diperoleh (%)	Hasil Maksimal (%)
1	Memperhatikan penjelasan guru.	62,4	100
2	Bertanya dan menyampaikan pendapat.	44,8	100
3	Mendengarkan diskusi kelompok.	57,6	100
4	Mencatat hasil pengamatan dan diskusi.	60,8	100
Rata-rata skor		56,4	100

(Sumber: data diolah tahun 2015)

Berdasarkan data pada tabel 3 dapat diketahui bahwa hasil aktivitas belajar siswa dari yang tertinggi sampai terendah menurut indikator aktivitas pembelajaran prasiklus adalah 1) memperhatikan penjelasan guru (62,4%); 2) mencatat hasil pengamatan dan diskusi (60,8%); 3) mendengarkan diskusi kelompok (57,60%), dan yang paling rendah 4) bertanya dan menyampaikan pendapat (44,80%). Rata-rata aktivitas belajar siswa pra siklus menurut indikator aktivitas adalah 56,4% (kriteria cukup aktif).

b. Siklus 1

Data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I dari 25 siswa secara

klasikal dapat dijelaskan secara ringkas pada tabel berikut.

Tabel 4. Aktivitas belajar siswa siklus I menurut indikator aktivitas

No	Indikator Aktivitas	Hasil yang diperoleh (%)	Hasil Maksimal (%)
1	Memperhatikan penjelasan guru.	74,4	100
2	Bertanya dan menyampaikan pendapat.	63,2	100
3	Mendengarkan diskusi kelompok.	72,8	100
4	Melaksanakan pemeranan	64,8	100
5	Mencatat hasil pengamatan dan diskusi.	75,2	100
Rata-rata skor		70,08	100

(Sumber: data diolah tahun 2015)

Berdasarkan data pada tabel 4.1 dan gambar 4.1 dapat diketahui bahwa hasil aktivitas belajar siswa dari yang tertinggi sampai terendah menurut indikator aktivitas pembelajaran siklus I adalah (1) mencatat hasil pengamatan dan diskusi (75,2%); (2) memperhatikan penjelasan guru (74,4%); (3) mendengarkan diskusi kelompok (72,8%); (4) melaksanakan pemeranan (64,8%); dan (5) bertanya dan menyampaikan pendapat (63,2%). rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I adalah 70,08 (kriteria aktif)

c. Siklus 2

Data hasil rekapitulasi observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II dari 25 siswa secara klasikal dapat dijelaskan secara ringkas pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 5. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Menurut Indikator Aktivitas

No	Indikator Aktivitas	Hasil yang diperoleh (%)	Hasil Maksimal (%)
1	Memperhatikan penjelasan guru.	82,4	100
2	Bertanya dan menyampaikan pendapat.	79,2	100
3	Mendengarkan diskusi kelompok	80,0	100
4	Melaksanakan pemeranan	86,4	100
5	Mencatat hasil pengamatan	76,8	100
Rata-rata skor		80,96	100

(Sumber: data diolah tahun 2015)

Menurut tabel 5 persentase aktivitas belajar siswa dari yang tertinggi sampai terendah menurut indikator aktivitas pembelajaran siklus II adalah (1) melaksanakan pemeranan (86,4%); (2) memperhatikan penjelasan guru (82,4%); (3) mendengarkan diskusi kelompok (80,0%); (4) bertanya dan menyampaikan pendapat (79,2%); (5) mencatat hasil pengamatan dan diskusi (76,8%). Rata-rata aktivitas belajar siswa siklus II menurut indikator aktivitas adalah 80,96% (kriteria sangat aktif).

2. Hasil Belajar Siswa

a. Pra Siklus

Selain dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut merupakan peningkatan hasil belajar siswa pada pra siklus.

Tabel 6. Kriteria Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Kategori	Rentangan Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	80 - 100	6	24
Baik	70 - 79	6	24
Cukup	60 - 69	9	36
Kurang	40 - 59	4	16
Sangat kurang	0 - 39	0	0
Total		25	100

(Sumber: data diolah tahun 2015)

Berdasarkan tabel 6, mengenai hasil belajar siswa diperoleh data bahwa terdapat 6 siswa (24%) termasuk dalam kriteria sangat baik, 6 siswa (24%) dalam kriteria baik, 9 siswa (36%) dalam kriteria cukup baik, dan 4 siswa (16%) dalam kriteria kurang baik dan 0 siswa (0%) dalam kriteria sangat kurang baik. Hasil dari ulangan harian siswa mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan skor 68 (kategori cukup baik).

b. Siklus 1

Data hasil belajar siswa pada siklus I dapat dijelaskan pada Tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Kriteria Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Kategori	Rentangan Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	80 -100	11	44
Baik	70 - 79	3	12
Cukup	60 - 69	8	32
Kurang	40 - 59	3	12
Sangat Kurang	0 - 39	0	0
Total		25	100

(Sumber: data diolah tahun 2015)

Berdasarkan tabel 7 diatas diperoleh data bahwa dari 25 siswa, terdapat 11 siswa (44%) dengan kriteria hasil belajar sangat baik, 3 siswa (12%) dengan kriteria hasil belajar baik, 8 siswa (32%) dengan kriteria hasil belajar cukup, 3 siswa (12%) dengan kriteria hasil belajar kurang, 0 siswa (0%) dengan kriteria hasil belajar sangat kurang baik. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 73,2 (kategori baik).

c. Siklus 2

Data hasil belajar siswa pada siklus II dapat dijelaskan pada Tabel 8. sebagai berikut.

Tabel 8. Kriteria Hasil Belajar Siswa Siklus 2

Kategori	Rentangan Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	80 - 100	18	72
Baik	70 -79	4	16
Cukup	60 - 69	2	8
Kurang	40 - 59	1	4
Sangat Kurang	0 - 39	0	0
Total		20	100

(Sumber: data diolah tahun 2015)

Berdasarkan tabel 8 diatas diperoleh data bahwa dari 25 siswa, terdapat 18 siswa (72%) dengan kriteria hasil belajar sangat baik, 4 siswa (16%) dengan kriteria hasil belajar baik, 2 siswa (8%) dengan kriteria cukup baik dan 1 siswa (4%) dengan kriteria hasil belajar kurang baik. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 83,18 (kategori baik).

Metode bermain peran dapat memberikan gambaran konkret mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi pada kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu mengambil pelajaran berupa nilai-nilai dari tokoh-tokoh yang diperankan. Menurut Sumiati (2012:92) salah satu faktor efektivitas dari

penggunaan metode pembelajaran adalah adanya kesesuaian metode pembelajaran dengan materi pembelajaran. Penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS sangat sesuai jika diterapkan pada pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi. Peran-peran yang diambil untuk ditampilkan di depan kelas disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari yang disesuaikan dengan pokok.

Penerapan metode peran ini dipilih karena ditemukannya permasalahan pada pembelajaran IPS di SDN Ngdiluwhi 02 Kediri yaitu penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi; serta siswa yang kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang rendah. Aktivitas belajar siswa pada pra siklus termasuk dalam kriteria kurang aktif dan hasil belajar siswa dalam kriteria cukup baik. Penerapan metode bermain peran diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada kriteria baik karena metode ini dapat memberikan pengalaman konkret kepada siswa. Hal ini didukung oleh Dale (dalam Sanjaya, 2008:200) bahwa pengalaman melalui peragaan (memainkan peran) dengan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai memiliki tingkat kebermaknaan pembelajaran sebesar 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan.

Setelah melakukan tindakan pendahuluan, dilaksanakan penelitian siklus I. Siklus I terlaksana dengan baik walaupun ditemukan beberapa hal yang perlu untuk diperbaiki. Aktivitas siswa dalam siklus I mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan data yang didapat pada tindakan pendahuluan (pra siklus). Rata-rata aktivitas belajar siswa pada pra siklus adalah 56,4% (kriteria cukup baik),

kemudian meningkat menjadi 72,4% (kriteria baik) di siklus I. Aktivitas belajar siswa pada siklus I sudah meningkat, namun ada beberapa hal yang harus diperbaiki pada pelaksanaan siklus I. Hal-hal tersebut adalah pada indikator aktivitas pelaksanaan pemeranan serta pada indikator bertanya dan menyampaikan pendapat. Kedua indikator tersebut belum termasuk dalam kriteria baik. Guna lebih meningkatkan kembali aktivitas belajar siswa, maka penelitian dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II. Pada siklus II aktivitas belajar siswa meningkat kembali yaitu mencapai 82% (sangat baik).

Rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal pada pra siklus adalah 68 (kriteria cukup baik). Pada pelaksanaan siklus I mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa, yaitu menjadi 73,20 (kriteria baik). Peningkatan hasil belajar tersebut di nilai masih perlu untuk ditingkatkan kembali, karena menurut analisis dari hasil belajar siswa, masih banyak skor hasil belajar siswa yang termasuk dalam kategori skor cukup baik dan kurang baik, sehingga penelitian perlu untuk dilanjutkan pada siklus II. Data hasil belajar siswa siklus II menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa menjadi 83,10 (kriteria sangat baik).

Tabel 9. Peningkatan skor rata-rata secara klasikal aktivitas dan hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II

No.	Tahap	Skor rata-rata klasikal aktivitas belajar siswa	Skor rata-rata klasikal hasil belajar siswa
1	Pra siklus	56,4	68
2	Siklus I	70,8	73,2
3	Siklus II	80,96	83,18

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada prasiklus adalah 56,4% (kriteria cukup aktif). Pada siklus I meningkat menjadi 70,8% (kriteria aktif). Pada siklus II kembali meningkat menjadi 80,96% (kriteria sangat aktif).

Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016. Rata-rata skor hasil belajar siswa pada prasiklus adalah 68 (kriteria cukup baik). Pada siklus I meningkat menjadi 73,2 (kriteria baik). Pada siklus II kembali meningkat menjadi 83,18 (kriteria sangat baik).

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, ada saran yang perlu dipertimbangkan sebagai berikut: Bagi guru, diharapkan metode bermain peran dapat dijadikan bahan pertimbangan variasi model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa; Bagi pihak sekolah, pembelajaran ini dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai serta mutu pendidikan dapat meningkat; bagi peneliti lain, perlu diadakan penelitian dan pengembangan metode bermain peran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal

DAFTAR PUSTAKA

- Masyhud, M. S. 2015. *Analisis Data Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sumiati dkk. 2012. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Slameto. 1991. *Proses Belajar Mengajar dalam SKS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.