

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 05 INDRALAYA
PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN**

SKRIPSI

oleh

Venny Astriani

NIM: 06131181419016

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2018

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 05 INDRALAYA
PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN**

SKRIPSI

Oleh

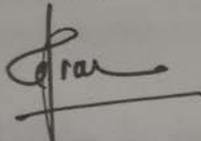
Venny Astriani

NIM: 06131181419016

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

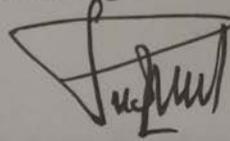
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP 195702081982032001**

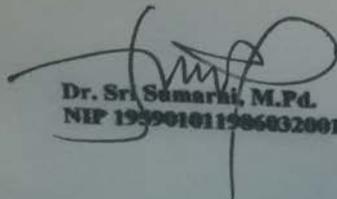
Pembimbing 2,



**Dra. Linda Puspita, M.Pd.
NIP 195605151982032002**

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



**Dr. Sri Samarai, M.Pd.
NIP 195901011986032001**

Ketua Program Studi,



**Drs. Umar Effendy, M.Pd.
NIP 195503311979031003**

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 05 INDRALAYA
PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN**

SKRIPSI

Oleh
Venny Astriani
NIM: 06131181419016
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 07 Juni 2018

TIM PENGUJI

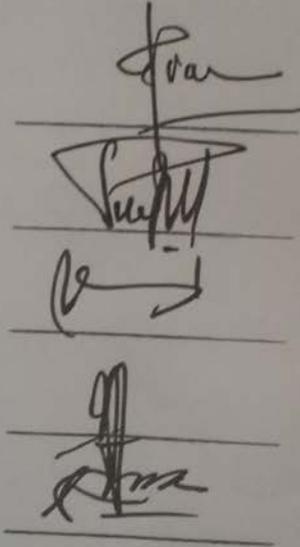
1. Ketua : Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

2. Sekretaris : Dra. Linda Puspita, M.Pd.

3. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd.

4. Anggota : Drs. Umar Effendy, M.Pd.

5. Anggota : Dra. Asnimar, M.Pd.



Indralaya, Juli 2018
Mengetahui,
Ketua Program Studi,


Dra. Umar Effendy, M.Pd
NIP 195505311979031003

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Venny Astriani

NIM : 06131181419016

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juni 2018
Yang membuat pernyataan,




Venny Astriani
NIM 06131181419016

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd., dan Ibu Dra. Linda Puspita, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Prof. Sofendi, M.A..Ph..D., Dekan FKIP UNSRI, Ibu Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Bapak Drs. Umar Effendy, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., Bapak Umar Effendy, M.Pd., dan Ibu Dra. Asnimar, M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen bidang Studi Pendidikan Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Yanti Sumarni, M.Pd, sebagai Kepala SD Negeri 05 Indralaya yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Juni 2018
Penulis

Venny Astriani

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Hasil Belajar	5
2.1.1 Pengertian Belajar	5
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	5
2.1.3 Pengertian Hasil Belajar	6
2.2 Model Pembelajaran	7
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif	7
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	7
2.3.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif	8

2.3.3 Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif	8
2.4 Model <i>Role Playing</i>	10
2.4.1 Pengertian Model <i>Role Playing</i>	10
2.4.2 Tujuan Model <i>Role Playing</i>	11
2.4.3 Kelebihan Model <i>Role Playing</i>	12
2.4.4 Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	13
2.4.5 Langkah-langkah Model <i>Role Playing</i>	13
2.5 Materi Pembelajaran	14
2.6 Penelitian yang Relevan	23
2.7 Hipotesis Penelitian	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian	25
3.2 Tempat dan Waktu Pelaksanaan	25
3.3 Variabel Penelitian	26
3.4 Defenisi Operasional Variabel	26
3.4.1 Model <i>Role Playing</i>	26
3.4.2 Hasil Belajar Siswa	27
3.5 Populasi dan Sampel	27
3.6 Prosedur Penelitian	28
3.6.1 Tahapan Persiapan Sebelum Penelitian	28
3.6.2 Pelaksanaan Penelitian.....	28
3.6.3 Penyelesaian Penelitian.....	30
3.7 Teknik Pengumpulan Data	30
3.7.1 Teknik Tes	30
3.7.2 Teknik Observasi	31
3.7.3 Teknik Dokumentasi	32

3.8 Hipotesis Statistik	32
3.9 Pengujian Instrumen Penelitian	33
3.9.1 Validitas	33
3.9.2 Reliabilitas	34
3.9.3 Taraf Kesukaran	36
3.9.4 Daya Pembeda	37
3.10 Teknik Analisis Data	38
3.10.1 Uji Normalitas	38
3.10.2 Uji Hipotesis	40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	42
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan <i>Pretest</i>	42
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Pada Pembelajaran 1	43
4.1.3 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Pada Pembelajaran 2	51
4.1.4 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Pada Pembelajaran 3	54
4.1.5 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Pada Pembelajaran 4	61
4.1.6 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Pada Pembelajaran 5	64
4.1.7 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Pada Pembelajaran 6	67
4.1.8 Deskripsi Pelaksanaan <i>Posttest</i>	75
4.2 Analisis Data	75
4.2.1 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> SiswaS Kelas VD	75
4.2.2 Uji Normalitas	77
4.2.3 Uji Hipotesis	84
4.2.4 Pembahasan Hasil Penelitian	86

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Materi Kelas 5 tema 7 subtema 2	14
Tabel 2 Desain Penelitian	25
Tabel 3 Populasi	27
Tabel 4 Tahap Pelaksanaan Penelitian	29
Tabel 5 Rubrik Penilaian Bermain Peran	31
Tabel 6 Instrumen Penilaian Bermain Peran	32
Tabel 7 Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas Soal	33
Tabel 8 Penolong Uji Validasi	34
Tabel 9 Penolong Uji Reliabilitas	35
Tabel 10 Indeks Diskriminasi Item	38
Tabel 11 Distribusi Frekuensi	39
Tabel 12 Penolong Perhitungan Jumlah Kuadrat Deviasi	40
Tabel 13 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas VD	75
Tabel 14 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Siswa Kelas VD	78
Tabel 15 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Siswa Kelas VD	81
Tabel 16 Hasil Uji Hipotesis Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	85

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Siswa Mengerjakan Soal <i>Pretest</i>	43
Gambar 2 Siswa Bermain Peran Proklamasi Menggunakan Naskah	45
Gambar 3 Siswa Mengerjakan LKPD	50
Gambar 4 Siswa Mengerjakan LKPD.....	50
Gambar 5 Siswa Bermain Peran Proklamasi Tanpa Menggunakan Naskah ...	52
Gambar 6 Siswa Mengerjakan LKPD.....	53
Gambar 7 Siswa Bermain Peran Peristiwa Heroik Menggunakan Naskah	55
Gambar 8 Siswa Bermain Peran Sidang PPKI Menggunakan Naskah	55
Gambar 9 Siswa Mengerjakan LKPD.....	60
Gambar 10 Siswa Bermain Peran PHeroik Tanpa Menggunakan Naskah	62
Gambar 11 Siswa Bermain Peran Sidang PPKI Tanpa Menggunakan Naskah.	62
Gambar 12 Siswa Mengerjakan LKPD.....	63
Gambar 13 Peneliti Menjelaskan Materi	65
Gambar 14 Siswa Bermain Peran Menggunakan Naskah	66
Gambar 15 Siswa Mengerjakan LKPD	66
Gambar 16 Siswa Bermain Peran Keberagaman Beragama dan Suku Budaya.	73
Gambar 17 Siswa Mengerjakan LKPD	74
Gambar 18 Siswa Mengerjakan Soal <i>Posttest</i>	75

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Usul Judul Skripsi	93
Lampiran 2 Surat Keputusan Penujukkan Dosen Pembimbing	94
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	95
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	96
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	97
Lampiran 6 Kartu Pembimbing Skripsi	99
Lampiran 7 Izin Jilid Skripsi	107
Lampiran 8 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	105
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Soal Instrumen	112
Lampiran 10 Soal Uji Coba Instrumen Tes	112
Lampiran 11 Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen Tes	129
Lampiran 12 Kisi-kisi Soal	130
Lampiran 13 Uji Validitas.....	140
Lampiran 14 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Tes	165
Lampiran 15 Hasil Analisis Daya Beda Butir Soal Instrumen Tes	167
Lampiran 16 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Tes	172
Lampiran 17 Tabel Gain	178
Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	179
Lampiran 19 Skenario Pembelajaran	247
Lampiran 20 Hasil Observasi Siswa	259
Lampiran 21 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	271
Lampiran 22 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	278
Lampiran 23 Hasil <i>Pretest</i> Siswa	279
Lampiran 24 Hasil <i>Posttest</i> Siswa	282

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas v SD Negeri 05 Indralaya pada tema peristiwa dalam kehidupan. Metode penelitian yang dilakukan adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 05 Indralaya yang berjumlah 116 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VD yang berjumlah 23 orang siswa terdiri dari orang 10 laki-laki dan 13 orang perempuan. Setelah hipotesis penelitian diuji dengan uji t diperoleh $t_{hitung}=13,90$ Sedangkan nilai $t_{tabel}=2,074$. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan model pembelajaran *role playing* berpengaruh hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 05 Indralaya.

Kata-kata Kunci : *Model Role Playing, Hasil Belajar Siswa*

ABSTRACT

This research purposed to know the influence of using Role Playing Model against student study result Grade V of Elementary School 05 Indralaya at Event in Life Theme. The method that used in this research is Pre-Experimental Design with one group pretest-posttest design type. The population in this research is whole the student of grade V of Elementary School 05 Indralaya is amount 116 students. The sample in this research is Class V that is amount 23 students. The sample in this research is 10 boys and 13 girls. After the hypothesis tested with t test, the result is $t_{count} = 13,90$ and $t_{table} = 2,074$. Based on the criteria of testing hypothesis, if $t_{count} > t_{table}$ so H_0 rejected and H_a accepted, if $t_{count} < t_{table}$ so H_0 accepted and H_a rejected. Because of $t_{count} > t_{table}$, so H_0 rejected and H_a accepted, so the using of role playing learning model is influence to student study result of grade V Elementary School 05 Indralaya.

Keywords : *Role Playing Model, Student Study Result*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses sengaja untuk meneruskan atau menstranmisi budaya orang dewasa kepada generasi yang lebih muda. Proses ini mengandung suatu tindakan asasi yaitu pemilihan atau seleksi keterampilan, fakta, nilai dan sikap yang paling berharga dan penting dari kebudayaan untuk diajarkan kepada generasi yang lebih muda itu. Pemilihan dan pengambilan keputusan itu merupakan tindakan yang sengaja. Dalam dunia pendidikan, terdapat dua jenis proses, yaitu proses pendidikan dan nonpendidikan (Daryanto, 2011:6).

Proses pendidikan merupakan upaya sadar manusia yang tiada hentinya, dikarenakan jika manusia berhenti melakukan pendidikan, sulit dibayangkan apa yang akan terjadi pada peradaban manusia. Berdasarkan proses Pendidikan tersebut, baik pemerintah ataupun masyarakat perlu berupaya untuk melaksanakan pendidikan dengan standar kualitas yang diinginkan agar dapat memberdayakan manusia (Mahendra, Tasra, dan Jampel, 2015).

Penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah sebagaimana yang dinyatakan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang: (1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur; (2) berilmu, cakap, kritis, kreatif dan inovatif; (3) sehat, mandiri, dan percaya diri; dan (4) toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab.

Pada dasarnya, pendidikan dasar merupakan pendidikan yang dapat menumbuhkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan serta untuk mempersiapkan peserta didik dalam mengikuti jenjang pendidikan menengah selanjutnya. Adanya pendidikan dasar ini, diharapkan dapat memberikan bekal dasar untuk hidup dalam masyarakat melalui pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pendidikan dasar itu sendiri disebut dengan SD (Sekolah Dasar) yang merupakan

lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan sebagai dasar untuk mempersiapkan peserta didik.

Di dalam Kurikulum 2013, terdapat Kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kompetensi inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*. Kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasian (*organising element*) kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, Kompetensi Inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar.

Berdasarkan pengalaman pada saat Pelaksanaan Pengemasan Pengembangan Perangkat Pembelajaran (P4) pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Padahal, dalam proses belajar mengajar siswa diharuskan lebih aktif selama proses belajar mengajar. Masalah yang ditemukan yaitu siswa masih kesulitan untuk menuangkan ide dalam kegiatan belajar. Hal ini dikarenakan, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak memiliki minat dan mudah merasa jenuh dalam belajar khususnya pembelajaran tematik. Oleh karena itu, perlu diterapkannya model pembelajaran yang menarik dan membangkitkan semangat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran, salah satunya model pembelajaran *role playing*.

Model pembelajaran *role playing* merupakan gambaran tentang suatu kondisi/paradigma tertentu pada satu hal di dalam masyarakat. Lewat 'skenario', pelaku yang berlaku tanpa memberikan informasi verbal apa pun akan terlihat respon siswa/teman lain sesama aktor. Lewat respon yang diberikan berupa perilaku dapat dianalisis tentang hubungan kondisi yang ditunjukkan 'aktor' sesuai

dengan kondisi/paradigma. Dalam kegiatan belajar mengajar dengan teknik ini, siswa saling berbagi informasi pada beberapa pelajaran. Bahan pelajaran yang paling cocok digunakan dengan teknik ini adalah bahan yang membutuhkan pertukaran pengalaman, pikiran, dan informasi antar siswa (Dananjaya, 2010:122).

Penelitian sebelumnya dengan menggunakan model *role playing* ini pernah dilakukan oleh Dewi dkk (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017” memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional yaitu $16,17 > 14,60$. Dari hasil uji-t menggunakan program *SPSS 18.0 for Windows* diperoleh hasil t hitung = $2,764 > t$ tabel = $2,021$.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 05 Indralaya pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 05 Indralaya pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Model *Role Playing* Ter-

hadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 05 Indralaya pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan”.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk membuktikan kebenaran teori penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Secara praktis, bagi siswa, mempengaruhi hasil belajar dan menambah pengalaman yang lebih bermakna dalam melalui proses belajar yang menarik dengan menggunakan model *role playing*. Bagi guru, dapat menjadi masukan bagi guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dalam belajar mengajar. Bagi Sekolah, dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Anjani, Ratna Puji. (2015). Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015. *Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.

Arifin, Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontestual (Inovatif)*. Jakarta: Yrama Widya.
- B, Uno, Hamzah & Nurdin Mohamad. (2013). *Belajar dengan Pendekatan Pailkem: Pembelajaran aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Biantara, Ardian. (2013). Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang. *Skripsi*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Dananjaya, Utomo. (2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga .
- Daryanto & Herry Sudjendro. (2014). *Siap Menyongsong Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Tria Rossyta, dkk.(2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017. e-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. V (2).
- Febrianti, Ni Kadek Evie, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Topeng Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas V Sdn Gugus Tuanku Imam Bonjol Kecamatan Denpasar Barat tahun Pelajaran 2016/2017. e-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 5 (2): 2.

- Isjoni. (2013). *Cooperative learning*. Bandung: Alfabeta.
- Joyce, Bruce, dkk. (2016). *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kemendikbud. (2013). *Kurikulum 2013*. Jakarta: Depdiknas.
- Kapriati, Rizka D. (2012). Penggunaan Model *Role Playing* Dalam Pembelajaran. <http://4empicthealth.blogspot.co.id/2012/05/penggunaan-model-role-playing-dalam.html>. Diakses pada tanggal 28 Mei 2012.
- Mahendra, Made Oka, Dkk. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V Sd Selat Gugus Vii Kecamatan Sukasada. e-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 3 (1).
- Mudjiono dan Dimiyati. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2012). *Model – model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Said, Alamsyah & Andi Budimanjaya. (2016). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Setiawati, Linda. Implementasi *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Pedagogia.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Suarsana, IBP. Dkk. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V Sdn Gugus Ii Laksamana Jembrana. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. (4): 4.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparmi. (2012). Pembelajaran kooperatif dalam pendidikan multikultural. *Fondasi dan aplikasi*. 1(1): 113.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Zaini, Hisyam, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.