

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA
KELAS V SDN MERJOSARI 4 KOTA MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
BLANDINA AVELIA SUTARTO
2019720005**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADDEWI
2023**

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan *Role Playing* pada siswa kelas V SDN Merjosari 4 Kota Malang serta pertumbuhan hasil belajar siswa selama pengalaman pendidikan ujian sosial dengan *Role Playing* .

Penelitian ini merupakan Eksplorasi Kegiatan Balai Belajar (PTK) dengan model siklus yang diselesaikan secara terus menerus dan berulang-ulang. Siswa kelas V yang menjadi subjek penelitian dan pembelajaran IPS yang menjadi topik karangan berjumlah 27 orang. Strategi pengumpulan informasi dibantu dengan dokumentasi, persepsi, dan tes. Pemeriksaan memukau subyektif adalah metode penelitian informasi yang digunakan. Temuan pemeriksaan menunjukkan peningkatan efektivitas pembelajaran kolaboratif.

Perlu adanya pilihan untuk memberikan hasil belajar yang lebih luas guna meningkatkan inspirasi belajar siswa yang berdampak pada ketercapaian belajar siswa. Ketika siklus I berakhir, rata-rata nilai siswa sebesar 76,29 dengan ketuntasan belajar meningkat sebesar 59,25%; Ketika siklus II berakhir, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 90, dengan ketuntasan belajar meningkat menjadi 92,59%. Seiring dengan peningkatan hasil belajar, lingkungan belajar ruang belajar juga mengalami peningkatan pendampingan siswa.

Kata Kunci : *Role Playing*, Hasil Belajar Siswa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rencana dikembangkan dalam siklus terkoordinasi yang dikenal sebagai perencanaan dengan tetap mempertimbangkan berbagai faktor untuk memaksimalkan potensi. Persiapan adalah proses dimana pengetahuan, keterampilan, dan preferensi ditransfer dari satu usia ke usia berikutnya melalui periode pengajaran, regulasi, atau penilaian.

Mengenai, pembelajaran berlangsung. Struktur pembelajaran terdiri dari sejumlah besar bagian yang saling terkait. Belajar merupakan usaha sengaja yang dilakukan guru untuk membantu siswa memahami konsep-konsep rasional.

Pembelajaran harus dilihat sebagai dialog antara siswa, guru, dan sumber daya untuk belajar dalam lingkungan yang ramah. Guru membantu siswa maju dengan mendorong ide dan keyakinan mereka dan menggunakan metode yang paling efektif untuk mengumpulkan pengetahuan tentang urusan sosial. Secara umum, pelatihan adalah suatu siklus yang membantu siswa belajar dengan baik. Memberikan pilihan kepada guru untuk mengelola proses pembelajaran secara efektif dengan mengembangkan potensi siswanya adalah hal yang penting. Pengalaman pendidikan yang sukses dan luar biasa mungkin dan harus memberikan siswa aplikasi wali kelas dan meningkatkan kemampuan mereka untuk memahami cara membaca model tersebut. Pembelajaran akan berhasil dan bermutu tinggi jika siswa berhasil terserap ke dalam pengalaman ruang belajar yang lebih luas dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran meningkat. Membuat rencana

pembelajaran yang baik sangat penting jika ingin meningkatkan keterlibatan siswa dan pembelajaran di kelas (Sulfemi, 2013).

Humanisme (IPS), khususnya di sekolah dasar, menunjukkan bagaimana sumber materi seringkali mempengaruhi metode pengajaran yang digunakan guru. Cukup bagikan pengetahuan Anda sebagai guru kepada mereka. Metode pengajaran seperti ini hanya melelahkan siswa dengan membuat mereka khawatir dalam mengingat dan memahami. Karena cakupannya yang luas, siswa yang melakukan tes sosial tampaknya kurang dikenal, sehingga beberapa siswa cenderung tidak mempromosikan pendekatan ini. Menurut Fajartriani dan Sulfemi (2014), ketika siswa mendapat penilaian yang bermanfaat maka fokus pemahamannya akan menurun.

Seorang guru secara bersamaan menciptakan dan menggunakan banyak model atau taktik untuk membuat pembelajaran menjadi lebih mudah bagi siswa. Guru yang hebat memperhatikan setiap tugas yang dikumpulkan siswanya dan mempertimbangkan hasil kerja mereka. Selain itu, mereka mendorong atau membantu siswa dalam berpikir kreatif dan memaparkan karya dan ide inventif. Seorang pendidik harus menggunakan berbagai model, proses, dan alat pengajaran untuk memberikan siswa berbagai peluang perkembangan melalui korespondensi dengan konten atau sumber kursus.

Salah satu unsur yang dapat mendukung peningkatan pembelajaran adalah pengalaman belajar yang luar biasa. Sumber belajar dan siklus pertunjukan yang sesuai dapat digunakan untuk menguasai pemahaman soal ujian investigasi sosial agar tidak monoton dan tidak dapat diprediksi. (2018) Baik Guru Sulfemi maupun Arsyad tidak terlalu memperhatikan seberapa baik siswa dapat menemukan dan

mendekonstruksi beragam ide karena taktik perolehan buruk yang mereka gunakan. Menurut Saputra (2017), salah satu faktor yang dapat menunjang kemajuan pembelajaran adalah pengalaman berkembang yang luar biasa, karena jika pembelajaran terselesaikan dengan baik maka topik yang diantisipasi tidak akan sulit untuk dipahami dan kemungkinan besar akan tercapai. Selesai. persepsi siswa. Hal ini harus dilakukan melalui berbagai metode atau strategi pengajaran yang dapat digunakan guru agar materi pembelajaran yang disajikan kepada siswa menonjol. Pembelajaran sosial yang terjadi tidak terlalu melelahkan dan lebih bergeser.

Menurut pencipta konsep tersebut, setiap sudut pandang harus memainkan peran penting dalam pertumbuhan persiapan tes sosial di sekolah. Misalnya, gaya presentasi terbaik, tempat kerja dan jaringan dukungan sosial yang memadai, lingkungan ramah yang mendorong pembelajaran, dan media yang dapat membantu pelajar memahami topik, menurut Sulfemi dkk. (2019).

Berikut ini yang tercakup dalam Subbab Topik 2: Latihan Keuangan Terkait Uang, Pembelajaran - 1, dan Pengaruh Pertemuan dengan Pak Agus Hariadi, S.Pd., Wali Kelas Kelas V, pada Mata Pelajaran 2 Latihan Terkait Uang, Menimbang Perspektif dan Sosial Tersusun di SDN Merjosari 4 Kota Malang Jalan 16 Tahun 2023. Terganggunya siklus pembelajaran tes sosial disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah kurangnya minat belajar siswa karena tidak diberikan teladan positif sepanjang periode pengembangan kelas. Selain itu, metode pengajaran yang kurang efektif yang mengganggu lingkungan belajar dan membuat siswa merasa lelah harus dihindari. Siswa umumnya mungkin merasa lelah di kelas karena kurangnya contoh belajar sambil melakukan dan kondisi kelas yang buruk, yang

seharusnya menjelaskan hal ini. Selain itu, mereka lebih aktif saat memainkan permainannya sendiri, seperti bermain dengan teman, menatap ke luar angkasa, dan berbincang dengan teman sebaya. Jika hal ini dibiarkan terus menerus, siswa dapat kehilangan kesempatan belajar dan kehilangan minat terhadap topik IPS, yang dapat berdampak negatif terhadap kemampuan belajar dan kemampuan memilih mata pelajaran pilihan.

Nilai minimal yang diperlukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata pelajaran ujian sosial adalah 75. Akibat beberapa kendala tersebut, hasil belajar siswa dianggap di bawah standar. Fakta bahwa 10 siswa berakhir dengan nilai 40 sementara 17 siswa gagal, menurut KKM, menunjukkan seberapa baik kinerja siswa. Dengan demikian, 40% siswa memenuhi model klimaks kunci (KKM), sedangkan 60% siswa tidak memenuhinya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sama sekali tidak memahami konsep-konsep yang diperkenalkan dalam rencana sekolah IPS.

Siswa dapat menemukan keberhasilan sejati dalam memberikan hasil belajar dengan memusatkan perhatian pada sudut pandang penting yang disebutkan di atas untuk mengenali jawaban dengan menganut model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru yang memainkan peran besar dalam bidang pelatihan harus mempunyai keputusan yang dapat memberikan dampak yang berarti terhadap cara mereka menggunakan model pembelajaran.

Sebagai perencana yang informatif, instruktur dapat memilih teknik dan pendekatan pembelajaran yang akan meningkatkan tampilan mata pelajaran secara umum. Teknik peragaan atau pameran yang menarik akan memperluas keunggulan

siswa dalam mengikuti model, yang juga akan mempengaruhi hasil belajar pada soal tes open book.

Ada beberapa ujian terdahulu yang perlu diperhatikan, seperti yang dikemukakan Nurhasanah (2016) yang eksplorasinya diberi nama “Ujian Pemanfaatan Model Pembelajaran Envision Sebagai Tambahan Menumbuhkan Hasil Belajar Investigasi Sosial Pada Siswa Kelas 5 MIS Lamgugob Banda Aceh”. Berdasarkan hasil tes kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh maka kesiapan pendidik yang telah tuntas pada siklus I dinilai sangat baik dengan perolehan skor 65,18% dan yang tuntas pada siklus II dinilai sangat baik. benar-benar pas. menjadi kelas yang sebagian besar umumnya sangat baik dengan skor 65,18%. skor 93,57% dan 65,18%. Sementara itu, pada tahap perencanaan peserta didik pada siklus I diperoleh skor sebesar 62,96% yang termasuk dalam klasifikasi cukup, dan terjadi peningkatan dengan skor sebesar 95% pada siklus II yang termasuk dalam kategori sangat baik. klasifikasi. Ujian ini juga menunjukkan adanya peningkatan nilai ujian penilaian persahabatan bagi siswa. Hasil belajar siswa harus meningkat dengan asumsi bahwa kehebatan dalam memuaskan hasil belajar siswa meningkat. Penelitian Sani (2013), khususnya pemanfaatan model pikiran kreatif untuk lebih meningkatkan hasil belajar tes sosial siswa kelas V SDN 145 Sistem Banca Enrekang, menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dengan rata-rata skor sebesar 86,66%. dan 26. siswa telah mencapai nilai KKM pada siklus II. Pada siklus I nilai rata-ratanya adalah 56,66%, artinya sebanyak 17 siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan atau 75. (1) Hanya 28 siswa atau 39,15% dari 41 peserta siklus I yang menyelesaikan ujiannya dengan sengaja memenuhi KKM Dasar. Ketuntasan Pemenuhan (KKM) atau berada pada kelas

yang kurang layak. (2) Dari 35 siswa pada siklus II, sebanyak 33 orang (atau 94%) memenuhi KKM. Pada siklus III sebanyak 33 peserta didik atau 97% telah menyelesaikan prasyarat KKM dan terampil atau sampai pada jenjang yang dapat diperiksa secara leluasa.

Kecemen, Manisrenggo, Klaten, dan Huda (2013) menyusun makalah berjudul “Penyelidikan Pemanfaatan Metode Pikiran Kreatif Sebagai Perluasan Dalam Menciptakan Hasil Belajar Tes Sosial” pada siswa kelas V SD NEGERI 2. Pendidik Kelas Mempersiapkan Terhubung dengan Kendaraan: Kegiatan Pra-Ujian, Siklus I, dan Siklus II semuanya mendapat manfaat dari peningkatan portabilitas siswa dan kemajuan sebagai hasil dari pendekatan eksplorasi yang digunakan. Nilai rata-rata di negara bagian yang mendasarinya/sebelum tindakan hanya 59,64; diperluas menjadi 67,86 pada Siklus I dan kembali menjadi 75 pada Siklus II. Skor pembelajaran siswa meningkat ketika skor tipikal meningkat. Peningkatan jumlah siswa yang menyelesaikannya seharusnya menunjukkan peningkatan prestasi pemenuhan standar. Tingkat pembelajaran hanya mencapai 57,14% pada kondisi esensial/pra-pembangunan; meningkat menjadi 71,43% pada Siklus I; kemudian diperluas lagi menjadi 92,9% pada Siklus II.

Hal ini diyakini dapat diatasi dengan adanya model atau praktik pembelajaran yang menonjolkan kerjasama instruktif dan fokus pada latihan wali kelas yang merupakan waktu yang baik bagi siswa, yang dalam banyak hal disebut dengan model atau praktik pembelajaran yang berfokus pada siswa. Salah satu strategi yang paling jarang dilakukan untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan prosedur pembelajaran Envisioning.

Sesuai dengan prosedur pembelajaran Envisioning, siswa akan lebih tertarik saat membuat atau menonton presentasi dibandingkan jika mereka hanya fokus. Melalui metode pembelajaran Envisioning, siswa dididik untuk terlibat, berdedikasi, imajinatif dan terbuka. Selain itu, mereka dapat lebih mudah memahami dan menghargai substansi umum kursus tersebut. Melalui model pembelajaran Envisioning dalam menilai persahabatan sebagaimana tergambar pada materi ceramah “Hubungan Sosial dan Korespondensi Ekologis Bersama”, siswa akan siap sejak awal untuk fokus dan senantiasa memahami kegiatan kerjasama sosial antara manusia dan alam dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berimajinasi siswa diharapkan dapat membantunya mengembangkan keterampilan interpersonal yang dapat digunakan untuk dirinya sendiri, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Siswa dapat memahami nilai peran yang mereka mainkan dan akan menggambarkan sudut pandang orang lain ketika guru memintanya dengan menggunakan teknik Membayangkan.

Melalui latihan imajinatif, siswa belajar bagaimana menerapkan konsep-konsep yang berhubungan dengan kata, menyadari keberadaan berbagai panggilan, dan merefleksikan perilaku mereka sendiri serta perilaku orang lain.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “ Penerapan Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN Merjosari 4 Kota Malang ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan ilustrasi dasar di atas, permasalahan pokok dalam penyelidikan ini adalah:

1. Bagaimana pembelajaran menggunakan *Role Playing* diterapkan pada siswa kelas V SDN Merjosari 4 Kota Malang?
2. Bagaimana pengalaman pendidikan investigasi sosial dengan *Role Playing* meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Merjosari 4 Kota Malang?

C. Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah

Perkembangan permasalahan dan hambatannya dikaji dalam “Eksplorasi Pemanfaatan Teknik *Role Playing* untuk Lebih Mengembangkan Nilai Karakter dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Merjosari 4 Kota Malang.”

- a) Ruang Lingkup
 - a. SDN Merjosari 4 Kota Malang mempunyai siswa kelas V yang terdaftar sebanyak 27 orang.
 - b. Informasi pada topik 2 subtopik 2: Latihan Moneter Bisnis dan Kelompok Masyarakat. Sosiologi adalah ilustrasi pertama.
 - c. Dengan menggunakan pendekatan *Role Playing* tugas dan hasil belajar kelas V SDN Merjosari 4 diperluas.
 - d. Sebagian watak, pengetahuan, dan keterampilan dimasukkan ke dalam nilai-nilai karakter dan hasil belajar.

b) Batasan Masalah

- a. Guru akan menggunakan metode *Role Playing* sebagai alat pembelajaran.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran pada ujian *Role Playing*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung dan tidak langsung bagi dunia pendidikan:

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan partisipasi siswa dalam ujian persahabatan dengan pemahaman bahwa hal ini akan meningkatkan prestasi dan aktivitas belajar siswa.
- b. Penggunaan *Role Playing* dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya.

2. Bagi Guru

- a. Mengembangkan kualitas pembelajaran lebih menarik, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran dengan matang, dapat mengidentifikasi kesulitan yang dialami oleh siswa
- b. Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar
- c. Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai metode mengajar

3. Bagi Sekolah

- a. Fokus pada bagaimana pengajaran disampaikan.
- b. Tawarkan ide atau saran segar kepada sekolah untuk merencanakan upaya pendidikan yang akan datang.
- c. Dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan hasil pembelajaran kedepannya khususnya pada topik ujian persahabatan

4. Bagi Universitas Tribhuwana Tungadewi

- a. Dapat memperoleh masukan mengenai perbaikan penggunaan teknik pembelajaran dalam rangka perubahan program pendidikan dan papan pembelajaran
- b. Memperoleh masukan yang signifikan mengenai situasi pembelajaran untuk digunakan sebagai bahan kemajuan

5. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman para ilmuwan tentang penggunaan akting dalam tes informal untuk menentukan cara meningkatkan hasil pembelajaran dan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Sugeng Priyanto. 2020. Pendidikan Berbasis Ekopedagogik Dalam Pembelajaran IPS Di Era New Normal. Seminar Nasional Pascasarjana. ISSN: 2686 6404.
- Al-fattah, M. D. J. (2021). Penggunaan Teknik Role Playing Dalam Konseling Keputusan Karier Siswa. 2016, 90–96.
- Arikunto, Suharismi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Arsyad, Arsyad dan Sulfemi, Wahyu Bagja. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. 3 (2). 41 – 46
- Aslah, Hauratul, M. Isa Rani, and Faisal Anwar. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh." *Journal of Technology and Literacy in Education* 2.1 (2023): 10-16.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Edy Surahman. (2017). Peran Guru Ips Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa Smp. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* Volume 4, No 1, (1-13).
- Emzir dan Saifur Rohman. 2016. *Teori dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Ernani, Ernani, and Ahamd Syarifuddin. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang." *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 2.1 (2016): 29-42.
- Fajartriani, T., & Sulfemi, W. B. (2014). Pengaruh Motivasi Kerja Guru dan Iklim Organisasi Terhadap Kinerja Guru SMA Negeri di Kecamatan Cigudeg. *Edutecno*. 8 (1), 17, 26.
- Gintings, A. (2014). *Esensi Praktis Belajar Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.

- Gredler, Margaret E. Bell. Belajar dan Pembelajaran. Terjemahan Munandir. Jakarta: Kementerian Agama R I. Kurikulum 2013 Madrasah Aliyah. Jakarta: Kementerian Agama RI. 2014 Raja Grafindo Persda.
- Hayati, N. (2020). *Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Heryanto, Gun Gun. "Komunikasi Politik Sebuah Pengantar." (2013). kemampuan berhitung anak slow learner di sekolah dasar." *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5.2 (2018): 131-148.
- Kholifah, S. (2021). Penerapan Metode Role Playing dengan Multimedia untuk Peningkatan Kemampuan Keterampilan Bermain Drama pada Siswa SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Kabupaten Asahan. *Journal of Education Technology and Civic Literacy (JET CIVIL)*, 1(2), 45-54.
- Miftahul Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nasution, Toni, and Maulana Arafat Lubis. *Konsep dasar IPS*. Samudra Biru, 2018.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, Sujana Atep, and Sudin Ali. 2016. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya." *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1): 611–20.
- Nursyaidah. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik. In: *forum paedagogik*. IAIN Padangsidimpuan, 2014.
- Paudi, Zulfikar Is. "Penerapan metode role playing pada pembelajaran fisika untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 7.2 (2019): 111-120.
- Pramesti, R., Susanto, A. B., Setyati, W. A., Ridlo, A., Subagiyo, S., & Oktaviaris, Y. (2016). Struktur komunitas dan anatomi rumput laut di perairan Teluk Awur, Jepara dan pantai Krakal, Yogyakarta. *Jurnal Kelautan Tropis*, 19(2), 81-94.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Putri, Noni Apriliani Yulia, Ridho Taufiq Subagio, and Marsani Asfi. "Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Mahasiswa KIP Kuliah dengan Penerapan Metode TOPSIS dan PROMETHEE." *Jurnal Media Informatika Budidarma* 5.4 (2021): 1394-1404.
- Rabiah, R. (2020). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Mataram. *Jurnal Paedagogy*, 1(1), 28-34. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v1i1.3056>.
- Ridwan Abdullah Sani, 2013. Inovasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Saputra, Dedi Rizkia, Abdul Halim, and Mudasetia Hamid. *Peningkatan Hasil Belajar Ips Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017*. Diss. Stie Widya Wiwaha, 2017.
- Saputra, Dedi Rizkia. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten." *BASIC EDUCATION* 4.10 (2015).
- Setiawan, Hasrian Rudi dan Zulkarnein Lubis. 2016. "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar Dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara". Medan. Intiqad Vol 8 No. 2
- Shoimin, (2014). 68 Model Pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Maguwoharjo: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta Rineka Cipta
- Sugiyono. (2016). Statistik untuk Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik . Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Sulastrri, S., Imran, I., & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1).
- Sulfemi, Wahyu Bagja, (2019) "Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Pendidikan* 20.1 : 53-68.
- Sulfemi, Wahyu Bagja. (2013). Pengaruh Persepsi Siswa atas Kemampuan Pedagogik Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa (Survei di SMK Swasta Kabupaten Bogor). *Edu tecno*. 7 (2), 17-26
- Supardi, 2013. Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya, PT RajaGrafindo Persada. Jakarta: Cetakan ke1
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Surahman, edy dan Mukminan. 2017. Peran Guru IPS Sebagai Pendiik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab. Vol, No.1, Yogyakarta
- Susanto, Albertus Agung Vidi, and Aman Aman. "Pengaruh pola asuh orang tua, pergaulan teman sebaya, media televisi terhadap karakter siswa SMP." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 3.2 (2016): 105-111.
- Thobroni, 2016. Belajar dan Pembelajaran, AR-RUZZ MEDIA. Yogyakarta: Cetakan II.
- Wulandari, Suci, and Susanti Prasetyaningrum. "Media stamp game untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak slow learner di sekolah dasar." *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5.2 (2018): 131-148.