

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN VIDEO PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD

Nadia Tias Nita<sup>1</sup>, Aren Frima<sup>2</sup>, Andriana Sofiarini<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Silampari<sup>1,2,3</sup>  
[nadiatiasnita168@gmail.com](mailto:nadiatiasnita168@gmail.com)<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 4 Lubuklinggau setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan video pembelajaran secara signifikan tuntas. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu kategori *one group pre-test and post-test group*. Teknik penelitian pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes berbentuk essay. Teknik analisis data terdiri dari teknik prasyarat analisis dan pengujian hipotesis. Teknik pengujian prasyarat analisis menggunakan uji normalitas sedangkan hipotesis yang digunakan adalah uji-t satu sampel. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *pre-test* diperoleh 21,54 dengan persentase ketuntasan 0% atau tidak ada siswa yang tuntas sedangkan rata-rata *post-test* 73,05 dengan persentase ketuntasan 80% atau 25 siswa yang tuntas. Diperoleh nilai  $t_{hitung} (2,29) \geq t_{tabel} (1,70)$ . Kesimpulan, bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan video pada pembelajaran IPS signifikan tuntas

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Video, Model *Role Playing*, Pembelajaran IPS

### ABSTRACT

*This study aims to determine the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 4 Lubuklinggau after using the Role-Playing learning model assisted by learning videos significantly. The method used is a quantitative research method with a quasi-experimental research design in the one group pre-test and post-test group categories. The sampling research technique used is purposive sampling technique. Data collection techniques using tests in the form of essays. Data analysis techniques consist of prerequisite analysis techniques and hypothesis testing. The analysis prerequisite testing technique uses the normality test while the hypothesis used is the one-sample t-test. The results showed that the pre-test average was 21.54 with a completeness percentage of 0% or no students completed while the post-test average was 73.05 with an 80% completeness percentage or 25 students who completed. The value t count (2.29)  $\geq$  t\_table (1.70) is obtained. The conclusion, that the application of the video-assisted role-playing learning model in social studies learning is significant.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Role Playing Models, Social, Video Media.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, atau hal lainnya yang diwariskan dari satu generasi ke generasi di bawahnya secara berkelanjutan. Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang akan dilakukan secara sistematis, serta mewujudkan suasana belajar dan mengajar agar para peserta didik mampu dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Dengan adanya pendidikan tersebut, maka seorang memiliki kecerdasan, dan akhlak mulia.

Menurut Sudjana (Rusman 2016) menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu.

Menurut Trianto (2010) menyatakan pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dari uraiannya tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

Menurut Trianto (2010) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah,

geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Berdasarkan observasi pada tanggal 10 Oktober 2022 yang dilakukan peneliti di SD Negeri 4 Lubuklinggau diperoleh informasi dari wali kelas IV, bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas IV. A, sudah baik terdapat 29 siswa, yaitu sebanyak 25 siswa (80,14%) mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan nilai yang masih dibawah KKM ada 4 siswa (10,86%). Sedangkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS dikelas IV.B, masih rendah yaitu sebanyak 28 siswa hanya 9 siswa (32,14%) mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan nilai yang masih dibawah KKM ada 19 siswa (67,86%). Standar KKM yang telah ditetapkan Sekolah Dasar Negeri 4 Lubuklinggau pada pembelajaran IPS adalah 70. Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada wali kelas IV SD Negeri 4 hal ini terjadi karena pembelajaran tersebut masih berpusat pada guru dan peserta didik belum aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang menjadi rujukan atas permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui

keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata. (Tarigan, 2016).

Menurut Mulyasa (2006) menyatakan pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran.

Menurut Hafid (2011) media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerapkan pelajaran. Untuk mendorong motivasi belajar, mempermudah konsep yang abstrak, memperjelas, dan mempertinggi daya serap dalam belajar. Menurut Warsita (2008) media audiovisual atau sering disebut video mempunyai potensi tinggi dalam penyampaian pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian peserta didik. Media video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif (penetrasi lebih dari 70%) untuk menyampaikan informasi, hiburan, dan pendidikan. Dengan demikian, salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran adalah media video pembelajaran. Dengan kata lain media video pembelajaran adalah program video yang dirancang, dikembangkan, dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu kategori *one group pre-test and post-test group*. Teknik penelitian pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes berbentuk *essay*. Jenis instrumen yang digunakan berupa soal *essay*, tes yang akan dilakukan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data siswa. Tes yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) mengenai materi pembelajaran IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan video pada pembelajaran IPS. Teknik analisis data terdiri dari teknik prasyarat analisis dan pengujian hipotesis. Teknik pengujian prasyarat analisis menggunakan uji normalitas sedangkan hipotesis yang digunakan adalah uji-t satu sampel

Desain eksperimen ini menggunakan model *One Group Pre-Test* dan *Post-Test*. Desain model *One Group Pre-Test* dan *Post-Test* ini terdapat *pre-test*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

(Sumber: Arikunto 2010)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pre-Test*

X : *Treatment* atau perlakuan dengan menerapkan model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Video pada Pembelajaran IPS

O<sub>2</sub> : *Post-Test*

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum pembelajaran dengan Model *Role Playing* (tes awal) dan sesudah diadakan pembelajaran menggunakan Model *Role Playing* (tes akhir).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menentukan skor rata-rata dan simpangan baku dalam menentukan nilai rata-rata dan simpangan baku pada tes awal dan tes akhir dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

(Sumber: Sudjana (Badaeni, dkk, 2012))

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata sampel  
 N = Jumlah peserta didik  
 $x_i$  = Titik tengah nilai tes

$$s = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

(Sumber: Sudjana (Badaeni, dkk, 2012))

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui kenormalan data. apakah data berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah uji kecocokan  $\chi^2$  (chi kuadrat) yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Sumber: Arikunto, 2013)

Keterangan:

$\chi^2$  : Harga chi kuadrat yang dicari  
 $f_o$  : Frekuensi dari hasil observasi  
 $f_h$  : Frekuensi yang diharapkan

Selanjutnya  $\chi^2_{hitung}$  dibandingkan dengan  $\chi^2_{tabel}$ , dengan taraf kepercayaan 5% dan  $dk = j - 1$ , di mana  $j$  adalah banyaknya kelas interval. Jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ , maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal, dan dalam hal lainya tidak dapat berdistribusi normal. Karena jumlah sampel dari semua populasi, maka rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji  $t$ , dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x} - \mu_o}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

(Sumber: Sugiyono, 2012)

Keterangan :

$t$  = Nilai  $t$  yang dihitung, selanjutnya disebut  $t$  hitung  
 $\bar{x}$  = Rata-rata  $x_i$   
 $\mu_o$  = Nilai yang dihipotesiskan  
 $S$  = Simpangan baku  
 $N$  = Jumlah anggota sampel

Kriteria pengujiannya adalah jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Untuk taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) dan derajat kebebasan ( $dk = n-1$ ).

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Lubuklinggau pada tanggal 10 Mei 2023 sampai dengan 10 Juni 2023. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 4 Lubuklinggau dengan jumlah 57 siswa, yang terdiri dari kelas IVA dan IVB. Penelitian ini menggunakan teknik *purposif sampling* yaitu kelas yang akan diambil untuk dijadikan sampel karena beberapa pertimbangan, yang dimana hasil dari wawancara dengan beberapa pertimbangan tersebut penulis memilih seluruh anggota populasi dijadikan

sampel yaitu peserta didik kelas IV.B yang berjumlah 28 siswa yang nantinya akan diberi *pre-test* (test-awal) dan *post-test* (tes akhir) serta perlakuan berupa penerapan model *role playing* berbantuan video pada pembelajaran IPS. Instrumen *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini berbentuk soal essay yang berjumlah 8 butir soal yang sebelumnya telah diuji coba di kelas V SD Negeri 4 Lubuklinggau dengan jumlah 22 siswa.

Pemberian *Pre-test* dilakukan pada pertemuan pertama yang diikuti oleh 28 siswa. Pelaksanaan *pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Sebelum diajarkan dengan menggunakan model *role playing* berbantuan video. Soal *pre-test* yang digunakan berbentuk essay yang terdiri dari 8 butir soal yang sebelumnya telah diujikan. Dari hasil perhitungan data *pre-test* siswa dapat dikemukakan rekapitulasi nilai-rata-rata dan simpangan baku hasil *pre-test* dilihat pada table 4.1

**Tabel 4.1. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku Hasil Pre-Test**

Kategori	Keterangan
Nilai Rata-Rata	21,54
Simpangan Baku	6,31
Siswa yang Tuntas	0 siswa (0%)
Siswa yang Tidak Tuntas	28 siswa (100%)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa belum ada siswa yang mendapat nilai lebih dari 70, semuanya mendapat nilai kurang dari 70. Nilai tertinggi pada *pre-test* ini adalah 22 dan yang terendah adalah 5. Nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) siswa secara keseluruhan adalah 21,54 dan simpangan baku sebesar 6,31

jadi dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan video pembelajaran masih belum dalam kategori baik karena nilai rata-rata siswa masih kurang dari 70 ( $\bar{x} < 70$ ).

Pemberian *post-test* dilaksanakan pada akhir pertemuan yang diikuti oleh 28 siswa. Pelaksanaan *post-test* berfungsi untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantu video pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Soal *post-test* yang digunakan berbentuk essay yang terdiri dari 8 butir soal yang sebelumnya telah diujikan. Dari hasil perhitungan data *post-test* siswa dapat dikemukakan rekapitulasi nilai rata-rata dan simpangan baku hasil *post-test* dilihat pada tabel 4.2

**Table 4.2. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku Hasil Post-Test**

Kategori	Keterangan
Nilai Rata-Rata	73,05
Simpangan Baku	7,06
Siswa yang Tuntas	23 siswa (80%)
Siswa yang Tidak Tuntas	5 siswa (20%)

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dilihat perbedaan hasil belajar antara kemampuan awal (*pre-test*) dengan kemampuan akhir (*post-test*), terdapat peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran *role playing* berbantuan video pembelajaran. Pada *post-test* ini siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 sebanyak 5 siswa dan yang mendapat nilai lebih dari 70 sebanyak 25 siswa. Nilai yang tertinggi adalah 52 dan yang terendah adalah 30. Nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) siswa secara keseluruhan sebesar 73,05 dan

simpangan baku sebesar 7,06. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil *post-test* siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan video pembelajaran sudah dalam kategori baik karena nilai rata-rata siswa lebih dari atau sama dengan 70 ( $\bar{x} \geq 70$ ).

Setelah dilakukan analisis dilanjutkan dengan pemberian perlakuan, perlakuan yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Video Pembelajaran

## PEMBAHASAN

Perlakuan pertama dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2023 dengan materi tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang terdapat pada video pembelajaran yang sudah penulis siapkan. Pada kegiatan pendahuluan penulis mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa, kemudian penulis mengecek kehadiran dan kesiapan siswa sebelum belajar. Untuk memulai pembelajaran penulis meminta siswa untuk menyimak serta memperhatikan video pembelajaran yang berisi materi pada tema, subtema dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari pada hari itu. Setelah itu peneliti melakukan tanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

Setelah melakukan tanya jawab, pada kegiatan inti penulis membagikan skenario dengan judul “Kegiatan Ekonomi” yang sebelumnya sudah disiapkan kepada siswa. Kemudian penulis menentukan siswa yang akan bermain peran, peneliti membagikan siswa menjadi beberapa kelompok dengan cara heterogen yaitu berdasarkan beberapa pertimbangan, misalnya kepintaran, dalam satu kelompok anak pintar dikelompokkan dengan anak yang

kurang pintar agar dapat saling membantu satu sama lain, kemudian ada 3 kelompok yang terdiri dari kelompok Distribusi, Produksi, Konsumsi yang akan bermain peran dan 1 kelompok yaitu kelompok pengamat, tugas dari pengamat yaitu mengamati permainan peran yang sedang dilakukan oleh temannya, peneliti melihat dan melatih siswa yang akan bermain peran, selagi peneliti melatih siswa bermain peran yang lain diminta untuk membaca skenario yang telah dibagikan sehingga kelas tidak menjadi rebut. Penulis memberikan waktu kurang lebih 1 minggu untuk berlatih agar siswa dapat lebih mendalami peran tersebut.

Setelah dilakukan pembagian kelompok selanjutnya siswa diberikan perlakuan berupa penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Perlakuan kedua dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2023 Pada kegiatan pendahuluan penulis mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa, kemudian penulis mengecek kehadiran dan kesiapan siswa sebelum belajar. Selanjutnya penulis meminta siswa duduk sesuai dengan kelompoknya, kemudian sebelum siswa mulai bermain peran, penulis memberitahukan maksud dari kegiatan yang akan dilakukan. Setelah siswa mempelajari skenario siswa diminta memerankannya. Siswa yang tidak memerankan skenario diminta untuk mengamati permainan peran yang sedang dilakukan temannya. Setelah bermain peran selesai siswa diminta berdiskusi tentang kegiatan bermain peran yang telah dilakukan. Setelah selesai siswa diminta untuk membacakan hasil diskusi mereka kedepan kelas berkelompok. Kemudian penulis memberikan materi penguatan sekaligus melakukan koreksi atas hasil diskusi yang telah dikerjakan serta memberikan apresiasi kepada siswa.

Kegiatan penutup, peneliti dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari apakah masih ada yang belum dipahami, kemudian penulis melakukan refleksi dengan menanyakan pendapat siswa tentang pembelajaran yang telah dilakukan hari ini. Adapun kendala yang dihadapi penulis pada pertemuan kedua ini yaitu siswa yang ribut sehingga menjadikan kelas tidak kondusif dan siswa masih merasa asing dengan model yang digunakan. Solusi yang penulis lakukan dalam permasalahan ini yaitu dengan melatih siswa terlebih dahulu sehingga menjadi lebih baik dalam memerankannya dan memberikan pengawasan yang penuh kepada siswa agar tidak ribut lagi. Kegiatan diakhiri dengan salam dan berdo'a bersama.

Kegiatan penelitian yang dilakukan selanjutnya yaitu tes akhir *post-test* pada tanggal 3 Juni 2023 yang diikuti 28 siswa. Pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan video pembelajaran. Setelah mendapatkan data hasil *post-test* dilakukan perhitungan dan didapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, siswa yang mendapatkan nilai  $> 70$  sebanyak 23 siswa (80%) dan yang mendapat nilai  $\leq 70$  sebanyak 5 siswa (20%). Dengan nilai tertinggi adalah 52 dan nilai terendah adalah 30. Nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) siswa secara keseluruhan sebesar 73,05 dan simpangan baku 7,06. Pada pembelajaran IPS setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Video pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau signifikan tuntas.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penerapan model *role playing* berbantuan video pembelajaran pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 4 Lubuklinggau diperoleh nilai rata-rata *pre-test* adalah 21,54 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 73,05, hal ini berarti terjadi peningkatan pada nilai rata-rata siswa. Kemudian data tersebut dianalisis menggunakan uji-t dan diperoleh  $t_{hitung} (2,29) > t_{tabel} (1,70)$  sehingga dapat dinyatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 4 Lubuklinggau setelah penerapan model *role playing* berbantuan video pada pembelajaran IPS secara signifikan tuntas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Baru Algensindo. Jakarta
- Hafid. Abd. (2011). Sumber Media Pembelajaran. *Sulesana*, 6(2). 69-78.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/234751524.pdf>
- Hafid, A. (2016). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69-78.  
<https://doi.org/10.24252/v6i2.1403>
- Mulyasa, M. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Sudjana, N., & Ibrahim, I. (2012). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo. Bandung

- Sudjana, S. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta
- Sugiyono, S. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*. 5(3). 102-112.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jnfc/article/download/43318/19033/>
- Trianto, T. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progesif*. Kencana. Surabaya
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta. Jakarta