

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV SEMESTER I SD N WONOKERTO 1 KARANGTENGAH
DEMAK TAHUN AJARAN 2011/2012**

Djariyo, Mudzanatun, Enny Budi Wijaya*
FIP IKIP PGRI SEMARANG

Abstract: This study was to determine whether it can achieve the minimum criteria values kentsuan, increased learning outcomes, student activity and performance of teachers on the subject of part of the plant structure and function in class IV Semester 1 Karangtengah Demak Wonokerto SDN Academic Year 2011/2012. The subject of this research were 35 students. The experiment was conducted in two cycles, each cycle comprising four phases: planning, action, observation, and reflection. The study was conducted in SDN Wonoketo 1 Karangtengah Demak. Data taken test results organized by researchers. Research instrument in the form of written tests that have tested its validity and reliability. Data were collected using a statistically significant level of 0.05. Results analisis a price coefficient $r_{xy} = 0.755$ whereas count $r_{tabel} = 0.444$. This study therefore concludes that the results are satisfactory and significant application of the learning model role playing on science subjects to improve student learning outcomes grade IV Wonokerto 1 Karangtengah Demak SDN Academic Year 2011/2012. Therefore, the quality of education in schools can be improved through learning models

Abstrak: penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dapat mencapai nilai kriteria kentsuan minimal, meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dan kinerja guru pada pokok bahasan struktur bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV Semester I SDN Wonokerto 1 Karangtengah Demak Tahun Ajaran 2011/2012. Subyek penelitian ini berjumlah 35 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan di SDN Wonoketo 1 Karangtengah Demak. Data diambil hasil tes yang diselenggarakan oleh peneliti. Instumen penelitian berupa tes tertulis yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang terkumpul dengan menggunakan statistik dengan taraf signifikan 0,05. Hasil analisis merupakan angka koefisien harga r_{xy} hitung = 0,755 sedangkan $r_{tabel} = 0,444$. Dengan demikian penelitian ini menyimpulkan terdapat hasil yang memuaskan dan signifikan penerapan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Wonokerto 1 Karangtengah Demak Tahun Ajaran 2011/2012. Oleh sebab itu, mutu pendidikan di sekolah dapat di perbaiki melalui model pembelajaran.

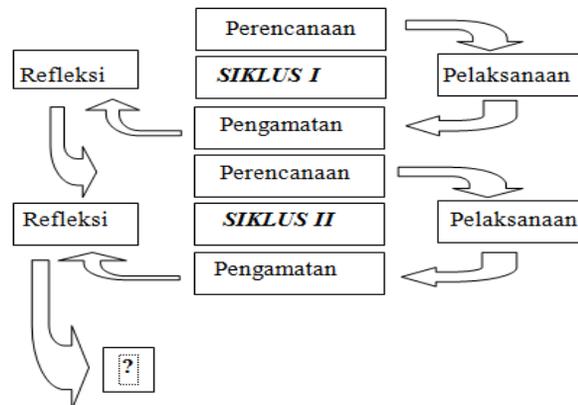
Kata kunci: hasil belajar, keaktifan siswa, kinerja guru, *role playing*

Pendidikan secara umum bertujuan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas, memiliki intelektual yang tinggi sehingga dapat mengisi kemerdekaan demi tercapainya tujuan pendidikan nasional. Perkembangan IPTEK yang semakin modern menuntut adanya perubahan di bidang pendidikan. Dalam arti integratif, pendidikan dikaji secara historis, sosiologis, psikologis dan filosofis. Upaya pendidikan mencakup seluruh aktivitas pendidikan, sekaligus sistematikanya (Suwarno, 2006). Maka dari itu, kurikulum yang lebih dikenal sebagai revisi dan pengembangan dan tujuan pendidikan yang harus mengalami perubahan dan pengembangan sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang ada. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat salah satunya dari proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah tersebut, baik model maupun pendekatan yang digunakan. Proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Wonokerto I Karangtengah Demak Tahun Ajaran 2011/2012 belum sepenuhnya optimal. Hal ini tampak pada proses pembelajarannya yang masih cenderung monoton dan masih berpusat pada guru, banyak siswa yang ramai pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa pasif dalam penerimaan informasi maupun dalam proses pembelajaran menganggap IPA sebagai ilmu yang penuh hafalan. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih rendah. Model maupun pendekatan yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa kurang diarahkan dan berinteraksi dengan objek dan lingkungan dunia nyata siswa. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian tindakan yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. Dalam hal ini pendidikan dapat memperbaiki produk-produk pembelajaran yang lebih efektif (Supardi, 2006). Penelitian Tindakan Kelas adalah bagaimana guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. *Role Playing* sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. *Role Playing* siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sangsi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasikan situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok/ individu (Hamalik, 2000). Rencana pemecahan masalah yang diajukan berupa penelitian tindakan kelas dengan cara menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam 2 siklus untuk memecahkan masalah yang dihadapi masing – masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan

refleksi. Melalui pembelajaran dengan model *Role Playing*, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa, kerjasama kelompok, dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal materi. Di samping itu dari pembelajaran dengan model *Role Playing*, diharapkan siswa merasa senang, tertarik dan pengetahuan yang didapatkannya dapat diterima dengan baik. Hal ini karena pada *Role Playing* siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi dan dapat lebih memahami soal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

METODE

Dalam PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Wonokerto 1 Karangtengah Demak. Perincian materi pada masing-masing siklus terdiri dari demonstrasi materi bagian-bagian tumbuhan. Masing-masing siklus terdiri dari langkah-langkah: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi.



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian, lalu dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan tutorial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tanggapan angket motivasi belajar siswa pada siklus I (sebelum penerapan model *Role Playing*) diperoleh hasil bahwa rata-rata motivasi siswa masih rendah karena hanya mencapai 59,39 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam siklus I perlu dilakukan peningkatan agar motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Sedangkan pada motivasi siswa secara individual diperoleh 18 siswa mempunyai motivasi rendah, 11 siswa mempunyai motivasi sedang, dan 6 siswa lainnya mempunyai motivasi tinggi. Berdasarkan tanggapan angket kreatifitas belajar siswa pada siklus I (sebelum penerapan model *Role Playing*) diperoleh hasil

bahwa rata-rata kreatifitas siswa masih rendah karena hanya mencapai 60,54 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kreatifitas belajar siswa dalam siklus I perlu dilakukan peningkatan agar kreatifitas belajar siswa menjadi lebih baik. Sedangkan pada kreatifitas belajar siswa secara individual diperoleh 21 siswa mempunyai kreatifitas rendah, 8 siswa mempunyai motivasi sedang, dan 6 siswa lainnya mempunyai kreatifitas tinggi. tanggapan angket aktivitas belajar siswa pada siklus I (sebelum penerapan model *Role Playing*) diperoleh hasil bahwa rata-rata kreatifitas siswa masih rendah karena hanya mencapai 64,21 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam siklus I perlu dilakukan peningkatan agar aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik. Sedangkan pada aktivitas belajar siswa secara individual diperoleh 17 siswa mempunyai aktivitas rendah, 11 siswa mempunyai aktivitas sedang, dan 7 siswa lainnya mempunyai aktivitas belajar yang tinggi. analisis observasi keaktifan siswa pada siklus I diperoleh hasil bahwa keaktifan secara klasikal atau rata-rata keaktifan siswa sebelum penerapan model *Role Playing* hanya mencapai 46,88 % yang dikategorikan keaktifan siswa cukup baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam siklus I perlu dilakukan peningkatan terutama keaktifan siswa saat berdiskusi dengan kelompok belajarnya dan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan soal yang dikaji karena masih memiliki persentase yang rendah. Berdasarkan analisis observasi kinerja guru pada siklus I diperoleh hasil bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran sebelum menerapkan model *Role Playing* hanya mencapai presentase 48,86 % yang dikategorikan kinerja guru cukup sehingga perlu dilakukan perbaikan agar model pembelajaran yang dilaksanakan dapat lebih maksimal dan meningkat. Berdasarkan analisis prestasi belajar siswa pada siklus I dalam proses pembelajaran sebelum menerapkan model *Role Playing* dengan pokok materi struktur bagian tumbuhan dan fungsinya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Tabel ketuntasan belajar pada siklus I

Kriteria	Siklus I	
	Jumlah Siswa	Persentase
Ketuntasan belajar (Nilai ≥ 7)	11	31,43 %
Ketuntasan belajar (Nilai < 7)	24	68,57 %

Dari analisis hasil belajar di atas, bahwa lebih dari separuh jumlah siswa belum tuntas belajar yaitu sebanyak 24 siswa dengan persentase 68,57 % sedangkan siswa yang tuntas belajar hanya 11 siswa dengan persentase 31,43 %. Dengan demikian siswa belum memenuhi indikator ketuntasan belajar secara klasikal yaitu ≥ 75 %. Jadi pada siklus I belum mencapai ketuntasan secara klasikal yang ditargetkan.

Berdasarkan tanggapan angket motivasi belajar siswa pada siklus II (setelah penerapan model *Role Playing*) diperoleh hasil bahwa rata-rata motivasi siswa sudah tinggi yaitu mencapai 75,11 %. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan model *Role Playing* pada siklus II. Sedangkan pada motivasi siswa secara individual diperoleh 6 siswa mempunyai motivasi rendah, 8 siswa mempunyai motivasi sedang, dan 21 siswa lainnya mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Tanggapan angket kreatifitas belajar siswa pada siklus II (setelah penerapan model *Role Playing*) diperoleh hasil bahwa rata-rata kreatifitas siswa sedang yaitu mencapai 71,32 %. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang sebelumnya rendah (60,54 %) menjadi sedang (71,32 %) setelah penerapan model *Role Playing* pada siklus II. Sedangkan kreatifitas belajar siswa secara individual diperoleh 6 siswa mempunyai kreatifitas rendah, 16 siswa mempunyai motivasi sedang, dan 13 siswa lainnya mempunyai kreatifitas tinggi. Berdasarkan tanggapan angket aktivitas belajar siswa pada siklus II (setelah penerapan model *Role Playing*) diperoleh hasil bahwa rata-rata kreatifitas siswa sudah tinggi yaitu mencapai 75,43 %. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penerapan model *Role Playing* pada siklus II. Sedangkan pada aktivitas belajar siswa secara individual diperoleh 4 siswa mempunyai aktivitas rendah, 11 siswa mempunyai aktivitas sedang, dan 20 siswa lainnya mempunyai aktivitas belajar yang tinggi. Analisis observasi keaktifan siswa pada siklus II diperoleh hasil bahwa keaktifan secara klasikal atau rata-rata keaktifan siswa setelah penerapan model *Role Playing* mencapai 71,88 % atau keaktifan siswa sudah baik. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa pada siklus II daripada siklus I. Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan analisis observasi kinerja guru pada siklus II diperoleh hasil bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan model *Role Playing* mencapai persentase 73,86 % yang dikategorikan kinerja guru sudah baik. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa pada siklus II dalam proses pembelajaran dengan model *Role Playing* diperoleh:

Tabel 1.2 Tabel ketuntasan belajar pada siklus II

Kriteria	Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase
Ketuntasan belajar (Nilai ≥ 7)	27	77,14 %
Ketuntasan belajar (Nilai < 7)	8	22,86 %

Dari analisis hasil belajar di atas, bahwa siswa yang belum tuntas belajar berjumlah 8 siswa dengan persentase 22,86 % sedangkan siswa yang tuntas belajar berjumlah 27 siswa dengan prosentase 77,14 %. Dengan demikian siswa telah memenuhi indikator ketuntasan belajar secara klasikal yaitu ≥ 75 %. Jadi pada siklus

II sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. Secara garis besar sebelum menerapkan model *Role Playing* pada pembelajaran motivasi belajar siswa dalam belajar IPA dikategorikan kriteria rendah, tetapi setelah model *Role Playing* pada pembelajaran IPA diterapkan motivasi belajar siswa meningkat dibandingkan motivasi sebelumnya. Hasil tanggapan angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* nilai rata-rata mencapai 60,54 % berarti kriteria motivasi belajar siswa rendah, ini disebabkan karena proses pembelajaran dalam penyampaian yang diterapkan guru kurang memberikan motivasi dan perhatian terhadap siswa, sehingga motivasi belajar siswa kurang dan siswa merasa bosan dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hal itu guru harus mempunyai strategi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang salah satunya dengan cara menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa guna memenuhi ketuntasan belajar individu maupun secara klasikal. Hal ini bisa dilihat dari persentase ketuntasan belajar masing-masing siklus, dan hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1.3 Tabel persentase ketuntasan belajar pada masing-masing siklus

Indikator	Siklus I	Siklus II
Motivasi belajar siswa	59,39 %	75,11 %
Kreatifitas belajar siswa	60,54 %	71,32 %
Aktivitas belajar siswa	64,21 %	75,42 %
Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran	46,88 %	71,88 %
Kinerja Guru	48,86 %	73,86 %
Jumlah Siswa yang tuntas belajar (Nilai ≥ 7)	11 siswa	27 siswa
Jumlah Siswa yang tidak tuntas belajar (Nilai < 7)	24 siswa	8 siswa
Nilai rata-rata kelas	5,57	7,27
Ketuntasan belajar klasikal	31,43 %	77,14 %

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata keaktifan pada siklus II dengan persentase 71,88 % dapat dikatakan sudah mencapai kriteria keaktifan yang baik. Untuk mencapai kriteria yang baik dan sangat baik harus dapat dipertahankan atau ditingkatkan lagi dan mengkondisikan siswa dalam proses belajar yang salah satunya dengan menggunakan model *Role Playing* supaya siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kinerja guru yang masih dalam kategori cukup pada siklus I (48,86 %)

ternyata perlu dilakukan perbaikan agar model pembelajaran yang dilaksanakan dapat lebih maksimal dan meningkat. Setelah dilakukan perbaikan dengan model *Role Playing* ternyata kinerja guru siklus II meningkat menjadi kategori baik (73,86 %). Sedangkan untuk hasil ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I yang hanya sebesar 31,43 % berarti masih dibawah rata-rata ketuntasan secara klasikal, karena ketuntasan belajar secara klasikal harus memenuhi nilai persentase mencapai ≥ 75 %. Setelah perbaikan pada siklus II ketuntasan belajar secara klasikal meningkat signifikan menjadi 77,14 % sehingga target ketuntasan belajar secara klasikal telah terpenuhi. Selain beberapa hasil di atas tanggapan siswa tentang motivasi, kreatifitas, dan aktivitas belajar siswa di rumah juga mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II dibandingkan siklus I yang tidak menerapkan model *Role Playing*. Berdasarkan beberapa analisis di atas maka penelitian tindakan kelas penerapan model pembelajaran dengan model *Role Playing* sudah mencapai indikator keberhasilan. Melalui penerapan model pembelajaran dengan model *Role Palying* dapat meningkatkan ketuntasan dalam belajar, menjadikan guru lebih intensif dalam mengajar dan siswa tidak merasa jenuh, serta siswa lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa tidak akan merasa malu atau ragu untuk bertanya maupun mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran dengan teman sendiri yang bermain peran. Hal ini sesuai dengan teori belajar Gagne (Slameto, 2003: 13) yang akhirnya pembelajaran bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang kognitif (intelektual dan verbal), afektif (sikap) dan psikomotorik. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Hamalik (2000) bahwa dengan *Role Playing* siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sangsi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasikan situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok/individu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa: Penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran IPA pokok bahasan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal siswa kelas IV SD Negeri Wonokerto 1 Karangtengah Demak Tahun Pelajaran 2011/2012. Hal ini dapat dilihat pada persentase motivasi belajar pada siklus I sebesar 59,39 % dan pada siklus II naik menjadi 75,11 %, persentase kreativitas belajar pada siklus I sebesar 60,54 % dan pada siklus II naik menjadi 71,32 %, sedangkan aktivitas belajar naik dari 64,21 % pada siklus I menjadi 75,43 % pada siklus II. Penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran IPA pokok bahasan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dapat meningkatkan hasil belajar

IPA siswa kelas IV SD Negeri Wonokerto 1 Karangtengah Demak Tahun Pelajaran 2011/2012. Hal ini ditunjukkan dengan siswa yang tuntas belajar atau yang mendapat nilai ≥ 7 sebanyak 11 siswa, ketuntasan belajar klasikal hanya 31,43 %, sedangkan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 5,57 kemudian pada siklus II meningkat dengan banyaknya siswa yang tuntas belajar secara klasikal mencapai 77,14 % sedangkan nilai rata-rata kelas mencapai 7,27. Dengan demikian penerapan model pembelajaran IPA dengan model *Role Playing* pada siklus II dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 7,0 dibandingkan dengan siklus I yang tidak menerapkan model *Role Playing*. Model *Role Playing* pada Pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan dengan persentase keaktifan pada siklus I sebesar 46,88 % naik menjadi 71,88 % pada siklus II. Hal ini dikarenakan model *Role Playing* dapat membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Selain itu siswa mudah mengerti karena bahasa yang lebih mudah untuk dipahami, tidak merasa rendah diri, malu dan merasa bebas untuk bertanya dengan teman sendiri. Dengan demikian siswa tertarik untuk aktif belajar dan tidak merasa jenuh atau bosan dengan pelajaran IPA. Dengan naiknya keaktifan belajar siswa maka diikuti pula dengan motivasi, kreativitas, aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa pada siklus II. Model *Role Playing* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan kinerja guru dalam mengajar terutama pelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan dengan persentase kinerja guru sebesar 48,86 % pada siklus I naik menjadi 73,86 % pada siklus II. Hal ini dikarenakan guru akan lebih aktif dan kreatif dalam mengajar IPA melalui model baru yaitu *Role Playing*. Secara tidak langsung guru memiliki tantangan tersendiri dalam mengajar sehingga tidak monoton yang akhirnya siswa menjadi semakin tertarik dengan pelajaran IPA dan hasil belajar pun meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Saiful. 2008. *Kompetensi Yang Harus Dimiliki Seorang Guru*, www.saiful_adi_wordpress.com. Didownload tanggal 16 oktober 2011.
- Ali, Muhmmad. 1996. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Moderen*. Jakarta: Pustaka Amani.
- Andrianto, Tuhana Taufiq dan Novo Indarto. 2004. *Budi daya dan Analisis Usaha Tani*. Yogyakarta: Absolut.
- Anonim. 2011. *Hakekat Pembelajaran IPA di Sekolah*. <http://www.sekolahdasar.net/2011/05/hakekat-pembelajaran-ipa-di-sekolah.html>. Didownload tanggal 16 oktober 2011.

- _____. 2011. *Pengertian Metode Pembelajaran Role Playing*. <http://webcache.googleusercontent.com/search?hl=id&q=cache:x9HbwTKffM0J:http://www.gooklik.com/ind/pengertian-metode-pembelajaran-role-playing.html+pengertian+role+playing&ct=clnk>. Didownload tanggal 9 Maret 2011.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2007. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharudin dan Esa Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar – Ruzz Media.
- Burton, W.H. 1952. *The Guidance of Learning Activities*. N.Y: Apleton-Century and Crofts, Chapter 2 and 6.
- Darsono, Max, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: CV. IKIP Semarang Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2006. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang telah Disempurnakan*. Jakarta: Sciencific Press.
- Dewi, Adellia Shinta. 2010. *Penerapan model role playing pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwodadi 3 Kecamatan Blimbing kota Malang*. <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=46897>. Di download tanggal 16 Oktober 2011.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bachri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2000. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Hudoyo, Herman. 1990. *Strategi Belajar Matematika*. IKIP Malang.

- Kartini, Kartono. 1985. *Menyiapkan Memadukan Karir*. Jakarta: CV Rajawali.
- Koeswara, E. 1989. *Motivasi*. Bandung: Angkasa.
- Mangkunegara, AA. Anwar Prabu. 2006. *Evaluasi Kinerja SDM*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Mardhiyyah. 2010. *Penerapan Role Play dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia materi cerita pendek pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kentengsari Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2009/2010*. <http://oramasuk.blogspot.com/2011/01/metode-role-play-dalam-meningkatkan.html>. Didownload 16 Oktober 2011.
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Rosda Karya.
- Munandar. 1994. *Memupuk Bakat dan kreativitas Siswa Sekolah Menengah Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia.
- Muthoharoh, Hafiz. 2011. *Metode Sosiodrama dan Bermain Peranan (Role Playing Method)*. <http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/>. Didownload tanggal 16 Oktober 2011.
- Prabandari, Eko, Dkk .2007. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Samatowa, Usman. 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat: Indeks.
- Sharan, S. and Yael. 1976. *Small Group Teaching*. New Jersey: Educational Technology Publication.
- Siagian, SP. 1989. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukmadinata, Syaodih Nana. 2004. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulianto, 2011. *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar dengan Metode Pemecahan Masalah*. http://dikti.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=2011:upaya-meningkatkan-aktivitas-dan-kreativitas-siswa-dalam-pembelajaran-matematika-di-sekolah-dasar-dengan-metode-pemecahan-masalah&catid=159:artikel-kontributor. Didownload 16 Oktober 2011.

- Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suwarno, Wiji. 2006. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Syah, Muhibin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Tim Karya Tani Mandiri. 2011. *Pedoman Bertanam Kacang Panjang*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
- Winataputra, Udin. S. 2005. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PAU-PPAI.