

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI DI SDN 3 GONDANG

Herawati¹, Husniati², Dyah Indraswati³
PGSD FKIP Universitas Mataram
herawt000@gmail.com¹, dyahindraswati@unram.ac.id³

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of class IV students at SDN 3 Gondang in social studies subjects, with an average score below the KKM 65, namely 63.3. The aim of the research is to determine the effect of the role playing model on the social studies learning outcomes of class IV students on economic activity material at SDN 3 Gondang. The type of research used is Quasi Experimental Pretest-Posttest Control Group Design type. This research used the entire population from class IV of SDN 3 Gondang, totaling 46 students. The sample in this study was class IV A (23 students) as the experimental class, and class IV B (23 students) as the control class. The data collection technique used was a written test in the form of multiple choice with 20 questions. The research instruments were a multiple choice question test sheet and an observation sheet on the implementation of the learning model. The data analysis techniques used in this research are inferential analysis (normality test, homogeneity test, independent sample t test) and descriptive analysis. The research results show that the social studies scores of experimental class students (model role playing) have a posttest average of 75.65. Meanwhile, the posttest average for the control class (cooperative model STAD type) was 66.52. In the Independent Sample t Test, a sig value was obtained. (2-tailed) $0.003 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of the use of the Role Playing learning model on the social studies learning outcomes of class IV students on economic activity material at SDN 3 Gondang for the 2023/2024 academic year.

Keywords: Learning Outcome, IPS, Role Playing Learning Model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di SDN 3 Gondang pada mata pelajaran IPS, dengan nilai rata-rata di bawah KKM 65 yaitu 63,3. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV pada materi kegiatan ekonomi di SDN 3 Gondang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental tipe *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan seluruh populasi dari kelas IV SDN 3 Gondang yang berjumlah 46 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV A (23 siswa) sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV B (23 siswa) sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu tes tertulis berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Instrumen penelitian adalah lembar tes soal pilihan ganda dan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis inferensial (uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t test*) dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai IPS siswa kelas eksperimen (model *role playing*) memiliki rata-rata *posttest* sebesar 75,65.

Sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol (model kooperatif tipe STAD) sebesar 66,52. Pada pengujian *Independent Sample t Test* diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) $0,003 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV pada materi kegiatan ekonomi di SDN 3 Gondang Tahun Ajaran 2023/2024.

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

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari tentang kejadian, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pembelajaran IPS berhubungan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya (Mardiana *et al.*, 2021). Materi ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar tersusun atas konsep dan teori yang membahas tentang manusia, lingkungan, sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta waktu, keberlanjutan dan perubahan (Tarigan, 2017). Kurikulum 2013 khususnya pada jenjang sekolah dasar, IPS disajikan secara tematik. Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa agar peka terhadap masalah sosial, bersikap positif dan mengembangkan keterampilan untuk menghadapi masalah yang terjadi dalam

kehidupan sehari-hari (Nasution & Maulana, 2018).

Tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai apabila guru dan siswa melakukan kerjasama dengan baik. Sebab dalam pembelajaran di kelas, setiap siswa memiliki kemampuan dalam menyerap materi, gaya belajar, dan minat yang beragam. Selain itu dalam pembelajaran IPS hendaknya guru menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Putri *et al.*, 2019). Pembelajaran IPS memuat konsep, fakta, dan generalisasi yang telah disederhanakan. Tetapi pada saat pembelajaran di sekolah dasar guru masih menyajikan materi yang banyak dan luas serta berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan siswa (Rahma, 2022). Oleh sebab itu kebutuhan pembelajaran yang bermakna untuk mempelajari materi IPS agar para siswa kelak mendapat keterampilan untuk menjalin sosialisasi dan juga berinteraksi dengan mudah di masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 3 Gondang, diperoleh hasil bahwa beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, sering kali siswa bermain dengan teman sebangku, tidak fokus saat pembelajaran dan ketika diberikan soal oleh guru hanya beberapa siswa saja yang menjawab dengan benar. Selain itu pembelajaran di kelas IV berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*). Hasil observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara terhadap siswa dan guru kelas IV.

Wawancara terhadap guru diperoleh hasil bahwa pembelajaran di kelas IV khususnya pada mata pelajaran IPS lebih banyak menggunakan model *Teacher Center Learning* (TCL), dan metode diskusi akan tetapi hasil belajar siswa belum mencapai KKM 65. Pada kelas IV A rata-rata nilai IPS adalah 63,77 dan kelas IV B adalah 62,83. Sedangkan wawancara terhadap siswa kelas IV memperoleh hasil bahwa saat pembelajaran IPS berlangsung terasa membosankan dan tidak ada aktifitas yang membangkitkan semangat siswa sebab mereka hanya duduk mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, kegiatan pembelajaran seharusnya tidak lagi didominasi oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, guru harus menciptakan pembelajaran yang membangkitkan semangat siswa untuk melakukan aktivitas belajar seperti menerapkan model pembelajaran (Irmadurisa *et al.*, 2022). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah model *role playing* (Nasution & Maulana, 2018).

Model *Role Playing* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan suatu tokoh dalam situasi tertentu dan menunjukkan respon yang seharusnya dilakukan (Adini, 2021). Artinya dalam penguasaan bahan-bahan pelajaran diperlukan imajinasi dan penghayatan siswa dalam memerankan tokoh hidup atau benda mati. Tujuan model *role playing* adalah untuk melatih siswa dalam memerankan suatu karakter tertentu (Permatasari, 2020). Model *role playing* dapat diterapkan dalam pembelajaran sebab model ini menarik bagi siswa, mereka dapat

bermain peran menjadi tokoh dalam suatu peristiwa sejarah atau kejadian masa lampau. Karakter siswa yang senang bergerak dan juga bermain membuat penerapan model *role playing* tepat digunakan (Suarsana *et al.*, 2013).

Tema 4 Berbagai Pekerjaan pada kelas IV sekolah dasar khususnya pada materi kegiatan ekonomi cocok diterapkan model pembelajaran *role playing*. Materi kegiatan ekonomi dapat disajikan di pembelajaran melalui kegiatan bermain peran, sebab memuat materi tentang konsep kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan dalam suatu bidang ekonomi.

Melalui model *role playing*, siswa akan mempelajari nilai-nilai sosial yang menggambarkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa peduli terhadap orang lain, dan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berinteraksi dan berpartisipasi dalam masyarakat (Mutia, 2020). Menurut Firmansyah *et al.*, (2020), kelebihan model *role playing* yaitu: 1) melibatkan seluruh siswa, 2) mengembangkan kemampuan bekerjasama, 3) melatih siswa berbahasa dengan baik dan benar, dan 4) meningkatkan semangat siswa. Model *role playing*

membuat seluruh siswa terlibat dalam pembelajaran, dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mardiana *et al.*, (2021) yang menyatakan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berpendapat bahwa penggunaan model *role playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Melalui penerapan model *role playing* dalam pembelajaran maka siswa akan lebih mudah memahami materi kegiatan ekonomi, sebab siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti bermaksud menerapkan model *role playing* di kelas IV pada pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi, dengan mengangkat judul “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di SDN 3 Gondang”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 3 Gondang yang berjumlah 46 siswa. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang dipilih secara random. Kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran model *role playing* dan kelas IV B diberi perlakuan pembelajaran model kooperatif tipe STAD.

Data hasil belajar IPS siswa diperoleh dari hasil *pretest dan posttest* kedua kelas. Teknik pengumpulan data yaitu tes pilihan ganda sebanyak 20 soal dan observasi. Teknik analisis data yang dipergunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (*independent sample t test*), uji N-gain, dan uji *effect size*. Analisis statistik dalam penelitian ini dibantu dengan program SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap awal pelaksanaan penelitian adalah memberikan soal *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap berikutnya

adalah pemberian perlakuan (*treatment*) yang berbeda pada kedua kelas. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan model *role playing* sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan model kooperatif tipe STAD. Ketika pembelajaran berlangsung, guru kelas IV bertindak sebagai observer untuk mengamati keterlaksanaan model pembelajaran. tahap akhir adalah memberikan soal *posttest* kepada kedua kelas untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan.

Hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Keterlaksanaan Model Pembelajaran

Kelas	Pertemuan	Keterlaksanaan pembelajaran (%)
Eksperimen	1	90,38 (sangat baik)
	2	96,15 (sangat baik)
Kontrol	1	88,63 (sangat baik)
	2	97,72 (sangat baik)

Berdasarkan tabel 1, keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan 1 dan 2 terlaksana dengan sangat baik ditunjukkan dengan skor 90,38% dan 96,15%. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran model *role playing* terlaksana sesuai dengan sintaksnya. Pada kelas kontrol di pertemuan 1 dan

2 terlaksana dengan sangat baik ditunjukkan dengan skor 88,63% dan 97,72%. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD terlaksana sesuai dengan sintaksnya.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 36,30 dan kelas kontrol 33,04. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata *pretest* lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan, rata-rata *posttest* menunjukkan adanya perbedaan, yaitu kelas eksperimen 75,65 sedangkan kelas kontrol 66,52. Hal demikian menandakan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa adanya perlakuan tertentu dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh yang diberikan adalah hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas kontrol. Hal ini terjadi karena penerapan model *role playing* pada eksperimen sesuai dengan cakupan materi yang diajarkan.

Sistem pembelajaran pada model pembelajaran *role playing* adalah memberikan kesempatan kepada semua anggota kelompok untuk saling bekerja sama dalam memainkan peran tokoh tertentu yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka. Setiap kelompok memberikan partisipasi dalam bentuk bermain peran di depan kelas atau presentasi. Kegiatan memerankan tokoh tertentu oleh siswa menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaksi antar siswa lebih interaktif dalam pembelajaran. Berbeda dengan kelas kontrol yang terbatas dalam pengembangan keterampilan sosial disebabkan kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang. Sehingga hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Setelah hasil belajar IPS siswa diperoleh, selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dan uji homogenitas untuk mengetahui data homogen atau tidak. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest eksperimen	0,916	23	0,054

<i>Pretest</i> kontrol	0,941	23	0,203
<i>Posttest</i> eksperimen	0,929	23	0,103
<i>Posttest</i> kontrol	0,958	23	0,430

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa data *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini disebabkan oleh nilai signifikansi data *pretest-posttest* kedua kelas lebih besar dari nilai taraf signifikansi 0,05, dapat dilihat nilai *pretest* 0,054 dan 0,203 sedangkan nilai *posttest* 0,103 dan 0,430.

Selanjutnya uji homogenitas menggunakan *Levene's test*, hasilnya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Uji Homogenitas

Levene statistic	df1	df2	Sig.
0,088	1	44	0,768

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,768, data tersebut homogen sebab $0,768 > 0,05$. Artinya kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki variabilitas kemampuan yang sama.

Data yang sudah normal dan homogen selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t test*. Uji *independent sample t test* berfungsi untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata

dua sampel yang tidak berpasangan. Hasil yang diperoleh adalah nilai sig. (*2-tailed*) nya adalah $0,003 < 0,05$. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV pada materi kegiatan ekonomi di SDN 3 Gondang dinyatakan diterima.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi apabila mereka terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran dan mampu mengaplikasikannya dalam segala kondisi, sehingga siswa dapat mengingat materi pelajaran lebih lama (Wahab & Rosnawati, 2021). Sedangkan model pembelajaran *role playing* mengarahkan siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dengan memerankan tokoh tertentu dalam situasi tertentu, dengan demikian dapat membangun pengetahuan siswa melalui kegiatan bermain peran. Hal ini juga sejalan dengan beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat, 2021), (Nasution, 2019), (Anwar *et al.*, 2018), dan (Mardiana *et al.*, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan

model *role playing* dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Tahap selanjutnya adalah uji N-Gain untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran yang telah diterapkan. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Uji N-Gain

	Eksperimen	Kontrol
Mean	62,36	50,31
Minimal	38,46	30,76
Maximal	84,61	76,92

Berdasarkan tabel 4 bahwa rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen sebesar 62,36 termasuk kategori cukup efektif. Nilai N-gain paling rendah sebesar 38,46 dan paling tinggi 84,61. Sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata N-gain score nya adalah 50,31 termasuk kategori kurang efektif, nilai paling rendah sebesar 30,76 dan tertinggi 76,92. Secara garis besar hasil belajar dari kedua kelas mengalami peningkatan pemahaman, tetapi pada kelas eksperimen peningkatan hasil belajar lebih signifikan. Artinya bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* secara efektif dapat mempengaruhi hasil belajar yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa dibandingkan kelas kontrol. Kemudian untuk mengetahui

besarnya pengaruh setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa, dilakukan uji *effect size*.

Selanjutnya pada uji *effect size* untuk mengetahui besaran *effect* model *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa. Uji *effect size* digunakan rumus cohen's d. Hasilnya dapat dilihat sebagai berikut.

$$\text{Effect Size} = \frac{M1 - M2}{Sd2}$$

$$\text{Effect Size} = \frac{75,65 - 66,52}{10,04}$$

$$\text{Effect Size} = \frac{9,13}{10,04} = 0,90$$

Hasil perhitungan *effect size* adalah 0,90, dilihat dari kriteria *effect size* bahwa $0,90 > 0,8$. Hal ini berarti ada efek model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dan besaran efeknya termasuk kategori besar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki efek yang besar terhadap hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV.

Mengacu pada hasil pengujian hipotesis, n-gain, dan *effect size* terbukti bahwa model pembelajaran *role playing* efektif terhadap hasil belajar IPS pada materi kegiatan ekonomi siswa kelas IV di SDN 3 Gondang. Model pembelajaran *role*

playing dapat membantu siswa secara aktif untuk bekerjasama dan tampil percaya diri dalam memerankan sebuah drama. Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen memperoleh hasil yang signifikan, baik itu sebelum maupun sesudah pembelajaran menggunakan model *role playing*. Pada saat diberikan perlakuan di kelas eksperimen, semua siswa terlibat aktif untuk memerankan tokoh tertentu, dan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan untuk memastikan semua siswa dapat memainkan perannya. Hal demikian menyebabkan siswa lebih mudah memahami materi kegiatan ekonomi sehingga berdampak pada hasil belajar IPS siswa yang lebih optimal. Selain itu karakter siswa sekolah dasar yang senang bermain menjadikan model pembelajaran *role playing* cocok diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Suarsana *et al.*, dalam (Hidayat, 2021) bahwa karakter siswa yang senang bergerak dan juga bermain dengan temannya menjadikan penerapan *role playing* tepat digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan serta diperkuat dengan teori dan temuan penelitian

sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa pada materi kegiatan ekonomi di SDN 3 Gondang.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen (model *role playing*) memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 75,65. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol (model kooperatif tipe STAD) sebesar 66,52. Pada pengujian *Independent Sample t Test* diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) $0,003 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV pada materi kegiatan ekonomi di SDN 3 Gondang Tahun Ajaran 2023/2024.

Adapun saran yang dapat diberikan sehubungan dengan hasil penelitian ini yaitu guru sebaiknya menyajikan pembelajaran yang lebih bervariasi agar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sedangkan untuk penelitian

selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan variabel dalam penelitian ini dengan menggunakan variabel-variabel lain sehingga berdampak pada keterbaruan dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. Riau: DOTPLUS Publisher.
- Anwar Hairul, Syaribulan, & Muhammad Basri. (2018). Pengaruh Penerapan Model pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Murid Kelas V. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. 3(2). 486-495.
- Firmansyah, E. K., Suhartono, & Roosyanti, A. (2020). Model Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penaksiran Pecahan Sederhana Kelas IV. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-9.
- Hidayat, M. A. (2021). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(2), 144–149.
- Irmadurisa, A., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif , Kreatif , Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal*, 5(2), 55–63.
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karmilah. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72–76.
- Mutia, S. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Nasution, M. S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019* [Universitas Islam Negeri Sumatera Utara].
- Nasution, T., & Maulana, A. L. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Permatasari, R. T. (2020). *Pengaruh Penggunaan Model Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Kreativitas Siswa di SD Negeri 66 Kota Bengkulu* [Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu].
- Putri, A. R., Sugiyono, & Tahmid Sabri. (2019). Pengaruh Model

Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(6), 1-8.

Rahma, L. N. (2022). *Pengembangan Modul Materi Kegiatan Ekonomi di Sekitarku Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Suarsana, I. B. P. Lasmawan, W. dan Marhaeni, A. A. I. N. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1).

Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102–112.

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.