

**PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I Pada Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

DISMA PUPUT WAHYANTI

A510140224

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

PUBLIKASI ILMIAH

Diajukan Oleh:

Disma Puput Wahyanti

A510140224

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



(Drs. Mulyadi, SH., M. Pd)

NIK. 191

HALAMAN PENGESAHAN
PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

OLEH

DISMA PUPUT WAHYANTI

A510140224

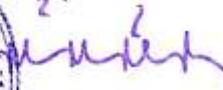
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin Tanggal 06 Agustus 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

1. **Drs. Mulyadi, SH., M.Pd** (.....)
(Ketua Dewan Penguji)
2. **Drs. Muhroji, M.si** (.....)
(Anggota I Dewan Penguji)
3. **Murfiah Dewi W., M.Psi** (.....)
(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan,


Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.

NIP. 19650428199303001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 26 Juli 2018

Penulis



DISMA PUPUT WAHYANTI

A510140224

PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Bengking, Jatinom. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dari nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 79.59 belum semua siswa mencapai KKM dan siswa masih kurang perhatian saat pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,38 beberapa siswa belum mau memerankan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II jika dilihat nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 84,17 dan disiklus ini siswa sudah mampu memerankan tugas masing-masing dengan baik dan penuh antusias. Dengan demikian maka penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Bengking, Jatinom.

Kata Kunci: hasil belajar, tematik, metode role playing

Abstract

The purpose of this research is to describe whether the role playing method can improve the learning outcomes of fourth graders of SDN 1 Bengking, Jatinom. The type of research used is action research using quantitative and qualitative data analysis techniques. Data collection techniques used in this study are interviews, observation, tests, and documentation. Validity of data in this study using triangulation of source and triangulation technique. The results of this study indicate that the students' learning outcomes from the grade point average in the pre-cycle of 79.59 not all students reach the KKM and students still lack attention when learning. After the action done on the first cycle the average grade increased to 83.38 some students did not want to play the task given by the teacher well. After an improvement in cycle II, the average student score increased to 84.17 and the remaining cycle has been able to portray their respective tasks well and enthusiastically. Thus, the use of role playing method on thematic learning can improve student learning outcomes of grade IV SDN 1 Bengking, Jatinom

Keywords: learning outcomes, thematic, role playing methods

1. PENDAHULUAN

Pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta dapat memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia. Melalui pendidikan, manusia belajar

untuk menjadi manusia seutuhnya. Pendidikan berpengaruh terhadap perubahan perilaku manusia secara menyeluruh.

Didalam sebuah pendidikan tidak lepas dari sebuah proses pembelajaran. Proses pembelajaran itu sendiri merupakan sebuah sistem yang meliputi banyak hal seperti siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran dititik beratkan kepada bagaimana guru dapat membangun iklim belajar yang kondusif serta memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat ikut serta berperan aktif didalam proses pembelajaran tersebut, sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan maksimal.

Akan tetapi didalam praktiknya terdapat beberapa guru yang masih kurang memperhatikan esensi dari pembelajaran itu sendiri. Akibatnya hasil belajar siswapun menjadi kurang maksimal. Seperti halnya yang terjadi di SD Negeri 1 Bengking, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa masih terdapat banyak permasalahan didalam pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran tematik.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti berkeinginan mengetahui bagaimana metode pembelajaran *role playing* yang diterapkan dalam pembelajaran Tematik, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Bengking, Jatinom diketahui bahwa hasil belajar siswa dikelas tersebut pada mata pelajaran tematik bisa dikatakan cukup rendah. Teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, sehingga mereka sulit untuk menangkap materi pelajaran yang disampaikan khususnya didalam pembelaran tematik.

Prastowo (dalam Trianto, 2010: 15) pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Mulyasa (2005: 170) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang diterapkan pada tingkatan pendidikan dasar yang menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema untuk kemudian dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Bengking, Jatinom. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar dan kualitas pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran tentang penerapan metode *role playing*.

Role playing merupakan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu. Menurut Sudjana (2005: 89), model *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisaikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial.

Menurut Amri (2010: 194) tujuan dari metode *Role Playing* (Bermain Peran) adalah peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai pemecahan masalah.

Sedangkan Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati,2006). Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya suatu proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru dengan suatu pencapaian tujuan pengajaran. dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan tingkat yang terjadi dalam diri siswa sebelum dan setelah mengikuti pelajaran. Hasil belajar menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

2. METODE

Penelitian ini dibuat berdasarkan penelitian terdahulu dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Jenis penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran di kelas yang dilakukan dengan bekerjasama dengan guru atau praktisi dalam rangka mengetahui tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti yaitu berhubungan dengan peningkatan hasil belajar tematik melalui penggunaan metode *role playing*.

Subjek penelitian ini adalah guru kelas yang melakukan tindakan kelas, sementara itu sebagai penerima tindakan atau objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Bengking yang berjumlah 17 siswa terdiri dari 7 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian ini bersumber dari guru, siswa, dan data dokumen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif berkaitan dengan angka-angka atau perhitungan. Dalam penelitian ini analisis data kuantitatif bertujuan untuk menganalisis dan menghitung persentase atau nilai rata-rata hasil belajar siswa. Sedangkan analisis data kualitatif berhubungan dengan penjabaran kata-kata seperti hasil wawancara dengan guru maupun siswa. Dalam penelitian ini analisis data kualitatif berdasarkan model analisis Miles dan Huberman (Iskandar 2012: 75) dilakukan melalui langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu diluar data yang digunakan sebagai pembanding atau pengecekan terhadap suatu data. Triangulasi berfungsi sebagai pembanding suatu data dengan data lainnya hingga diperoleh kecocokan (Iskandar, 2012: 84). Triangulasi sumber data yang berupa informasi dari guru dan siswa tentang tindakan yang diterapkan. Kedua, triangulasi teknik atau kegiatan pengumpulan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang terdiri dari beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Kemendikbud (2013: 7) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema, dimana peserta didik tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah, semua mata

pelajaran yang ada di sekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan tema.

Pembelajaran tematik yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Bengking dapat dikatakan belum begitu berjalan dengan maksimal seperti yang terlihat pada kegiatan pra siklus atau pra tindakan pada saat peneliti melakukan pengamatan kegiatan pra siklus sendiri merupakan tahap awal sebelum dilakukan perbaikan dalam pembelajaran. Pada tahap pra siklus ini guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional belum menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Proses pembelajarannya masih benar-benar murni tanpa adanya campur tangan dari peneliti. Metode pembelajaran *role playing* sendiri Menurut Sudjana (2005: 89), model adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Dengan menggunakan metode *role playing* pada proses pembelajaran maka akan meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif dari siswa secara langsung. Sehingga penggunaan metode ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar itu sendiri Menurut Susanto (2013: 5) adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan menurut Winarni (2012: 138) hasil belajar adalah suatu pencapaian kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai tes siswa, lembar efektif dan psikomotor. Dari pengertian hasil belajar diatas maka diharapkan agar proses pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 1 Bengking khususnya pada pembelajaran Tematik dengan menggunakan metode *role playing* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data observasi yang dilakukan dan diambil dari nilai hasil semester 1 sebagai data awal atau data pra siklus maka didapatkan hasil bahwa dari 17 siswa, sebanyak 9 siswa atau 52,9% sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 8 siswa atau 47.1% belum tuntas atau belum mencapai KKM. Rata-rata kelas sebesar 47,05%. Dari data diatas belum semua siswa mencapai batas ketuntasan minimal yang telah ditentukan yaitu nilai sebesar 75. Maka dari itu hasil belajar siswa pada

pra siklus masih dapat diktakan kurang atau rendah. Sehingga peneliti dan guru kelas IV berdiskusi tentang peningkatan hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik.

Penelitian tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 15 Mei 2018 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 16 Mei 2018. Materi yang digunakan dalam siklus I adalah tentang “Berhemat Energi”. Tahap-tahap dalam siklus I meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran tematik pada siklus I berjalan dengan baik meskipun hasil belajar yang diperoleh belum semua siswa mencapai nilai KKM yang diharapkan, sehingga perlu dilanjutkan lagi perbaikan pada siklus berikutnya. Observasi ini dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam proses berlangsungnya pembelajaran tematik guna melihat tindak guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus 1 maka hasilnya dapat dijabarkan sebagai berikut, dari 17 siswa sebanyak 12 siswa atau dalam presentase sebesar 70,59% sudah tuntas atau mencapai KKM yang ditentukan. Sedangkan sebanyak 5 siswa atau dalam presentase sebesar 29,41% belum tuntas atau belum bisa mencapai KKM yang ditentukan. Rata-rata kelas dalam bentuk presentase sebesar 83,38.

Pada siklus I nilai siswa pada pra siklus yang belum diberi tindakan berupa penggunaan metode *role playing* dengan nilai siklus I yang telah dikenai tindakan berupa penggunaan metode *role playing* mengalami kenaikan. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 79,59% sedangkan nilai pada siklus I mencapai 83,38%. Presentase ketuntasan siswa yang sudah mencapai KKM dari seluruh siswa juga mengalami kenaikan. Pada pra siklus sebanyak 52,94% atau berjumlah 9 siswa sedangkan pada Siklus I sebanyak 70,59 atau berjumlah 12 siswa.

Pada siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Mei 2018 dan untuk pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat 18 Mei 2018. Materi yang disampaikan pada siklus II adalah “Pengaruh Kondisi Gografis Terhadap Aktivitas Manusia”.

Dari hasil kerja siswa dalam soal evaluasi yang diberikan pada akhir pertemuan disiklus II diperoleh nilai yang dijadikan sebagai nilai hasil belajar siklus

II. dari 17 siswa sebanyak 15 siswa atau dalam presentase sebesar 88,24% sudah tuntas atau mencapai KKM yang ditentukan. Sedangkan sebanyak 2 siswa atau 11,76% belum tuntas atau belum dapat mencapai KKM yang ditentukan. Rata-rata kelas sebesar 84,17.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I hal ini dapat dibuktikan pada rata-rata kelas meningkat dari yang semula 83,38 menjadi 84,17 dan pada siklus I siswa yang mengalami peningkatan sebanyak 3 siswa dari 9 siswa menjadi 12 siswa sedangkan pada siklus II sebanyak 3 siswa dari 12 siswa menjadi 15 siswa.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus II ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan siklus II terlihat lebih bagus dari pada siklus I, hal ini terbukti dengan semakin meningkatnya hasil evaluasi di akhir siklus II. Peningkatan pada siklus II dengan metode *role playing* ternyata memberikan hasil yang memuaskan sesuai dengan yang telah direncanakan.

Untuk mengetahui lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 1 Daftar Nilai Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan						Rata-rata		
Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
T	BT	T	BT	T	BT			
9	8	12	5	15	2	73,59	83,38	84,17

Berdasarkan data diatas maka dapat diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas yang terus mengalami peningkatan. Dari pra siklus ke siklus I, mengalami peningkatan yaitu sebesar 3,79 dari 79,59 meningkat menjadi 83,38. Dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 0,79 dari 83,38 meningkat menjadi 84,17.

Penelitian tentang penggunaan metode *role playing* juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yang telah lebih dulu. Pertama, Penelitian Yuanita Ratna Sari. 2014. dalam skripsinya yang berjudul “ Penggunaan Model Role Playing untuk

Meningkatkan Motivasi dan Penerapan Konsep IPS siswa Kelas V SDN Langon 02 Blitar”. Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Roza Novita. 2014. Dalam skripsinya yang berjudul “ Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Sekolah Dasar”. Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Niwang Tanjung Palupi. 2016. Dalam skripsinya yang berjudul “Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi Dan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas Vi Di Slb E Prayuwana Yogyakarta”. Keterkaitan antara penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh ketiga peneliti yang dijadikan acuan yaitu jenis penelitian yang digunakan sama-sama penelitian tindakan kelas. Perbedaannya dalam penelitian yang dilakukan adalah pengaruh yang dihasilkan.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan data pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak II siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dalam proses pembelajaran tematik ini menerapkan metode *role playing* kegiatan ini dilaksanakan dengan beberapa tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir sesuai dengan aturan pembelajaran tematik. Pada siklus I, penggunaan metode *role plying* dalam pembelajaran tematik ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 79,59 menjadi 83,38 pada siklus I dan jika dilihat dari pencapaian KKM nilai ini sudah mencapai KKM yang ditentukan. Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 84,17. Nilai tersebut sudah mencapai KKM dan telah mencapai target dimana lebih dari 75% siswa memperoleh nilai lebih dari 75. Hasil pengamatan nilai hasil belajar siswa, dari pra siklus ke siklus I kemudian ke siklus II mengalami peningkatan yang cukup konsisten. Ini dibuktikan dengan nilai evaluasi yang diperoleh siswa.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Bengking.

4.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut: Guru sebaiknya memilih metode pembelajaran yang tepat, kreatif, inovatif, serta menyenangkan agar siswa merasa senang dan antusias saat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik karena telah terbukti bahwa metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Guru diharapkan agar selalu dapat memberikan motivasi serta bimbingan kepada siswa.

Bagi Peneliti Selanjutnya Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman dan referensi jika peneliti lain ingin melakukan penelitian mengenai penerapan metode *role paying* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Iskandar. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Sudjana.(2005).*Metoda dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*.Bandung:Falah Production.
- Erniza. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Tematik (tema keluarga) di SDN 08 Pakansinayan Kec. Banuhampu Kab. Agam*. Padang.
- Ratna Sari, Yuanita. (2014). *Penggunaan Model Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Penerapan Konsep IPS siswa Kelas V SDN Langon 02 Blitar*.
- Novita., Roza. (2014). *Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Role Playing di Sekolah Dasar*.
- Tanjung Palupi, Niwang. (2016). *Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi Dan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas Vi Di Slb E Prayuwana Yogyakarta*.