



Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di Kelas V SD Katolik Remboken

Yulmi H. Mottoh

Universitas Negeri Manado

Abstract

Received: 2 September 2023

Revised: 19 September 2023

Accepted: 28 September 2023

The aim of the research is to improve student learning outcomes in Civics learning through implementing the Role Playing learning model for fourth grade students at Remboken Catholic Elementary School. The research method was carried out in the form of classroom action research (PTK) which refers to the research design proposed by Kemmis and Mc Taggart, with the stages of planning, action, observation and reflection. The data obtained was analyzed by calculating percentages and average student learning outcomes. Each student is said to have completed learning (individual completeness) if the proportion of correct answers is 70% and a class is said to have completed learning (classical completeness) if in one class there are 85% who have completed their learning. From the two learning cycles that were implemented using the Role Playing learning model in Civics learning, different results were obtained, where in cycle I student learning outcomes reached 60%, in cycle II student learning outcomes achieved good indicators of success, namely reaching 91.33%. Thus, it can be concluded that the Role Playing learning model can improve student learning outcomes in Civics learning in class IV of Remboken Catholic Elementary School.

Keywords: Role Playing Model, Learning Outcomes.

(*) Corresponding Author: yulmimottoh08@gmail.com

How to Cite: Mottoh, Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di Kelas V SD Katolik Remboken. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 950-958. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047864>

PENDAHULUAN

Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya saja. Selama ini sebagian besar siswa di SD berkeluh kesah dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi tanpa membekali siswa dalam memberanikan diri untuk mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, tampil didepan kelas atau dengan kata lain guru tidak memiliki kreatifitas untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri anak didik. Hal ini berkaitan dengan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Seperti halnya dalam pembelajaran PKN di Kelas IV SD Katolik Remboken, hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang monoton dan membosankan. Masalah dalam pembelajaran PKN di kelas IV SD Katolik adalah penggunaan metode pembelajaran yang hanyalah memberikan kemampuan untuk menghafal, bukan untuk berfikir secara kritis dan kreatif. Guru mengajar lebih banyak mengejar target yang berorientasi pada nilai ujian akhir, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dan juga pola mengajar pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar (SD), kebanyakan masih menggunakan model konvensional, seperti ceramah yang lebih banyak memberikan



informasi secara lisan tentang materi pelajaran. Hal ini kurang merangsang siswa terlibat secara aktif dan mengeluarkan ide-ide dalam pelajaran, namun guru yang aktif sedangkan siswa pasif, siswa kurang di libatkan dalam bekerja sama dengan teman sekelasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang telah dirumuskan oleh guru, dan dalam proses belajar mengajar guru hanya menugaskan siswa untuk CBSH (catat buku sampai habis), serta menghapuskan materi yang telah di catat oleh siswa. Sehingga hal ini mengakibatkan suasana kelas yang kurang kondusif dan hasil belajar siswa kurang.

Berdasarkan hasil observasi awal dari penulis, di dapati ada sebagian besar siswa yang tidak mencapai KKM khususnya Mapel PKn di kelas IV SD Katolik Remboken, dimana dari 15 orang siswa hanya 6 orang yang mencapai KKM (70%), akibat dari guru belum mempunyai wawasan dan keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut maka penulis akan mencoba mengatasi permasalahan di atas dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*Role playing*). Model Pembelajaran Bermain peran atau *role playing* berarti memainkan suatu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut mampu (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkan. Tujuan dari Penggunaan model pembelajaran bermain peran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karenapenggunaan model bermain peran ini sangat cocok untuk pembelajaran PKn, karena sesuai dengan target dan harapan mata pelajaran tersebut, yaitu berupa pengembangan berbagai potensi siswa seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui model inilah siswa tidak akan mengalami kejenuhan dan kebosanan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah ” Bagaimana penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada materi menggambarkan struktur organisasi Pemerintahan Desa dan Kecamatan pada siswa kelas IV SD Katolik Remboken? ”

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas IV SD Katolik Remboken

LANDASAN TEORI

Model yang dipelopori oleh George Shafteel ini merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, dengan melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk : 1) menggali perasaannya, 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain (Istarani, 2011)

Langkah-langkah dalam penggunaan model bermain peran (*the role playing model*), menurut Istarani, 2011, adalah

1. Pemanasan (*warming up*).

Dalam tahap ini, guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai dengan contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas.

2. Memilih partisipan.

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik. langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apa pun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai Kepala Desa. Dia ingin memerankan seorang Kepala Desa yang galak dengan kumis tebal. guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi di atas.

3. Menyiapkan pengamat (*observer*).

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan tersebut.

4. Menata panggung.

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

5. Memainkan peran (*manggung*).

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6. Diskusi dan evaluasi.

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apa pun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

7. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia menjadi seorang Kepala Desa. Dengan cara ini, siswa akan menemukan pengalaman baru dan akan belajar tentang kehidupan. dan yang tak kalah pentingnya dengan bermain peran ini, siswa akan lebih bersemangat, senang dan lebih aktif dalam belajar, sehingga siswa dapat menyerap materi dan tentunya tujuan pembelajaran pun akan tercapai.

Kelebihan Model Pembelajaran Bermain Peran (*RolePlaying*)

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu memainkan drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapat. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Kelebihan model pembelajaran bermain peran atau *role playing* diharapkan mampu melatih dan mengingat kesan dari siswa melalui peran yang didramakan. Pembelajaran ini juga untuk mengembangkan kreatifitas dari siswa untuk belajar berinisiatif mengambil keputusan. Kelebihan dari model ini untuk mengembangkan bakat bermain drama dari siswa. Oleh karena itu pembelajaran ini harus bisa diterapkan secara maksimal kepada para siswa karena pembelajaran ini sangat bagus bagi pengembangan bakat dari para siswa.

Kelemahan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Sebagaimana dengan metode-metode yang lain, model bermain peran (*role playing*) memiliki sisi-sisi kelemahan. Namun, yang penting di sini kelemahan dalam suatu model dapat ditutupi dengan menggunakan model yang lain. Kelemahan model Bermain Peran (*role playing*) adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka kurang kreatif. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa.
- 2) Bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- 3) Memerlukan tempat yang luas, jika tempat bermain sempit menjadi.
- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan sehingga mengganggu kelas lain.

Meskipun model *role playing* sangat bermanfaat dan memberikan banyak pelatihan terhadap nilai-nilai moral bagi para siswa, namun

pelaksanaan *role playing* masih memiliki kelemahan untuk diterapkan kepada para siswa. Hal tersebut dipengaruhi dari masih kurangnya kreativitas dari para siswa serta kurangnya fokus dan daya mengingat dari para siswa. Permasalahan kurangnya tempat melaksanakan model *role playing* menjadi kendala utama bagi para guru dan siswa untuk pelaksanaannya model tersebut.

Hasil Belajar

Pada hakikatnya hasil belajar merupakan kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), ketrampilan, sikap (afektif), dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak (psikomotor). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Sedangkan menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengacu pada desain penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan MC Taggart (1998) dalam Aqib Zainal (2006:31) dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Persiapan/perencanaan
2. Pelaksanaan/tindakan
3. Observasi/pengamatan
4. Refleksi

Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Katolik Remboken, yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi : Pengamatan yang peneliti lakukan adalah pengamatan pada siswa yang berperan serta secara pasif. Pengamatan itu dilakukan terhadap guru ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas maupun kinerja siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Tes hasil belajar : Yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes akhir (*post-tes*). Dari evaluasi setiap siklus, hasil belajar siswa dianalisis sehingga memperoleh hasil rata-rata pencapaian keberhasilan. Oleh karena itu, teknik tes dipilih untuk mengukur hasil belajar siswa terkait dengan bahan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang termuat dalam RPP.

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan perhitungan presentase dan rata-rata hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan hasil pencapaian kegiatan belajar-mengajar melalui siklus-siklus penelitian.

Setiap siswa dikatakan tuntas belajar (ketuntasan individu) jika proposi jawaban yang benar 70% dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) jika dalam suatu kelas terdapat 85% yang telah tuntas belajarnya, (Trianto, 2007:171).

Untuk menghitung hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus KKM (Kriteria Ketuntasan Mengajar), sebagai berikut:

Rumus :

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100 \%$$

Dimana :

KB = ketuntasan

T = jumlah skor yang di peroleh siswa

Tt = jumlah skor total

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I masih terdapat beberapa kendala, meskipun demikian hal tersebut tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran. Adapun kendala dalam pelaksanaan antara lain:

- a. Ketika pembagian kelompok awal siswa masih sulit untuk dikondisikan
- b. Siswa masih malu-malu ketika memerankan peran masing-masing
- c. Masih terdapat siswa yang bermain-main di kelas mengganggu temannya dan tidak mendengarkan penjelasan guru

Dari hasil diatas dapat dilihat presentasi pencapaiannya dengan menggunakan rumus menganalisa ketuntasan belajar secara klasikal, sebagai berikut :

Rumus :

$$KB = \frac{900}{1500} \times 100 \%$$

$$KB = 60 \%$$

Jadi hasil yang didapat pada siklus I, hanya mencapai 60 %, sehingga tindakan ini akan dilanjutkan pada siklus II, karena belum berhasil

Pada pelaksanaan siklus II tanggal 11 Agustus 2022, peningkatan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran PKn materi Sistem Organisasi Pemerintahan Desa, Kelurahan dan Kecamatan semakin baik. Siswa terlihat semakin aktif dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Saat mengadakan evaluasi pun siswa terlihat lebih serius saat mengerjakan soal, dan lebih cepat saat menyelesaikannya. Evaluasi hasil belajar peserta didik pada siklus II ini sebagai perbaikan pada siklus sebelumnya yaitu siklus I. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dipakai sebagai standar kelulusan di SD Katolik Remboken. Adapun KKM pada pembelajaran PKn ini adalah 70%.

Pada siklus II ini nilai evaluasi hasil belajar siswa meningkat bila dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada siklus sebelumnya. Adapun hasil belajar peserta didik pada siklus II ini adalah siswa yang telah mencapai nilai KKM sebanyak 14 siswa atau 91,33% dan yang belum tuntas sebanyak 1 orang. Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II, diperoleh hasil bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran PKn materi Sistem Organisasi Pemerintahan Desa, Kelurahan dan Kecamatan di SD Katolik Remboken dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berjalan dengan baik serta lebih efektif dibandingkan dari hasil pelaksanaan siklus I. Dapat dilihat

dari nilai hasil evaluasi bahwa 14 siswa atau 91,33% tuntas, dan 1 atau 0.86 % belum tuntas.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* memberikan perbedaan dengan pembelajaran yang sudah ada. Dengan model pembelajaran *Role Playing*, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, adanya kerjasama yang baik pada setiap siswa dalam memecahkan masalah, siswa mulai mempunyai keberanian dalam mengutarakan pendapatnya melalui kegiatan presentasi, terjadinya komunikasi dua arah antara guru dengan siswa sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih baik, dan siswa lebih antusias selama kegiatan pembelajaran dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan.

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini diuraikan hasil penelitian mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran PKn Kelas IV SD Katolik Remboken, mengacu pada keberhasilan pengamatan yang telah peneliti lakukan dan mendapat hasil bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas IV SD Katolik Remboken setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pembahasan ini berisi uraian dan penjelasan mengenai hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas IV SD Katolik Remboken.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, hanya mencapai 60 %. Maka dengan adanya hasil siswa yang masih kurang atau belum mencapai KKM, selanjutnya diadakan pengkajian kembali tentang permasalahan ini untuk dilanjutkan pada siklus II.

Setelah pembelajaran pada siklus I belum mencapai KKM, maka dilanjutkan pada siklus II dan mendapat hasil 91.33% sehingga penelitian ini dikatakan berhasil. Tindakan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, dimana pembelajaran ini dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan ciri dari pembelajaran *role playing* dimana pembelajaran yang menitikberatkan pada pemeran dan kerja sama kelompok.

Dengan model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memusatkan perhatiannya dan siswa dapat merasa senang. Model pembelajaran ini membuat siswa tampak lebih aktif dikelas, siswa terlihat lebih semangat dan antusias siswa terlihat senang ketika mereka mulai di bagi ke dalam kelompok-kelompok. Model pembelajaran *Role Playing* ini memang sangat berbeda dari pembelajaran yang telah dialami oleh siswa kelas IV SD Katolik Remboken.

Dengan demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tentang materi Struktur Organisasi Pemerintahan Desa, Kelurahan dan Kecamatan

dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Pembelajaran Role Playing* dikatakan berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Katolik Remboken pada mata pembelajaran PKn materi Sistem Organisasi Pemerintahan Desa, Kelurahan dan Kecamatan, dengan melalui beberapa tindakan dari siklus I dan siklus II dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini terlihat dari hasil belajar siklus II menunjukkan ketuntasan yaitu 91.33 % atau 14 peserta didik yang berhasil mencapai KKM

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan Model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.
2. Diharapkan guru di SD dapat menggunakan model *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn.
3. Kerja sama Kepala Sekolah dan Guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono,. 2002. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arief, Armai. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: alfabeta
- Darmadi, Hamid. 2010. *Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan* Bandung: ALFABETA.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Bandung: PustakaSetia.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta:Reinka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras.
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research I*, (Yogyakarta: Andi Offset,2001).
- Harun, "Role Playing dalam Pembelajaran Speaking di Kelas III Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III Sekolah Dasar Laboratorium UPI Kampus Cibiru Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, 2010)
- Istarani, 2011. 58 Model Pembelajaran Inovatif (Reverensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran) . Medan : Media Persada
- Kamus Besar Bahasa Indonesia/ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Cet. 3, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.

- Margono, *Metodologo Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Pirdata, Made, *Cara Belajar Mengajar Di Universitas Negara Maju*, Bumi Aksara 1990.
- Purwanto, Ngalim, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Sagala, Syaiful, *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problem Belajar Dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta, 2005.
- Saripudin, Udin, *Pendidikan Kewarganegaraan*, Yogyakarta: UPT, UNY, 2008.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Suprijono, Agus, *Kooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pusat Belajar, 2013.
- Uno, Hamzah, *Profesi Kependidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Wiranataputra, Udin S, *Pembelajaran PKn di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Yamin, Martinis, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2009.
- Zaini, Hisyam, dkk, *Stategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: PustakaInsan Madani, 2009.