



Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Penggunaan Metode Bermain Peran

Ninda Silvia¹, Ilyani Ropida², Agus Fadilah³, Muhamad Andri Supriyadi⁴
^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jul 30, 2022
Revised Sep 30, 2022
Accepted Okt 12, 2022

Keywords:

Hasil Belajar
Bermain Peran
Perbandingan

ABSTRAK

Tujuan Penelitian: Mengetahui perbandingan hasil belajar peserta didik menggunakan metode bermain peran.

Metodologi: Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, desain penelitian menggunakan desain *One-Shot Case Study*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul.

Temuan Utama: Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dihasilkan dari metode bermain peran yang baik dan benar.

Kebaruan/Orisinalitas Penelitian ini: Penelitian ini memiliki keterbaruan atau sesuatu yang berbeda dari penelitian lainnya yaitu menggunakan metode bermain peran yang diintegrasikan kedalam kegiatan pembelajaran agar bisa memperoleh hasil belajar yang baik.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license



Corresponding Author:

Ninda Silvia,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi
Jl. Jambi-Muara Bulian No.KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi
Email: nidasilv@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi sebagai pengembangan kemampuan serta meningkatkan kualitas kehidupan [1]. Kebutuhan pendidikan oleh masyarakat telah diserahkan kepada pihak sekolah. Sehingga guru memegang peranan yang penting dalam pendidikan [2, 3]. Guru dituntut untuk membuat serta mengatur jalannya kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas haruslah menyenangkan bagi guru maupun peserta didik.

Oleh karena itu, biasanya guru akan menggunakan berbagai metode dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang menyenangkan akan melibatkan peserta didik secara aktif, namun sebaliknya penggunaan metode tradisional justru akan mengurangi minat belajar peserta didik [4]. Hal ini perlu dilakukan seperti perubahan komponen-komponen yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar itu sendiri. Guru harus memilih metode pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik [5, 6]. Salah satu metode yang digunakan adalah metode bermain peran.

Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Bermain peran mengembangkan imajinasi, dan peserta didik bertingkah laku seperti tokoh atau objek dalam sebuah cerita. Peserta didik dalam kelas lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena bermain peran [7, 8]. Karena peserta didik akan belajar bagaimana perasaan orang lain, berpikir tentang tindakan mereka, dan memahami konsekuensi dari tindakan mereka. Guru hanya sebagai sutradara yang memfasilitasi peserta didik dengan peran yang diberikan serta pada pelajaran yang disiapkan guru.

Seperti pada pembelajaran di kelas V Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Subtema 2 “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan” pada pembelajaran 1. Peserta didik akan mempelajari peristiwa sekitar Proklamasi kemerdekaan Indonesia, yang merupakan kejadian pada masa lampau. Pembelajaran tersebut membutuhkan sebuah cara agar peserta didik memahaminya. Karena jika peserta didik menghafal dan kurang memahami maka peserta didik akan cepat lupa [9]. Sehingga metode bermain peran dapat menjadi sebuah solusi. Peserta didik dapat memeragakan kembali peristiwa sekitar proklamasi dengan menjadi salah satu tokoh pahlawan peristiwa proklamasi [10]. Peserta didik menjadi aktif dan fokus utama dalam kegiatan pembelajaran

Pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar, sikap dan perilaku peserta didik [11]. Hal ini dapat dicapai ketika peserta didik secara langsung belajar, berinteraksi dan memecahkan masalah melalui demonstrasi. Oleh karena itu, metode bermain peran dapat memberikan pengalaman yang berharga bagi peserta didik [12, 13]. Melalui metode bermain peran ini dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik dapat berpikir secara aktif dan kritis.

Pada penelitian sebelumnya, yang dilakukan Indrawati (2013) Mendapatkan hasil bahwasanya metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik [14]. bermain peran juga memberikan latihan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara pada anak. Namun, kebanyakan guru belum menggunakan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran [15, 16].

Maka dari itu, metode bermain peran perlu diterapkan pada pembelajaran. oleh karena itu peneliti ingin mengetahui perbandingan hasil belajar peserta didik saat menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Pertanyaan peneliti yaitu, a) Bagaimana hasil belajar peserta didik?. b) Bagaimana perbandingan hasil belajar peserta didik menggunakan metode bermain peran?.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Dengan desain penelitian menggunakan desain *One-Shot Case Study*. Pada desain ini terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasil belajarnya [17]. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah metode pembelajaran bermain peran sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik.

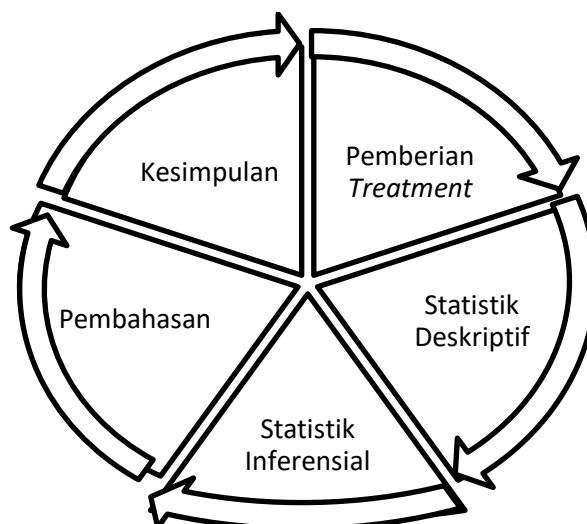
Instrumen yang digunakan adalah 20 soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar yang diberikan pada saat akhir pemberian materi. Kemudian instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan rumus *cronbach alpa*. Diperoleh koefisien reliabilitas soal pilihan ganda sebesar 0,78. Maka soal pilihan ganda dinyatakan reliabel. Berikut adalah kisi-kisi soal pilihan ganda yang peneliti gunakan:

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda

No	Indikator	Jumlah Butir
1	Pengetahuan Tentang Peristiwa Proklamasi	5
2	Peristiwa Sekitar Proklamasi	5
3	Tokoh-Tokoh yang Ikut Berperan	5
4	Makna Dibalik Peristiwa Proklamasi	2
5	Sikap Kita Sebagai Penerus Bangsa	3
Jumlah		20

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 66/IV Kota Jambi yang berjumlah 2 kelas dengan jumlah peserta didik 46. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. Teknik pengambilan sampel ini menjadikan seluruh populasi menjadi sampel penelitian (Pujiyanto, 2015). Alasan digunakannya teknik pengambilan sampel ini adalah, karena populasi yang berjumlah kurang dari 100 orang. Peserta didik yang menjadi sampel adalah peserta didik kelas V A dan kelas V B, masing-masing kelas memiliki jumlah peserta didik sebanyak 23 orang. Kelas V A sebagai kelas yang menerima *treatment* atau metode bermain peran dan kelas V B yang menggunakan pembelajaran seperti biasanya.

Peneliti menggunakan bagan alur yang akan memudahkan peneliti melakukan penelitian secara sistematis dalam pengumpulan data. Bagan alur atau flowchart digunakan guna membantu peneliti pada saat mengambil data dan akan mempengaruhi data nantinya. Pada penelitian ini berikut bagan alur yang peneliti gunakan:



Gambar 1 Diagram Bagian Alur/Flowchart

Setelah data terkumpul maka selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk tata cara penyusunan dan penyajian data [18]. Statistik deskriptif yang digunakan antara lain mean, median, nilai minimum, nilai maksimum dan persentase. Data yang akan dianalisis dengan statistik deskriptif merupakan data hasil belajar peserta didik. Hasil statistik deskriptif didapatkan dengan berbantuan aplikasi SPSS 20.

Setelah melakukan analisis deskriptif peneliti melakukan analisis statistik inferensial. Statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menarik kesimpulan data sampel dari sebuah populasi. Analisis statistik inferensial yang digunakan yaitu dengan uji normalitas dan homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah data homogen atau tidak, sedangkan uji normalitas digunakan untuk mengetahui persebaran data. Sedangkan untuk uji hipotesis peneliti menggunakan uji T, digunakannya uji dengan tujuan mengomparasi sebuah sampel, sehingga apakah sampel dapat menggambarkan populasinya [19, 20]. Statistik inferensial juga dilakukan dengan berbantuan aplikasi SPSS 20.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1, setelah memakai atau tidak metode bermain peran didapatkan dengan memberikan soal pilihan ganda. Setelah dikerjakan oleh peserta didik, maka didapatkan hasil berupa nilai-nilai peserta didik sebagai data peneliti. Data inilah yang peneliti analisis menggunakan statistik deskriptif. Berikut adalah hasil belajar peserta didik kelas V A:

Tabel 2. Hasil Belajar Kelas V A

Interval	Karakteristik			Mean	Min	Max	%
	Sikap	Gender	Total				
69 - 73	Sangat tidak baik	1L 0P	1	84	69	90	4,35
74 - 78	Tidak baik	2L 1P	3				13,04
79 - 83	Cukup	0L 2P	2				8,69
84 - 88	Baik	6L 10P	16				69,56
89 - 93	Sangat baik	1L 0P	1				4,35
Total			10 13	23	100		

Hasil belajar peserta didik kelas V A terdapat perbedaan. Hal ini karena kelas V A menggunakan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik memiliki persentase 4,35% (1 dari 23 peserta didik) masuk dalam masing-masing kategori sangat baik dan sangat tidak baik, kategori tidak baik 13,04% (3 dari 23 peserta didik). Pada kategori cukup 8,69% (2 dari 23 peserta didik) dan pada kategori baik 69,56% peserta didik (16 dari 23 peserta didik). Didukung dengan nilai mean sebesar 84 maka hasil belajar peserta didik kelas V A masuk dalam kategori baik. Sedangkan hasil belajar kelas V B dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Kelas V B

Interval	Karakteristik			Mean	Min	Max	%
	Sikap	Gender	Total				
69 - 73	Sangat tidak baik	4L 0P	4				17,39
74 - 78	Tidak baik	2L 8P	10				43,48
79 - 83	Cukup	3L 4P	7	78,04	69	89	30,43
84 - 88	Baik	1L 0P	1				4,35
89 - 93	Sangat baik	0L 1P	1				4,35
Total			10 13 23				100

Hasil belajar peserta didik kelas V B, berdasarkan tabel di atas masuk dalam kategori tidak baik. Hal ini didukung dengan nilai mean sebesar 74,08 yang masuk dalam kategori tidak baik. Peserta didik yang masuk dalam kategori sangat tidak baik terdiri dari 17,39% (4 dari 23 peserta didik), pada kategori tidak baik 43,48% (10 dari 23 peserta didik), kategori cukup 30,43 (7 dari 23 peserta didik) dan kategori baik serta sangat baik 4,35% mendapatkan masing-masing 1 dari 23 peserta didik.

Uji asumsi yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji asumsi dilakukan sebagai syarat untuk uji T yang akan peneliti lakukan nantinya. Berikut adalah hasil uji normalitas data hasil belajar peserta didik:

Tabel 4. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas V A & V B

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar	Kelas A	.216	23	.017
	Kelas B	.177	23	.059

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwasanya hasil belajar peserta didik kelas V A dan V B memiliki distribusi data yang normal. Hal ini dilihat dari nilai sig. yang didapatkan dari pengujian uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS 20. Nilai sig. yang didapatkan sebesar 0,017 untuk kelas V A dan 0,059. Kedua nilai sig. hasil belajar peserta didik lebih besar dari 0,05, atau dapat dituliskan $0,017 > 0,05$ dan $0,059 > 0,05$. Sehingga data hasil belajar peserta didik dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Peserta Didik V A & V B

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.479	1	44	.492

Hasil uji homogenitas hasil belajar peserta didik, mendapatkan nilai sig. sebesar 0,492. Sehingga nilai sig. $0,492 > 0,05$, atau dapat dibaca nilai sig. sebesar 0,492 lebih besar dari 0,05. Maka hasil belajar peserta didik kelas V A dan V B berasal dari populasi yang memiliki varian sama atau homogen. Setelah dilakukan uji asumsi, barulah kita dapat melakukan uji T. Berikut adalah hasil uji T hasil belajar peserta didik:

Tabel 6 Hasil Uji T Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V A & V B

Parameter	Kelas V A & Kelas V B
<i>F</i>	0.515
<i>Sig</i>	0.477
<i>T</i>	3.833
<i>Df</i>	44
<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000

Berdasarkan tabel di atas hasil dilakukannya uji T pada hasil belajar peserta didik kelas V A dan V B. Dengan ini menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, atau dapat dituliskan $0,000 < 0,05$. Sehingga hasil belajar peserta didik kelas V A dan V B menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Metode di dalam pembelajaran memegang peran penting, karena merupakan tata cara dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran [21]. Penggunaan metode secara tepat dan akurat akan mampu mencapai tujuan dalam pembelajaran bahkan lebih dari itu. Penggunaan metode pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran, dapat menjadi alat yang sangat efektif [22, 23]. Hasil belajar peserta didik kelas V A masuk pada kategori baik. Dengan nilai presentase 69,56% peserta didik (16 dari 23 peserta didik). Didukung dengan nilai mean sebesar 84 masuk kategori baik. Sedangkan hasil belajar kelas V A masuk pada kategori tidak baik. Dengan nilai presentase 43,48% (10 dari 23 peserta didik), nilai mean 74,08 yang masuk kategori

tidak baik. Hal ini menunjukkan penerapan metode bermain peran mengakibatkan perbedaan pada hasil belajar peserta didik.

Bermain peran (*Role-play*) pada dasarnya adalah metode yang menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata sebagai sebuah permainan peran di kelas. Bermain peran digunakan sebagai bahan refleksi agar peserta didik dapat mengevaluasi [24]. Bermain peran menjadi kegiatan yang mengeksplorasi hubungan antara peserta didik melalui demonstrasi dan diskusi untuk membantu mereka mengeksplorasi emosi, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah [25]. *Role playing game* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi kemampuan seperti, belajar berpikir kritis, mengemukakan pendapat, membimbing kemampuannya, saling membantu belajar, saling mengevaluasi kemampuan, dan peran teman yang lain. *Role playing game* juga dapat meningkatkan imajinasi, kepercayaan diri, keterampilan motorik, dan jiwa sosial peserta didik.

Data hasil analisis uji asumsi dan uji hipotesis menunjukkan data yang dihasilkan sudah homogen dan normal dilihat dari data yang menunjukkan nilai yang signifikan. Nilai sig hasil uji normalitas dan homogenitas lebih besar dari 0,05. Sedangkan uji hipotesis dilihat dari tabel uji-t dilakukan untuk melihat hipotesis yang diajukan sudah dapat diterima atau tidak. Pada analisis uji-t yang telah dilakukan dapat dilihat bahwasannya nilai sig. kurang dari 0,05. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil belajar peserta didik kelas V A dan V B memiliki perbedaan yang signifikan.

Penelitian ini memiliki kedudukan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPS [26]. Materi pelajaran peristiwa proklamasi juga dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran jigsaw. Melalui metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat meningkatkan berbagai keterampilan peserta didik. Keterampilan tersebut seperti keterampilan berbahasa, berkomunikasi, serta keterampilan sosial [27-29].

Implikasi dari penelitian ini adalah mengkomparasikan hasil belajar peserta didik dalam penerapan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Kedua kelas V yaitu V A dan V B melakukan kegiatan pembelajaran pada Tema 7 dan Subtema 2 pembelajaran 1. Dengan tujuan agar peserta didik merasakan perbedaan pemakaian metode yang berbeda saat kegiatan pembelajaran. Serta dapat lebih meningkatkan potensi yang ada dalam dirinya. Keterbaruan pada penelitian ini terletak pada pengkomparasian hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Keterbatasan penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik hanya pada pembelajaran tema 7 subtema 2 pembelajaran 1. Peneliti merekomendasikan untuk mengimplementasikan metode bermain peran pada kegiatan pembelajaran yang lainnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan, ditemukan bahwa dari dua kelas V. Hasil belajar peserta didik memiliki perbedaan. Kelas V yang mendapatkan treatment atau penerapan metode bermain peran lebih unggul hasil belajarnya dari pada kelas V B. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan metode bermain peran mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini diperkuat dengan hasil uji T yang telah dilakukan, dimana nilai sig sebesar 0,000 yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan diantara keduanya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya mengucapkan ribuan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam hal melakukan penelitian ini. Selanjutnya saya juga terimakasih telah diberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini

REFERENSI

- [1] J. P. A. U. Dini, "Manajemen Pembelajaran untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan di Masa New Normal", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1566-1576, 2021.
- [2] C. Demirci., dan E. Yavaslar, "Active learning: Let's make them a song", *Cypriot Journal of Educational Sciences*, vol. 13, no. 3, pp. 288-298, 2018.
- [3] D. Sutisna., D. Indraswati., dan M. Sobri, "Keteladanan Guru sebagai Sarana Penerapan Pendidikan Karakter Peserta didik", *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, vol. 4, no. 2, pp. 29-33, 2019.
- [4] Anas, M., & PdI, M. (2014). *Mengenal Metodologi Pembelajaran*. Muhammad Anas, 2014.
- [5] W. B. Sulfemi, "Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS", *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 151-158, 2018.
- [6] T. Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik", *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, vol. 3, no. 1, pp. 171-210, 2018.

- [7] A. Masruroh., N. Dhieni., dan K. Karnadi, "Pengaruh Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Bermain Peran terhadap Perilaku Sopan Santun Anak Indonesian", *Journal of Educational Counseling*, vol. 4, no. 1, 2020.
- [8] C. Seefeldt., S. Castle., dan R. Falconer, "*Social studies for the preschool/primary child* ((8th ed.))", USA: Pearson, 2010.
- [9] M. Nirmalasari, "Pengembangan model memorization learning dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pelajaran kimia SMA", *Wahana Fisika*, no 2, pp. 178-190, 2011.
- [10] E. T. Setiawanti, "*Pengembangan Media E-Comic Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V SDN Plamongansari 02*" (Doctoral dissertation, UNNES), 2019.
- [11] A. Yanuarti., dan A. Sobandi, "Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran quantum teaching", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, vol. 1, no. 1, pp. 11-18, 2016.
- [12] A. Pane., dan M. D. Dasopang, "Belajar dan pembelajaran", *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352, 2017.
- [13] N. Febrisma, "*Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan (PTK kelas DV di SLB Kartini Batam)*", *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, no. 1, 2013.
- [14] R. M. Indrawati, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran", *Journal of Elementary Education*, vol. 2, no. 1, 2013.
- [15] Y. Siska, "Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini", *J. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 31-37, 2011.
- [16] C. N. Aulina, "Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini", *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 59-69, 2015.
- [17] E. H. M. Muawanah, "*Efektivitas penerapan metode resitasi dan demonstrasi terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA materi pokok energi dan perubahannya (studi eksperimen pada kelas IV MI Miftahul Islam Ringinharjo Gubug tahun 2012/2013)*", Undergraduate (S1) thesis, IAIN Walisongo, 2013.
- [18] K. Khotimah., dan M. F. Nasrulloh, "Statistik Deskriptif", LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2021.
- [19] A. Septian, "Penerapan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahapeserta didik Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Suryakencana", *Prisma*, vol. 6, no. 2, pp. 180-191. <https://doi.org/10.35194/jp.v6i2.212>
- [20] B. D. Waluyo., S. Bintang., dan S. Januariyansah, "The Effect Of Using Proteus Software As A Virtual Laboratory On Student Learning Outcomes", *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 140-145, 2021. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v12i1.4247>
- [21] F. Fatimatuzahroh., L. Nurteti., dan S. Koswara, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary", *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SLJ]*, vol. 7, no. 1, pp. 35-50, 2019.
- [22] M. Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran", *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, vol. 5, no. 1, 2016.
- [23] S. Chodijah., A. Fauzi., dan R. Ratnawulan, "Pengembangan perangkat pembelajaran fisika menggunakan model guided inquiry yang dilengkapi penilaian portofolio pada materi gerak melingkar", *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, vol. 1, no. 1, 2012.
- [24] O. M. H. Kolnel., dan J. Zendrato, "Implementation Of The Role Playing Method To Improve Grade 1 Students' speaking Skills In An Indonesian Language Lesson At Primary School Xyz Gunungsitoli, Nias", *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, vol. 15, no. 2, pp. 333-347, 2019.
- [25] A. Yus, "*Model pendidikan anak usia dini*", Kencana, 2011.
- [26] Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).
- [27] Pujiati, D. (2015). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1).
- [28] Inten, D. N. (2017). Pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109-120.
- [29] Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48-52.