

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI MENGENAL TOKOH-TOKOH PADA MASA AWAL KEMERDEKAAN**

(Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di kelas IX-D MTs Negeri 11 Kuningan Tahun Pelajaran 2021-2022)

Haryani  
**Mts Negeri 11 Kuningan**  
[yaniharry74@gmail.com](mailto:yaniharry74@gmail.com)

**ABSTRAK**

Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam keaktifan dan hasil belajar. Guru masih menggunakan metode pembelajaran klasik yaitu ceramah dimana pembelajaran berpusat pada guru sehingga tidak ada keaktifan dari siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IX-d Madrasah Tsanawiyah Negeri 11 Kuningan Kecamatan Garawangi Kabupaten Kuningan dalam pembelajaran IPS pada materi menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Pelaksanaan penelitian ini di rencanakan pada semester II tahun ajaran 2021-2022 dengan jumlah siswa 33 orang, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dengan baik sehingga memproleh skor rata-rata 3,5 untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan 3,3 Untuk Proses Pembelajaran (PP) dari skor maksimal 4 dan mendapatkan kategori Amat Baik (A).

**Kata Kunci :** Metode *Role Playing*, Pembelajaran IPS

**ABSTRACT**

*Most students experience difficulties in activeness and learning outcomes. Teachers still use the classical learning method, namely lectures where learning is centered on the teacher so that there is no activity from students. The purpose of this study is to find out how far the application of the Role Playing learning method can increase the activeness and learning outcomes of class IX-d Madrasah Tsanawiyah Negeri 11 Kuningan, Garawangi District, Kuningan Regency in social studies learning on the material of appreciating services and the role of figures in proclaiming independence. The implementation of this research is planned for the second semester of the 2021-2022 school year with a total of 33 students, consisting of 16 male students and 17 female students. The implementation of the learning process using the Role Playing learning method is good so that it gets an average score of 3.5 for the Learning Implementation Plan (RPP) and 3.3 for the Learning Process (PP) from a maximum score of 4 and gets the Very Good category (A).*

**Keywords:** *Role Playing Method, Social Science Learning*

**Articel Received:** 02/08/2022; **Accepted:** 10/12/2022

**How to cite:** APA style. Haryani. (2022). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Pada Materi Mengenal Tokoh-Tokoh Pada Masa Awal Kemerdekaan. *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 3 (3), halaman 309-320.

**A. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berintikan interaksi antara peserta didik dengan para pendidik serta berbagai sumber pendidikan. Interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber-sumber pendidikan tersebut dapat berlangsung dalam situasi pergaulan (pendidikan), pengajaran, latihan serta bimbingan. Pendidikan adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemajuan suatu bangsa yang ada di dunia ini dapat kita lihat bagaimana mereka bisa menghargai, mengembangkan dan mengedepankan sektor ini.

Pelajaran IPS termasuk kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan Teknologi (PP no. 19. 2005 pasal 7 ayat (3) pasal 70 ayat (2) dan (4), selalu berubah sesuai dengan perkembangan masyarakat. Perubahan apa yang terjadi dalam pelajaran IPS sesuai dengan perkembangan masyarakat Indonesia. Dengan perubahan yang terjadi tersebut, berubah pula kurikulum IPS sehingga menyebabkan perubahan pula terhadap jumlah dan isi mata pelajaran IPS tersebut. Hamid Hasan (1988) mengemukakan bahwa konsep kurikulum dapat ditinjau dari empat dimensi yaitu, (1) kurikulum sebagai suatu ide, (2) kurikulum sebagai suatu rencana tertulis, (3) kurikulum sebagai suatu kegiatan, (4) Kurikulum sebagai suatu hasil.

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan. Metode pembelajaran ini sangat penting di lakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat para siswa tersebut suntuk, dan juga para siswa tersebut dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik tersebut dengan mudah.

Permasalahan yang terdapat di Madrasah Tsanawiyah Negeri 11 Kuningan yang akan menjadi tempat penelitian, guru masih menggunakan metode pembelajaran klasik yaitu ceramah dimana pembelajaran berpusat pada guru sehingga tidak ada keaktifan dari siswa. Dengan demikian siswa merasa bosan dan cenderung berperilaku yang tidak terkendali seperti mengobrol dengan teman sebangkunya, bermain-main pada saat guru menerangkan. Dengan keadaan kelas seperti itu sulit bagi guru untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Sehingga mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa yang relatif rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di Madrasah Tsanawiyah Negeri 11 Kuningan Kecamatan Garawangi Kabupaten

Kuningan adalah Kelas IX- pada mata pelajaran IPS KKM yang ditentukan adalah 75 dari 33 siswa masih beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk menerapkan metode Role Playing ini untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas Madrasah Tsanawiyah Negeri 11 Kuningan Kecamatan Garawangi Kabupaten Kuningan, dengan mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Materi Mengenal Tokoh-Tokoh pada Awal Kemerdekaan”

## **B. LANDASAN TEORI**

### **1. Pengertian Belajar**

Menurut Burton, dalam bukunya “The Guidance of Learning activities”, merumuskan pengertian belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam buku Educational Psychology, H.C. Witherington, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam keperibadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, keperibadian, atau suatu pengertian. (Aunurahman, 2011:35).

### **2. Strategi Pembelajaran**

Keemp 1995 (dalam Wina Sanjaya, 2006:126) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat di atas, Dick and Carey 1985 (dalam Wina Sanjaya, 2006:126) juga menyebutkan bahwa “strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa”.

### **3. Pembelajaran Matematika**

Pusat Kurikulum mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan

cabang-cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya (Pusat Kurikulum, 2006: 5).

#### **4. Model Role Playing**

Menurut Miftahul A'la (2011:49) dalam bukunya Quantum Teaching metode pembelajaran Role Playing (bermain peran) adalah merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, itu bergantung kepada apa yang di perankan.

Tahapan pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran seperti yang penulis kutip dari Shaftel dan Shaftel, (dalam E. Mulyasa, 2007) meliputi:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik;
2. Memilih peran;
3. Menyusun tahap-tahap peran;
4. Menyiapkan pengamat;
5. Tahap pemeran;
6. Diskusi dan evaluasi tahap;
7. Pemeran ulang; dan
8. Diskusi dan evaluasi tahap ii; dan
9. Membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas. Istilah “action research” sangat dikenal dalam penelitian pendidikan bahkan sudah merupakan aliran tersendiri. Untuk membedakannya dengan “action research” dengan bidang lain, para peneliti pendidikan sering menggunakan istilah “classroom action research” atau “classroom research”. Dari sinilah istilah penelitian tindakan kelas atau PTK muncul. Dengan penambahan “classroom” pada “action research” kegiatan lebih diarahkan pada pemecahan masalah pembelajaran melalui penerapan langsung dikelas, walaupun istilah “kelas” perlu dipahami lebih luas lagi, yaitu tidak hanya diruang kelas, tetapi di tempat mana saja guru melaksanakan tugas-tugas pembelajaran.

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari model Hopkins (Wiriadja, 2008: 66). yaitu “model siklus yang dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan, semakin lama diharapkan semakin meningkat perubahannya atau pencapaian hasilnya”. Dengan kata lain, rancangan pembelajaran harus dilakukan oleh guru setiap melaksanakan pembelajaran untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi di kelas.

Metode penelitian tindakan kelas dengan model spiral Hopkins (1993) terdiri dari empat komponen yaitu:

1. Perencanaan (*plan*): pada tahap ini guru merencanakan pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh para guru disaat pembelajaran berlangsung di kelas.
2. Tindakan (*act*): pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat oleh guru dalam memperbaiki permasalahan yang terjadi dilaksanakan dalam proses pembelajaran.
3. Pengamatan (*observe*): pada tahap ini, diamati kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
4. Refleksi (*reflect*): pada tahap ini, dianalisis kekurangan dan kelebihan dan rancangan yang telah dilaksanakan. Apabila terdapat kekurangan, maka kegiatan pembelajaran perlu diperbaiki.

Objek Penelitian Tindakan Kelas di laksanakan Maret dikelas IX-d MTs Negeri 11 Kuningan Kecamatan Garawangi Kabupaten Kuningan, dengan jumlah siswa 33 orang, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Pelaksanaan penelitian ini di rencanakan pada semester II tahun ajaran 2021-2022. Sasarannya adalah penggunaan metode Role Playing untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS pada materi Mengenal Tokoh-Tokoh Pada Masa Awal Kemerdekaan di kelas IX-d MTs Negeri 11 Kuningan Kecamatan Garawangi Kabupaten Kuningan.

Untuk penelitian ini dilakukan tes dan observasi. Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis data kuantitatif dan data kualitatif.

## **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Objek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX-d MTs Negeri 11 Kuningan , dengan jumlah siswa 33 orang, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021-2022.

## 1. Siklus I

### a. Perencanaan

Pembelajaran dan proses penelitian supaya berjalan dengan tujuan, maka peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran sesuai dengan metode Role Playing.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Berdiskusi dengan observer tentang waktu pelaksanaan untuk pembelajaran dengan menggunakan metode. Pada tahap ini peneliti menentukan waktu meliputi hari dan tanggal kegiatan pelaksanaan siklus I, berdasarkan hasil kesepakatan, maka siklus I akan dilaksanakan pada tanggal 06 Maret 2018. Waktu yang digunakan pada masing-masing pertemuan adalah 2 x 40 menit.
- 2) Pengkajian dan penyusunan perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibantu oleh observer Mapel IPS yang lain.
- 3) Merumuskan indikator yang harus dicapai peserta didik pada siklus I.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran. Setelah mengetahui indikator yang harus dicapai, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran untuk siklus I dengan menggunakan metode Role Playing, peserta didik mampu menjelaskan peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan.
- 5) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), untuk mengetahui gambaran pelaksanaan siklus I, maka peneliti membuat RPP sesuai dengan kurikulum yang masih digunakan yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang mencakup standar kompetensi sampai dengan evaluasi.
- 6) Menyiapkan bahan dan alat pembelajaran yang diperlukan.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan pedoman wawancara yang akan diisi oleh observer

**b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran siklus I ini dilaksanakan pada hari Selasa 02 Maret 2022 pada pukul 07.00 s.d 08.20 WIB.

**c. Observasi**

Pada pelaksanaan siklus I, dilihat bahwa respon siswa terhadap pembelajaran masih kurang baik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh peneliti, sebesar 45% para peserta didik menyatakan kurang menariknya pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, selain itu peserta didik juga kurang berminat atas pembelajaran berlangsung dikarenakan pada pembelajaran di siklus pertama metode yang digunakan masih menggunakan ceramah

**d. Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, aktivitas siswa selama pembelajaran masih kurang baik, dari hasil pembelajaran siklus I peneliti harus memperbaiki yang belum dimaksimalkan pada pembelajaran siklus I untuk siklus II supaya ada peningkatan dari aktivitas belajar siswa selama pembelajaran.

Peserta didik yang tuntas mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 9 orang dari jumlah peserta didik yang hadir yaitu 33 orang atau sebanyak 27,3%. Peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 24 orang dari jumlah peserta didik yang hadir yaitu 27 orang atau sebanyak 72,7%

**2. Siklus II****a. Perencanaan**

Pada siklus kedua tindakan yang dilakukan tidak berbeda jauh dengan apa yang dilaksanakan di siklus I yang terdiri dari tiga tahap. Pembelajaran dan proses penelitian supaya berjalan dengan tujuan, maka peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran sesuai dengan metode *Role Playing*. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Berdiskusi dengan observer tentang waktu pelaksanaan untuk pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pada tahap ini peneliti menentukan waktu meliputi hari dan tanggal kegiatan pelaksanaan siklus II, berdasarkan hasil kesepakatan, maka siklus II akan dilaksanakan

pada tanggal 08 Maret 2022. Waktu yang digunakan pada masing-masing pertemuan adalah 2 x 40 menit.

- 2) Pengkajian dan penyusunan perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibantu oleh observer.
- 3) Merumuskan indikator yang harus dicapai peserta didik pada siklus II.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran. Setelah mengetahui indikator yang harus dicapai, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran untuk siklus II dengan menggunakan metode Role Playing, peserta didik mampu menjelaskan tentang peranan tokoh-tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.
- 5) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), untuk mengetahui gambaran pelaksanaan siklus II, maka peneliti membuat RPP sesuai dengan kurikulum yang masih digunakan yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang mencakup standar kompetensi sampai dengan evaluasi.
- 6) Menyiapkan bahan dan alat pembelajaran yang diperlukan.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan lembar wawancara yang akan diisi oleh *observer*.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II ini dilaksanakan pada hari Selasa 08 Maret 2022 pukul 07.00 sampai 08.20 WIB

c. Observasi

Berdasarkan hasil dari observer dan peneiti menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II lebih baik dari siklus I. Ini dikarenakan peserta didik sudah mempunyai pengalaman pada siklus I sehingga peserta didik mulai terbiasa untuk bermain peran disamping itu persiapan peserta didik pada siklus II ini lebih matang dibandingkan dengan siklus I sehingga tidak begitu menyita waktu dalam mengkondisikan peserta didik seperti yang terjadi dalam siklus I.

**d. Refleksi**

Kesimpulan yang dapat diambil setelah dilakukannya pembelajaran pada siklus II pada materi menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan dengan metode *Role Playing* didapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Peserta didik yang tuntas mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 15 orang dari jumlah peserta didik yang hadir yaitu 33 orang atau sebanyak 45,6%.
- 2) Peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 18 orang dari jumlah peserta didik yang hadir yaitu 33 orang atau sebanyak 54,4 %.

**3. Siklus III****a. Perencanaan**

Pada siklus kedua tindakan yang dilakukan tidak berbeda jauh dengan apa yang dilaksanakan di siklus I dan II.

**b. Pelaksanaan**

Pembelajaran dan proses penelitian supaya berjalan dengan tujuan, maka peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran sesuai dengan metode *Role Playing*.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Berdiskusi dengan observer tentang waktu pelaksanaan untuk pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pada tahap ini peneliti menentukan waktu meliputi hari dan tanggal kegiatan pelaksanaan siklus III, berdasarkan hasil kesepakatan, maka siklus III akan dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2022. Waktu yang digunakan pada masing-masing pertemuan adalah 2 x 40 menit.
- 2) Pengkajian dan penyusunan perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibantu oleh observer.
- 3) Merumuskan indikator yang harus dicapai peserta didik pada siklus III.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran. Setelah mengetahui indikator yang harus dicapai, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran untuk siklus III

dengan menggunakan metode Role Playing, peserta didik mampu menyebutkan tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan.

- 5) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), untuk mengetahui gambaran pelaksanaan siklus III, maka peneliti membuat RPP sesuai dengan kurikulum yang masih digunakan yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang mencakup standar kompetensi sampai dengan evaluasi.
- 6) Menyiapkan bahan dan alat pembelajaran yang diperlukan.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan lembar wawancara yang akan diisi oleh observer.

c. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan dari observer dan peneliti, menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus III lebih baik dibandingkan dengan siklus II, Ini dikarenakan peserta didik sudah mempunyai pengalaman belajar pada siklus I dan II sehingga peserta didik mulai terbiasa untuk bermain peran disamping itu persiapan peserta didik lebih matang sehingga memperlancar berlangsungnya kegiatan pembelajaran bermain peran siklus III.

d. Refleksi

Kesimpulan yang dapat diambil setelah dilakukannya pembelajaran pada siklus III pada materi menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan dengan metode Role Playing didapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Peserta didik yang tuntas mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 29 orang dari jumlah peserta didik yang hadir yaitu 33 orang atau sebanyak 87,87%.
- 2) Peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 4 orang dari jumlah peserta didik yang hadir yaitu 33 orang atau sebanyak 12,13 %.

**E. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan

1. Keterlaksanaan penggunaan metode pembelajaran Roe Playing pada pembelajaran IPS materi Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan mengalami peningkatan yang sangat baik. Dilihat dari keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran yang rata-rata mendapatkan penilaian 3,50 dari skor maksimal 4 atau mendapatkan kategori Amat Baik (A).
2. Keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Role Playing dengan baik sehingga memproleh skor rata-rata 3,5 untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan 3,3 Untuk Proses Pemelajaran (PP) dari skor maksimal 4 dan mendapatkan kategori Amat Baik (A).
3. Hasil belajar yang didapatkan siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I yang mencapai KKM sebanyak 9 orang atau sebesar 27,30 % dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 24 orang atau sebesar 72,70 %. Pada siklus II terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 15 orang peserta didik yang mencapai KKM atau sebesar 45,6 % dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 18 orang atau sebesar 54,4 %. Sedangkan pada siklus III terdapat peningkatan yang sangat memuaskan yaitu sebanyak 29 atau sebesar 87,87% dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 4 orang atau sebesar 12,13 %. Peningkatan hasil belajar ini sebelum dan sesudah dilakukannya penelitian ini dengan metode pembelajaran Role Playing adalah 47,00%.
4. Respon siswa selama berlangsungnya pembelajaran mendapatkan respon yang baik terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode Role playing, dari siklus I sampai dengan siklus III diperoleh rata-rata respon siswa sebesar 69% atau dikategorikan Baik.

**F. DAFTAR PUSTAKA**

- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Aunurrahman. (2011). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- A'la, Miftahul. 2011. Quantum Teaching. Yogyakarta : Diva Press.
- E.Mulyasa. (2007).Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Hopkins. (1993). Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model Ebbut). Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Sanjaya, W. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.