

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS MATERI PERISTIWA MENJELANG PROKLAMASI KEMERDEKAAN PADA SISWA KELAS V

Refiva Latiffa Ainin¹, Ece Sukmana², M.T Hartono Ikhsan³
Universitas Sebelas April^{1,2,3}

Article Info

Article history:

Diterima 11 Feb 2024

Disetujui 18 Feb 2024

Dipublikasikan 29 Feb 2024

Keywords:

Model Pembelajaran *role playing*

Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

ABSTRAK

This research is based on the lack of enthusiasm of students in participating in the learning process so that their learning motivation is low and their involvement is very less. The results of this study were conducted in class V of SDN Sindang II social studies learning materials regarding the events leading up to the proclamation of independence. The method used in this research is the Classroom Action Research (CAR) method which adapts the Kemmis and Mc. Taggart by using a spiral system through stages starting from planning, action, observation, and reflection. The instruments used to collect data are learning motivation observation sheets and test sheets used to determine student learning outcomes. The purpose of implementing CAR by applying the role playing method is to improve motivation and learning outcomes. The results of data analysis obtained can be concluded that the use of role playing learning methods in social studies learning can increase student motivation and learning outcomes. This can be seen from the percentage increase in student learning motivation in the first cycle of 24%, the second cycle increasing to 72%, while the increase in student learning outcomes can be seen from the completeness of each cycle. The first cycle which completed 8 students was 32%, the second cycle which was completed by 25 students was 100%.



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Refiva Latiffa Ainin,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
Universitas Sebelas April,
Jl. Angkrek Situ No.19 Sumedang.
Email: refivalatiffa3@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pengembangan pendidikan IPS tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja. Keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pendidikan IPS. Keterampilan mencari, memilih, mengolah dan menggunakan informasi untuk memperdayakan diri serta keterampilan bekerjasama dengan kelompok yang majemuk nampaknya merupakan aspek yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik yang kelak akan menjadi warga negara dewasa dan berpartisipasi aktif di era global. Pembelajaran Pendidikan IPS SD yang dilaksanakan saat ini, memperlihatkan hasil yang kurang maksimal. Hal ini dapat terlihat dari banyak *output* siswa SD yang belum dapat bersosialisasi di tengah masyarakat. Bahkan kecenderungan yang terlihat saat ini, mereka menjadi manusia yang individualisme. Untuk mengatasi keadaan ini, perlu suatu strategi

dalam pembelajaran Pendidikan IPS agar tiga aspek dalam pengembangan IPS dapat tercapai.

Role playing adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dalam model ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda – benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat – sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda–benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang penguasaan kemampuan sosial siswa kelas V SDN Sindang II melalui penelitian dengan judul : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Pada Siswa Kelas V di SDN Sindang II tahunpelajaran 2021/2022. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*. Menurut Kemali Syarif (2014: 3) menyatakan bahwa ditinjau dari sisi bahasa *role playing* terdiri dari dua suku kata ;*role* (peran) dan *playing* (permainan). Konsep *role playing* dapat diartikan sebagai pola perasaan, kata–kata dan tindakan yang ditunjukkan oleh seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. Dalam bidang pendidikan (termasuk bimbingan dan konseling), *role playing* merupakan model pembelajaran dimana individu (siswa) memerankan situasi yang imajinatif dan paralel dengan kehidupan nyata dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan–keterampilan (termasuk keterampilan *problem solving*), menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku.

Menurut Muthmainah (2019: 14) motivasi yang berasal dari kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif juga dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas – aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar bisa tercapai.

Motivasi belajar dapat dilihat melalui beberapa indikator seperti keantusiasan dalam belajar, ketekunan dalam belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Rahmawati, 2018: 18). Keantusiasan siswa dalam belajar dapat dilihat dari aktivitas dan respon yang mereka tunjukkan selama proses pembelajaran. Siswa yang antusias akan terlibat bersemangat, baik dalam melakukan serangkaian kegiatan belajar ataupun dalam bertanya, menjawab serta memberikan pendapat mereka saat diminta oleh guru.

Ketekunan belajar siswa dapat dilihat saat mereka menemukan suatu permasalahan di tengah-tengah pembelajaran. Siswa yang tekun akan terus berusaha untuk menyelesaikannya, baik secara mandiri ataupun kelompok. Sedangkan siswa yang kurang tekun akan menyerah untuk masalah tersebut. Kemudian siswa yang memiliki motivasi untuk belajar akan ikut secara aktif berperan dalam seluruh rangkaian yang dilaksanakan

saat kegiatan belajar. Mereka tidak hanya menerima semua informasi yang diberikan oleh gurunya, namun berpikir kritis serta memberikan respon atas hal-hal yang terjadi.

Adapun tiga indikator motivasi belajar siswa sebagai berikut.

- 1) Adanya keinginan dan hasrat dalam diri individu siswa untuk berhasil dalam belajar.
- 2) Adanya dorongan dalam kebutuhan belajar siswa.
- 3) Hasil belajar yang mencakup suatu keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Oleh karena itu hasil belajar berhubungan erat dengan belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes sejumlah materi pelajaran tertentu. Pendapat Hamalik (1999: 159) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat prestasi belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Hasil belajar mencakup prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil afektif. Hasil belajar dibedakan menjadi tiga yaitu kognitif (penguasaan intelektual), afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta psikomotor (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku).

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dalam ranah kognitif ini terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. keenam jenjang tersebut menurut Sudjana (2011: 23-29) yaitu:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya tanpa mengharap kemampuan untuk menggunakannya.
- 2) Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.
- 3) Penerapan atau aplikasi (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret.
- 4) Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.
- 5) Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
- 6) Penilaian / penghargaan / evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.

Role playing adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis. *Role playing* dapat digunakan guru agar siswa memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan. Muthmainah (2019: 14) metode *role playing* ialah suatu cara penguasaan bahan

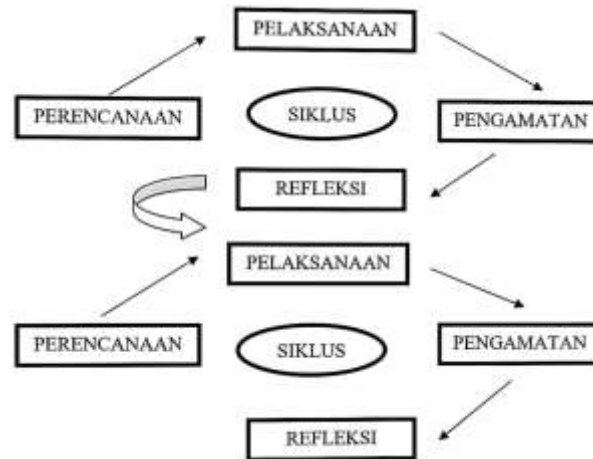
pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Melalui model ini dapat dikembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan, dan mengkomunikasikan.

Menurut Oktivianto (2018: 115) mengemukakan ada beberapa langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing*:

- 1) Pemanasan (*warming up*)
Langkah pertama guru menjelaskan suatu permasalahan atau kejadian di depan kelas.
- 2) Memilih pemain atau partisipan
Langkah kedua guru membahas karakter dari setiap pemain. Selanjutnya guru memilih peserta didik yang akan memerankan tokoh tersebut atau peserta didik sendiri yang mengusulkan akan memerankan tokoh siapa.
- 3) Guru menunjuk peserta didik yang menjadi pengamat
Peserta didik yang menjadi pengamat juga harus terlibat secara aktif di dalam permainan peran tersebut.
- 4) Mulai bermain peran
Kegiatan bermain peran dimulai, jika ada peserta didik masih bingung dengan perannya dan sudah keluar dari jalur permainan maka guru harus menghentikan permainan tersebut.
- 5) Diskusi dan evaluasi pertama
Guru dan peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan memberikan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Pada tahap ini jika ada peserta didik yang meminta bertukar peran maka tidak jadi masalah karena hal tersebut merupakan bentuk perbaikan.
- 6) Bermain peran ulang
Pada tahap ini permainan peran akan berjalan dengan baik dan peserta didik dapat memainkan peran sesuai dengan yang diharapkan.
- 7) Diskusi dan evaluasi kedua
Guru dan peserta didik berdiskusi tentang permainan peran yang sudah ditampilkan dan selanjutnya guru menyampaikan evaluasinya.
- 8) Kesimpulan
Guru menyampaikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaborasi, yaitu bahwa orang yang akan melakukan tindakan juga harus terlibat dalam penelitian dari awal (Madya, 1994: 27). Penelitian ini akan menciptakan kolaborasi peneliti dan guru kelas V SDN Sindang II. Guru dan peneliti saling bekerjasama untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah di kelas tersebut. Peneliti terlibat sejak perencanaan penelitian, pemantauan, mencatat, dan mengumpulkan data, kemudian menganalisis data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya. Desain penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut.



Gambar 1.

Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart

Pembelajaran IPS pada siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada penelitian ini setiap siklus terdiri dari empat langkah seperti model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Madya, 1994 : 25). Setelah satu siklus selesai dilakukan, siklus selanjutnya dilakukan apabila pada siklus sebelumnya tidak mencapai indikator keberhasilan.

Secara rinci, uraian kegiatan yang dilakukan dalam penelitian tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan sebagai berikut.

a. Menyusun Perangkat Pembelajaran

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Peneliti menyusun RPP tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran *role playing*. RPP disusun peneliti dengan pertimbangan dari dosen pembimbing dan guru yang bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

2) Menyusun lembar kerja siswa

Penyusunan lembar kerja siswa (LKS) dilakukan peneliti dengan pertimbangan dari dosen pembimbing dan guru yang bersangkutan.

3) Menyiapkan soal tes

Peneliti menyiapkan soal tes untuk siswa, yaitu tes akhir yang akan diberikan pada akhir setiap siklus. Soal tes dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru yang bersangkutan.

4) Mempersiapkan kegiatan belajar IPS dengan pembelajaran model *role playing*. Peneliti mempersiapkan naskah drama yang akan digunakan dalam pembelajaran menggunakan model *role playing*.

b. Menyusun instrumen penelitian

Peneliti menyusun instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu lembar observasi. Lembar observasi terdiri dari 2 yaitu lembar observasi untuk guru dan lembar observasi untuk siswa. Lembar observasi guru berguna untuk mengetahui aktivitas guru dalam kegiatan belajar menggunakan pembelajaran model *role playing*. Lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui sikap siswa dan keterampilan siswa dalam memerankan tokoh dalam pembelajaran IPS menggunakan model *role playing* di kelas.

2. Tahap Tindakan (*Acting*)

Pada tahap tindakan, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Langkah-langkah yang dilaksanakan guru adalah sebagai berikut.

- a. Membuka pelajaran dengan melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Menyampaikan cerita pengantar drama yang akan dimainkan.
- c. Memilih siswa yang akan berperan dan menyiapkan penonton. Penonton bertugas mengamati teman yang berperan dan menuliskan hasil pengamatannya dalam lembar observasi yang diberikan oleh guru.
- d. Menyiapkan panggung.
- e. Membimbing siswa dalam bermain peran.
- f. Membimbing siswa dalam diskusi dan evaluasi
- g. Membimbing siswa dalam bermain peran.
- h. Membimbing siswa dalam mengeneralisasikan cerita yang dimainkan.
- i. Memberikan soal evaluasi pada akhir siklus
- j. Menutup pembelajaran dengan memberikan pesan moral dan motivasi kepada siswa.

3. Observasi (*observation*)

Observasi atau pengamatan dilakukan peneliti selama proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan lembar observasi. Observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas dengan model *role playing*. Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai aktivitas belajar siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran untuk memperoleh data tentang proses penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS materi Peristiwa Menjelang Proklamasi kemerdekaan.

4. Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap refleksi peneliti mengingat, mencermati, mengumpulkan dan menganalisis kembali pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi pada siklus I dijadikan acuan memu tuskan rencana tindakan siklus II.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Selama proses pembelajaran IPS materi peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan dengan menggunakan model *role playing* diperoleh hasil analisis sebagai berikut.

Tabel 1. Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Perhatian	44 %	84 %
Kepuasan	24 %	36 %
Percaya Diri	28 %	68 %
Keseluruhan	24 %	72 %

Dari tabel 1 diketahui motivasi belajar siswa dari setiap aspek yang diobservasi mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Maka persentase keseluruhan motivasi siswa pada siklus I sebesar 24 % yang diinterpretasikan cukup. Pada siklus II persentase keseluruhan motivasi siswa meningkat menjadi 72 % yang diinterpretasikan baik.

Adapun hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan dengan menggunakan model *role playing* yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

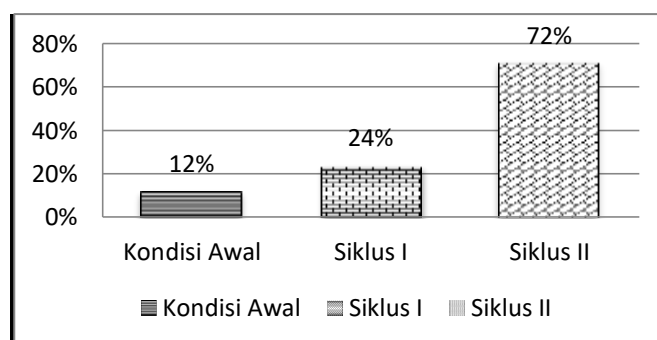
Pra-siklus	Siklus I	Siklus II	Ketuntasan
12 %	32 %	100 %	Tuntas
88 %	68 %	0 %	Belum Tuntas
Cukup	Cukup	Baik	Interpretasi

Berdasarkan tabel 2 diketahui persentase ketuntasan belajar siswa pra-siklus 12% yang diinterpretasikan cukup. Pada siklus I persentasenya meningkat menjadi 32 % yang diinterpretasikan cukup. Pada siklus II persentasenya meningkat kembali menjadi 100 % yang diinterpretasikan baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan, diketahui bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN Sindang II, penjabarannya adalah sebagai berikut.

a. Motivasi Belajar Siswa

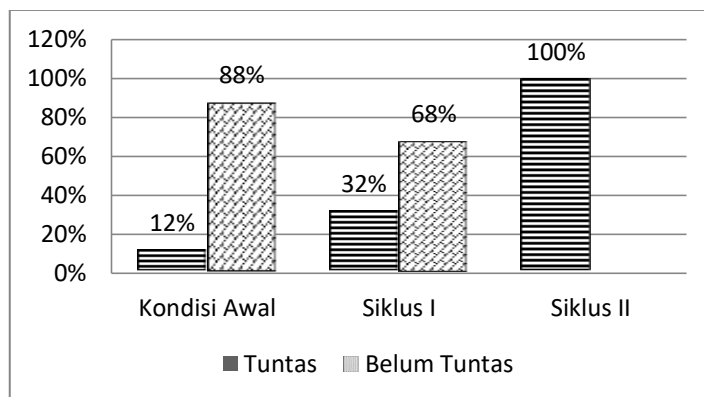


Gambar 2. Persentase Peningkatan Motivasi Belajar

Diagram di atas menjelaskan bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, peningkatan dapat terjadi dikarenakan pembelajaran yang menggunakan model *role playing* membuat para siswa tidak membuat bosan saat pembelajaran berlangsung, membuat siswa diberi kebebasan untuk berimajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankan tokoh hidup.

Dengan menggunakan model *role playing* siswa belajar agar percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Ketika terdapat kendala dalam memerankan peran tokoh yang dipilihnya, ada siswa yang aktif berusaha latihan berekting sendiri ada juga siswa yang bertanya kepada pendidik sehingga tercipta hubungan dua arah yang efektif antara siswa yang belajar secara aktif dan pendidik sebagai fasilitator. Setelah siswa yakin dengan permasalahannya, mereka berani mempresentasikan hasil kerja samanya.

b. Hasil Belajar Siswa



Gambar 3. Persentase Peningkatan Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Sindang II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan materi peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan metode *role playing* sudah mencapai nilai KKM bahkan semua siswa tuntas. Dengan belajar menggunakan metode *role playing* siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus dijelaskan simpulan sebagai berikut.

1. Melalui penggunaan metode *role playing* motivasi belajar siswa kelas V SDN Sindang II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2021/2022 pada materi peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai seluruh siswa dan persentase siswa yang mencapai motivasi belajar minimal pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II.
2. Melalui penggunaan metode *role playing* hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2021/2022 pada materi peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan hasil belajar pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II.

REFERENCES

- Anjani, R. (2015). *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari*. *Jurnal Pendidikan* , 2, 73-81.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta .
- Halidjah, S. (2011). *Pemberian motivasi untuk meningkatkan kegiatan membaca siswa sekolah dasar*. *Jurnal cakrawala kependidikan* , 1, 30-36.
- Hamalik, O. (2002). *Pendidikan guru berdasarkan pendekatan kompetensi*. Bumi Aksara , 40-46.
- L.R, A. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Kegiatan Ekonomi*. In A. L. Rahmayanti.
- Madya, S. (2007). *Penelitian tindakan kelas*.

- Muthmainah, U. (2019). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Fiqih. Jurnal Pendidikan* , 1, 20-24.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* , 1, 171-210.
- Oktivianto, O. h. (2018). *Pengaruh Impelementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Siswa. (Jurnal Pendidikan:Teori dan Praktik)* , 2, 113-118.
- P.E, M. (2014). *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit. Doctorak dissertation* , 2, 84-87.
- Rahmawati, T. (2018). *Penerapan model pembelajaran ctl untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* , 1, 12-20.
- Santoso, A. B. (2014). *Keefektifan Pembelajaran Menggunakan Media CD Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS kelas V SD. Jurnal Mitra Swara Ganesha.* , 1, 18-20.
- Sudjana, N. (2002). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar.*
- Syarif, K. &. (2014). *Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas XI IPA 2.* 26-30.
- Uno, H. (2007). *Teori motivasi dan Pengukurannya.*