



Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS berbasis *Role Playing*

Nenden Ira Mustikawati^{1*}, Rian Vebrianto², Radeswandri³

¹SDN 005 Petapahan Jaya, Tapung, Kampar, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

³Universitas Terbuka, Indonesia

*Email: mustikaira71@gmail.com

ABSTRACT

Learning outcomes are a form of expertise gained by students through the process of learning activities at the education level. Therefore, researchers want to conduct CAR research as an effort to increase student motivation and learning outcomes in social studies subjects based on Role Playing. This study involved 20 people in grade IV SDN 005 Petapahan Jaya. This research used research in the form of CAR consisting of introduction, planning, action, observation and reflection (evaluation). The form of the results of this study is known that the mastery of learning in students increases from the beginning of the first cycle to the second cycle as much as 85% is declared complete. For this reason, teachers can use a role playing-based learning model to increase students' motivation and learning outcomes in social studies subjects.

Keyword: *Learning Outcomes, Role Playing and PTK*

Copyright © 2022, BEDELAU.
All rights reserved.

PENDAHULUAN

Hasil belajar atau pencapaian dari pembelajaran adalah unsur terpenting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan suatu bentuk keahlian yang didapat oleh peserta didik melalui suatu proses aktivitas pembelajaran di jenjang pendidikan. Nana Sudjana (2009) menyatakan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dimiyati (2006) menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dilihat dari

sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan dengan saat sebelum proses belajar mengajar. Sedangkan dilihat dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran tersebut". Karena hasil belajar dilihat dari dua sisi yaitu dilihat dari sisi siswa atau peserta didik dan sisi guru atau tenaga pendidik. menurut pendapat Ernalis (2009) Dalam proses pembelajaran seorang guru harus memperhatikan komponen-komponen pembelajaran.

Dan berdasarkan analisis penyebab minimnya nilai peserta didik pada pelajaran IPS disebabkan karena dalam proses pembelajaran IPS di kelas yang berifat monoton, membosankan dan guru hanya memakai media dan metode yang kurang mendukung. Menurut Arsyad (2002), ia berpendapat bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Oleh karena itu, aktivitas siswa saat pelajaran IPS sedang berlangsung, mereka hanya menyimak ceramah guru dan akibatnya siswa kesulitan dalam memperhatikan lingkungannya pada materi kegiatan ekonomi yang diberikan guru. Padahal didalam Proses pembelajaran di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001).

Parta (2011), ia memberikan pendapat yang sama bahwa hasil belajar yang didapat oleh seluruh peserta didik bisa dikelompokkan kedalam tiga katagori, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Penulis fokus membantu siswa kelas IV SD Negeri 005 Petapahan Jaya menguasai bahan ajar IPS materi Jual Beli dan Menabung. Dalam kegiatan belajar, siswa terlihat kurang aktif dalam kegiatan diskusi yang dilakukan bersama teman kelompoknya. Sebelum belajar, siswa kurang persiapan dalam menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar dan tidak memperhatikan materi yang diberikan guru. Siswa kurang antusias karena guru

menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik. Dan berdasarkan hal tersebut di atas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN 005 Petapahan Jaya berbasis Role Playing (bermain peran) demi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Menurut Amri & Ningsih (2014) “metode bermain peran adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari”. Menurut Komalasari (2017), ia berpendapat bahwa “Role playing adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Kelebihan pada model pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) yaitu model ini dapat melibatkan siswa agar ikut serta dan memiliki kesempatan belajar melalui kemampuan bekerja sama bersama anggota kelompok didalam kelasnya. Drs. Hamdani, M.A. (2011) berpendapat, yaitu seluruh anggota peserta didik dapat ikut serta dan memiliki kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerjasama. Sedangkan menurut Djamarah dan Aswan (2010), mereka menyatakan adanya kelebihan model ini yaitu sebagai berikut: peserta didik dilatih untuk memahami dan mengingat isi dari bahan yang akan diperankan, peserta didik akan lebih berinisiatif dan kreatif dalam bermain peran, peserta didik dapat memupuk bakat untuk bermain peran,

peserta didik dapat menjalin kerjasama antar pemain ketika bermain peran, peserta didik bisa membiasakan diri mereka masing-masing untuk menerima dan bertanggung jawab dengan sesamanya, kebiasaan peserta didik untuk menggunakan bahasa lisan yang baik.

Hasil belajar meningkat drastis dengan nilai rata-rata 85,75 dan persentase ketuntasan 85%. Setelah tindakan dilakukan pada siklus kedua menunjukkan bahwa peningkatan yang signifikan dari kekreatifan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan di pembelajaran berbasis Role Playing (Bermain Peran) ini berupa tes dan angket. Sukoco dan Mediatati (2015) berpendapat, Peningkatan hasil belajar dapat terjadi karena hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya sehingga menghasilkan peningkatan pada hasil belajarnya.

Menurut Kartini (2007), penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan metode role playing dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Wijayanti dan Anugraheni (2019), mereka berpendapat bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran role playing.

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan, adapun tujuan penelitian ini yaitu demi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV semester dua pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi ekonomi di SDN 005 Petapahan Jaya melalui penerapan metode role playing. Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap peneliti-peneliti yang terdahulu, peneliti

mendapatkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut, yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2013), Menggunakan metode role playing dengan harapan siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik. PTK yang Dilakukan melalui 3 siklus, dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Subjek yang digunakan penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas IV, yang Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Sumiskun (2013), Lebih difokuskan pada materi kompetensi dasar mengenal permasalahan sosial di daerahnya dalam mata pelajaran IPS. PTK ini dilakukan di kelas IV di SDN Tambakrejo II.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 005 Petapahan Jaya dengan alamat Jl. Garuda, Desa Petapahan Jaya, Kec. Tapung, Pelaksanaannya pada bulan Mei 2022. Subjek yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 005 Petapahan Jaya, yakni sebanyak 20 orang peserta didik. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah: 1) Tes Hasil Belajar; 2) lembar observasi penilaian diri siswa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suyanto (1997) berpendapat, PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, untuk memperbaiki atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di dalam kelas secara lebih profesional. Oleh karena itu, PTK sangat berkaitan erat dengan persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dialami oleh pendidik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian ini sudah dilakukan dalam 2 siklus dengan

menggunakan model pembelajaran Role Playing dalam pelajaran IPS. Dalam 2 siklus tersebut setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Setelah menganalisis data yang diperoleh dari kedua siklus yang diimplementasikan, dapat ditarik kesimpulan, dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing pada pelajaran IPS menunjukkan peningkatan motivasi peserta didik dan hasil belajar mereka. Tabel 1 merangkum perbandingan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan. pada siklus I dapat dilihat di link <https://youtu.be/WvCzqh1ziJM> sampai siklus II dapat dilihat di link <https://youtu.be/WvCzqh1ziJM>. Dan ini adalah beberapa dokumentasi kegiatan inti para siswa:



Gambar 1. Siswa mendapatkan motivasi dari guru dengan cara tepuk semangat



Gambar 2. Siswa memeragakan kegiatan jual beli dengan bimbingan guru

Pada penelitian ini peneliti akan menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa SDN 005 Petapahan Jaya pada mata pelajaran IPS. Model pembelajaran Role Playing ini sangat sesuai jika dipakai pada mata pelajaran IPS, dimana menurut Komalasari (2017) metode role playing disebut juga metode melatih imajinasi.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran role playing dengan media serbaneka pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV SD Negeri 005 Petapahan Jaya mengalami peningkatan pada tindakan siklus I sampai kepada siklus II. Berikut ini adalah data perbandingan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar IPS pada Tindakan Siklus I dan siklus II

Kategori	Nilai	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Tuntas	≥ 76	11	65%	9	85%
Tidak Tuntas	≤ 76	17	35%	3	15%
Jumlah		20	100%	20	100%
Rata-rata		73,85		85,75	

Berdasarkan dari data diatas, dapat kita lihat pada siklus 1 yang diterapkan model pembelajaran role playing menunjukkan hasil peserta didik terdapat 11 orang siswa yang tuntas dengan

presentase 65% dan sebanyak 9 orang siswa yang tidak tuntas dengan nilai presentase 35%. Sehingga diperoleh nilai rata-rata pada siklus I ini adalah 73,85. Ketidaktuntasan siswa ini kemungkinan

terjadi karena siswa tidak berminat dengan media yang digunakan dan saat pembelajaran tidak melibatkan mereka sehingga siswa tidak memiliki minat belajar. Seperti yang dikatakan oleh Arsyad (2002) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dengan demikian, aktivitas siswa pada pembelajaran IPS hanya menyimak ceramah guru dan mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam mengamati lingkungannya pada materi kegiatan ekonomi yang diberikan guru. Padahal didalam Proses pembelajaran di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001). Dalam hal ini mengakibatkan hasil belajar yang didapatkan dalam proses pembelajaran tidak berjalan optimal.

Lalu berdasarkan hasil yang sudah diperoleh pada siklus I maka dilakukan sebuah perbaikan pembelajaran pada siklus II agar hasil belajar siswa lebih maksimal dan mendapatkan nilai yang tuntas. Dengan menerapkan model role playing, pada pembelajaran siklus II mengalami peningkatan pada hasil belajar peserta didik, yaitu 17 orang siswa dikategorikan tuntas dengan nilai rata-rata 85,75 dengan presentase 85%. Peningkatan hasil belajar ini karena pembelajaran role playing merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antara siswa dan keaktifan siswa, sehingga terjalin interaksi positif dalam menyelesaikan

suatu permasalahan. Drs. Hamdani, M.A. (2011) mengemukakan pendapatnya bahwa pembelajaran berbasis role playing merupakan pembelajaran yang dimana seluruh siswa dapat ikut serta dan mempunyai kesempatan untuk menguji keahliannya dalam bekerjasama. Senada dengan pernyataan Djamarah dan Aswan (2010), mereka berpendapat adanya kelebihan model pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) yaitu sebagai berikut: peserta didik dilatih untuk memahami dan mengingat isi dari bahan yang akan diperankan, peserta didik akan lebih berinisiatif dan kreatif dalam bermain peran, peserta didik dapat memupuk bakat untuk bermain peran, peserta didik dapat menjalin kerjasama antar pemain bermain peran, peserta didik dapat membiasakan diri untuk menerima dan mengabdikan tanggung jawab dengan sesamanya, kebiasaan peserta didik untuk menggunakan bahasa lisan yang baik.

Model *cooperative learning* ini cocok digunakan pada pelajaran IPS karena pelajaran IPS lebih mudah dimengerti karena siswa berperan langsung sebagai tokoh dalam pembelajaran. Seperti menurut Wijayanti (2019) Pembelajaran Role playing adalah pembelajaran yang mengikutsertakan seluruh siswa agar aktif dan memiliki kesempatan belajar dengan keahliannya saat bekerja sama dengan kelompok.

Pada pembelajaran siklus II ini sudah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, dimana pada siklus pertama terdapat 9 orang peserta didik yang belum tuntas dan pada siklus II berkurang menjadi 3 orang siswa yang tidak tuntas. Kemudian untuk lebih jelasnya hasil dari pembelajaran pada kegiatan penelitian PTK dapat juga dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Pemahaman Siswa pada Tindakan Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pencapaian	Skor Rata-rata
Siklus I	Rata-rata nilai	73,85
	Ketuntasan belajar %	65%
	Ketidak tuntasan belajar %	35%
Siklus II	Rata-rata nilai	85,75
	Ketuntasan belajar %	85%
	Ketidak tuntasan belajar %	15%

Pada Tabel 2 diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah implementasi pembelajaran role playing. Ketuntasan belajar ini dikarenakan adanya peningkatan semangat belajar peserta didik dan mereka mulai berimajinasi dengan baik mengenai pembelajaran yang diterimanya. Seperti yang diungkapkan oleh Wijayanti (2019) Pembelajaran dengan Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Djamarah & Aswan (2010) mengemukakan kelebihan model

pembelajaran yaitu: peserta didik dilatih untuk memahami dan mengingat isi dari bahan yang akan diperankan, peserta didik akan lebih berinisiatif dan kreatif dalam bermain peran, peserta didik dapat memupuk bakat untuk bermain peran, peserta didik dapat menjalin kerjasama antar pemain bermain peran, peserta didik dapat membiasakan diri untuk menerima dan mengabdikan tanggung jawab dengan sesamanya, kebiasaan peserta didik untuk menggunakan bahasa lisan yang baik. Kemudian mengenai hasil analisis indikator minat belajar siswa pada kegiatan penelitian PTK dapat juga dilihat pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Analisis Setiap Indikator Minat Belajar

No	Indikator	NILAI RATA-RATA TANGGAPAN	
		Sebelum (%)	Sesudah (%)
1	Mengikuti pembelajaran dengan baik dan benar.	62,55	74,05
2	Siswa Menyiapkan diri sebelum proses pembelajaran IPS dimulai.	58,3	73,5
3	Mampu mengetahui kegiatan ekonomi di lingkungan sekolah dan dilingkungan masyarakat.	58,5	73,5
4	Mengatur jadwal belajar	58,75	73,4
5	Memanfaatkan fasilitas belajar yang ada di kelas sebagai sarana pembelajaran IPS.	55	74,8
6	Kepuasan terhadap metode pengajaran yang digunakan oleh guru.	44	77,1
7	Kemampuan siswa mempelajari pelajaran IPS dengan metode Role Playing	63	81,1
8	Penerapan Konsep pelajaran IPS di kehidupan sehari-hari.	70,5	82,1
9	Mempraktekkan kegiatan ekonomi yang baik dan	78,75	87,1

No	Indikator	NILAI RATA-RATA TANGGAPAN	
		Sebelum (%)	Sesudah (%)
	benar di kehidupan sehari-hari saya.		
10	Penyelesaian kesulitan siswa oleh guru	79	84,7
	Rata-rata	62,835	78,135

Minat belajar siswa dari rata-rata 562,835% meningkat menjadi 78,135, kenaikan ini terjadi karena ketertarikan siswa pada pengamatan yang dilakukan, sejalan dengan pendapat Ahmadi (2009) Minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Djamarah (2002) yaitu indikator minat belajar yaiturasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasaketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh,berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Sebagai pembahasan dari hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 005 Petapahan Jaya, siswa menyukai model pembelajaran role playing karena mereka dapat berperan langsung didalam pembelajaran, penelitian ini diperkuat oleh pendapat Yamin (2011) Model pembelajaran Role Playing merupakan model pembelajaran dengan cara bermain peran yang dapat melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih yang memerankan suatu topik atau situasi tertentu.

Sejalan dengan penelitian Wijayanti (2015) dengan menggunakan model role playing terlihat bahwa rata-rata hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I, rata-rata hasil evaluasi siswa memperoleh 50,21. Hal tersebut terjadi karena siswa belum terbiasa mengerjakan soal evaluasi

setelah pembelajaran selesai dan belum paham sepenuhnya terhadap materi yang diberikan.

Kemudian pada siklus II hasil evaluasi siswa meningkat menjadi 71,20 dan pada siklus III mengalami peningkatan kembali yaitu sebesar 75,55. Yang berbeda dari penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan adalah media yang digunakan, Wijayanti (2015) melakukan langkah-langkah model role playing dan menggunakan media wayang, namun pada penelitian ini menerapkan model role playing menggunakan media serbaneka. Setelah menganalisis dan melihat data, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa model pembelajaran role playing ini ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa. Hasil belajar siswa SD Negeri 005 Petapahan Jaya menjadi lebih meningkat.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri 005 Petapahan Jaya, didapatkan kesimpulan sebagai berikut : 1) Penggunaan metode role playing (Bermain Peran) dalam pembelajaran IPS materi Jual Beli dan Menabung di kelas IV SD NEGERI 005 PETAPAHAN JAYA TP.2021/2022 dapat meningkatkan minat belajar seluruh siswa, sehingga memperoleh nilai maksimum yang ditentukan. 2) Hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya dari

siklus I yang hanya 11 orang atau sebesar 65%. Setelah dilakukan tindakan yang memakai model pembelajaran *role playing (Bermain Peran)* pada siklus II bertambah hingga mencapai 17 siswa atau sebesar 85%.

Saran

Ada beberapa implikasi dan saran yang ingin disampaikan sehubungan dengan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV SD NEGERI 005 PETAPAHAN JAYA dengan memakai model pembelajaran *role playing*, antara lain : 1) Bagi Siswa, Lebih aktif dan kreatif didalam setiap kegiatan pembelajaran dan dapat bekerja sama dengan sesama teman. 2) Bagi Guru, Guru perlu memakai pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dan Membuat perencanaan yang matang dalam setiap pembelajaran yang akan dilakukan. 3) Bagi Peneliti, Bagi peneliti yang hendak menggunakan model pembelajarn ini sebagai bahan penelitian untuk pelajaran apapun, diinginkan untuk melaksanakan hasil belajar terlebih dahulu tentang model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran*.
- Damyanti & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Djaila, M., Jamaludin , & Hanis, H. (2014). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli di Kelas III SDN Simdo. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* ,5 (1), 101-116.
- Djamarah, S. B & Aswan, Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani, N. A. dan Hermana, D. (2011). *Classroom Action Research*. Bandung.
- Kurniasih, S. (2015). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Pada Sisiwa Kelas VA SD Negeri 2 Klaten. *Jurnal Of Elementary Education*, 1-3.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukoco, A., & Mediatati, N. (2015). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran problem Based Learning pada Pembelajaran PKn di Kelas VII SMP Stella Matutina Salatiga*.
- Sumardjono. (2008). *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. [Online]. Available at <http://ilmuanmuda.wordpress.com/pemanfaatan-lingkungan-sebagai-sumber-belajaruntuk-anak-usia-dini/>.
- Wijayanti, R. E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Kelas Iv Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Boneka Wayang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 50-65.